

SPIELREGEL

ANTOINE LEFEBVRE

CHECK!

8+ 2-4 25+



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

CHECK! verleiht dem Rummy-Prinzip einen spielerischen Twist. Sammle Karten und erfülle die wertvollen Aufträge, bevor deine Mitspieler es tun. Achte dabei aber auch auf die angezeigte Bonusfarbe – jede Karte dieser Farbe gibt dir einen Extrapunkt. Und dann sind da auch noch die Mehrheitenwertungen am Spielende, behalte also deine Mitspieler stets im Auge!

INHALT



92 Zahlenkarten
die Werte 1-5 in vier Farben.
1 und 5 sind etwas seltener (4x pro Farbe)
als die anderen Zahlen (5x pro Farbe).



4 doppelseitige Mehrheitenmarker



4 Jokermarker



36 Auftragskarten



1 Startspielermarker

SPIELVORBEREITUNG

- A** Mischt die **92 Zahlenkarten** und verteilt an jeden Spieler verdeckt 3 davon als Handkarten.
- B** Die restlichen Zahlenkarten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.
- C** Deckt die obersten 6 Karten des Nachziehstapels auf und bildet so die allgemeine Zahlenkarten-Auslage.
- D** Mischt die **36 Auftragskarten** und legt sie ebenfalls als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.
- E** Legt davon 4 Karten neben dem Stapel als offene Auftragskarten-Auslage aus.
- F** Werft die 4 doppelseitigen **Mehrheitenmarker** in die Luft – so bestimmt ihr, welche Seiten oben liegen und um welche Mehrheiten in dieser Partie gespielt werden. Platziert die 4 Marker für alle sichtbar neben den beiden Kartenauslagen.
- G** Verteilt jedem Spieler einen **Jokermarker**.
- H** Der jüngste Spieler erhält den **Startspielermarker** und schon kann es losgehen.



SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler wird im Uhrzeigersinn gespielt. Das geschieht so lange, bis ein Spieler die benötigte Anzahl Auftragskarten (☞=7 ☞☞=6 ☞☞☞=5) erfüllt hat und somit das Spielende eingeleitet wird.

SPIELZUG

Wenn du an der Reihe bist, führst du deinen Spielzug in den folgenden drei Schritten durch:

1. **Zahlenkarten sammeln**
2. **Auftragskarten erfüllen (optional)**
3. **Auslagen auffüllen & Kartenhand prüfen**

1. ZAHLENKARTEN SAMMELN

Nimm dir **1-3** Zahlenkarten aus der offenen Auslage auf die Hand, die eine Eigenschaft – Zahl oder Farbe – teilen.

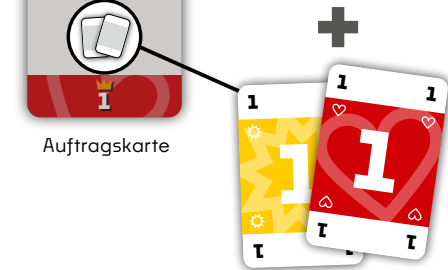
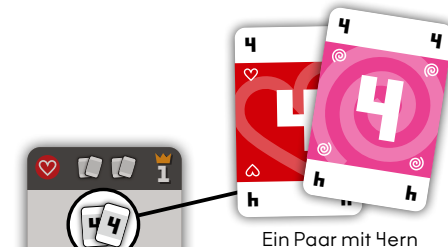
In diesem Beispiel kannst du dir folgende Kartenkombinationen nehmen:

- A:** Die 3 blauen Karten
- B:** Beide 5er
- C:** Beide 4er
- D:** Irgendeine einzelne der 6 Karten (grundsätzlich ist es erstrebenswert, viele Karten zu sammeln)

Hinweis: Du darfst nie mehr als 3 Zahlenkarten einsammeln, selbst wenn mehr Karten eine Eigenschaft teilen. In diesem Fall wählst du, welche 3 Karten du davon nimmst.

2. AUFTRAGSKARTEN ERFÜLLEN (OPTIONAL)

Erfülle **eine oder mehrere** Auftragskarten aus der offenen Auslage. Dafür musst du alle auf der Karte abgebildeten Anforderungen (siehe S. 12+13 „ANFORDERUNGEN AUFTRAGSKARTEN“) mit deinen Handkarten erfüllen. Zeige die Karten, die du dafür verwendest, deinen Mitspielern zur Kontrolle.



Bonusfarbe



Die erfüllte Auftragskarte legst du danach offen vor dir ab. Sie gibt dir am Spielende die oben rechts angezeigte Anzahl Siegpunkte. Platziere deine erfüllten Auftragskarten überlappend, sodass der obere Punktebereich jeder Auftragskarte sichtbar bleibt und ihre Anzahl jederzeit von allen Spielern nachverfolgt werden kann.



JOKERMARKER

Einmal pro Partie kannst du deinen Jokermarker einsetzen, um beim Erfüllen eines Auftrags eine beliebige Zahlenkarte zu ersetzen. Wenn du das tust, lege den Marker danach zurück in die Schachtel.

Solltest du den Joker bis zum Ende des Spiels nicht eingesetzt haben, bringt er dir einen Siegpunkt.



Der Joker ersetzt hier die 2 in der Straße mit 5 Karten.

3. AUSLAGEN AUFFÜLLEN & KARTENHAND PRÜFEN

Fülle am Ende deines Zuges die Zahlenkarten-Auslage wieder auf 6 offene Karten auf. Falls du einen oder mehrere Aufträge erfüllt hast, fülle zudem auch die Auftragskarten-Auslage wieder auf 4 offene Karten auf.

PRÜFE DANN DEINE KARTENHAND:

- Hast du **weniger als 3 Zahlenkarten auf der Hand**, fülle deine Hand vom Nachziehstapel auf 3 Zahlenkarten auf.
- Hast du am Ende deines Zuges **mehr als 10 Zahlenkarten auf der Hand**, wirf so viele beliebige Karten ab, bis du 10 Handkarten hast.

Hinweis: Sollte der Nachziehstapel der Zahlenkarten aufgebraucht sein, mische den allgemeinen Ablagestapel und bilde damit den neuen Nachziehstapel.

8

MEHRHEITENMARKER

Mehrheitenmarker und damit die darauf abgebildeten Siegpunkte werden am Ende des Spiels an den Spieler vergeben, der das darauf angezeigte Symbol **am häufigsten auf seinen erfüllten Auftragskarten** vorweisen kann.

Eine Bonusfarbe kann nur einmal pro Auftragskarte vorkommen, während Karten-Anzahl-Symbole mehrfach auf derselben Auftragskarte enthalten sein können (siehe Wertungsbeispiel).

Bei einem **Unentschieden** werden die Punkte der Mehrheitenmarker nicht vergeben.

SPIELENDEN & WERTUNG

Das Spielende wird eingeleitet, sobald ein Spieler mindestens die folgende Anzahl Aufträge erfüllt hat:

- 7 Aufträge (bei 2 Spielern)
- 6 Aufträge (bei 3 Spielern)
- 5 Aufträge (bei 4 Spielern)

Hinweis: Weil während eines Zuges mehrere Aufträge erfüllt werden können, ist es möglich, dass die Spieler am Spielende mehr Aufträge erfüllt haben als für die Einleitung des Spielendes erforderlich sind.

Die Runde wird zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich viele Züge zur Verfügung hatten. Danach kommt es zur Wertung.

9

WERTUNG

Alle Spieler erhalten Siegpunkte für:



Erfüllte Auftragskarten
(Punkte sind oben rechts auf den Auftragskarten abgebildet)



Gewonnene Mehrheitenmarker
(Punkte sind darauf abgebildet)



Jede Zahlenkarte im persönlichen Punktestapel
(1 Punkt pro Zahlenkarte)



Nicht eingesetzter Jokermarker
(1 Punkt)

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr verdeckte Zahlenkarten in seinem Punktestapel hat. Bei einem weiteren Unentschieden teilen sich die Spieler den Sieg.

10

WERTUNGSBEISPIEL

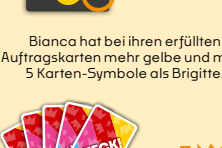
Brigitte:



Brigitte hat mehr Punkte als Bianca und gewinnt das Spiel.

11

Bianca:



ANFORDERUNGEN AUFTRAGSKARTEN

Um eine Auftragskarte zu erfüllen, müssen alle darauf abgebildeten Anforderungen erfüllt werden.

GLEICHE ZAHLENWERTE

Paar, 3 Gleiche, 4 Gleiche, 5 Gleiche werden mit **identischen Zahlenwerten** gebildet, unabhängig von ihrer Farbe.



Paar 3 Gleiche 4 Gleiche 5 Gleiche



Es gibt Aufträge, die **spezifische Paare** fordern.

Wenn auf einem Auftrag mehrere Paare / Gleiche gefordert sind, kann ein Spieler auch mehrmals die gleichen Zahlen dafür verwenden.

Beispiel für einen Auftrag mit 2 Paaren:



12

STRASSEN

Straßen werden mit 3, 4 oder 5 **aneinanderhängenden Zahlenwerten** gebildet, unabhängig von ihrer Farbe.



Beispiel für den Auftrag Straße mit 4 Karten:



13

Weitere spannende Spiele findest du hier:
gamefactory-games.com



LIKE & FOLLOW

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Autor: Antoine Lefebvre

Unter Lizenz von: © 2024 - Groupe Randolph Inc.
9130, avenue du Parc, Montréal, (QC) Canada, H2N 1Z2
All rights reserved.

Game Factory Version: © 2026 Game Factory
Redaktion: Rico Gadola | Design: Melanie Friedli



Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg
www.carletto.de | info@carletto.de
www.gamefactory-games.com



14