

FOR ONE

NUMBER UP



Du willst gleich loslegen?
Schau dir unser Gameplay
Video an:



Eine zahlenreiche Herausforderung von Reiner Knizia
für eine Person ab 8 Jahren.

Inhalt

48 Number-UP-Karten, 1 Startkarte, 42 Zahlenchips, 24 Checkmarker, 1 Challenge-Heft

Number-UP-Karten
(Zahlen 1-6 in 8 Farben)



Startkarte 5x5
(Rückseite 6x6)



Checkmarker
(Rückseite: -10)



Challenge-Heft



Zahlenchips
(mit den Zahlen 0-9)



Löse vor dem ersten Spiel
alle Plättchen vorsichtig
aus den Stanztafeln.

Spielidee

For One - Number UP stellt dich allein immer wieder aufs Neue vor spannende Entscheidungen! Der Spielablauf bleibt dabei immer gleich und denkbar einfach: Decke die Karten nacheinander vom Stapel auf und lege sie aneinander in ein Raster. Dabei versuchst du, möglichst in jeder Zeile und Spalte wertvolle Kombinationen zu erreichen oder Challenges zu meistern.

Jedes For One Spiel ist so aufgebaut, dass du die Grundregeln leicht erlernen kannst. Für weitere Herausforderungen führt dich ein **Challenge-Heft**, mit aufeinander aufbauenden Leveln, durch immer anspruchsvollere Kapitel. Des Weiteren kannst du dort deine Ergebnisse eintragen und entscheidest selbst, ob du dich mit dem Erreichen des Bronze-Status zufriedengibst oder erst zum nächsten Level schreitest, wenn du Gold erreicht hast.

For One – Number UP von Reiner Knizia bietet mit 20 Leveln für alle die richtige Mischung, die gerne einmal allein eine spielerische Herausforderung suchen.

Spielvorbereitung

A Für das erste Spiel benötigst du 30 Karten mit den Werten **1-5** in **6** verschiedenen Farben. Welche Farben du verwendest, spielt dabei keine Rolle. Die übrigen Karten benötigst du erst in späteren Levels und legst diese zunächst beiseite. Im Challenge-Heft findest du für alle Level Angaben, welche Karten jeweils zu verwenden sind.



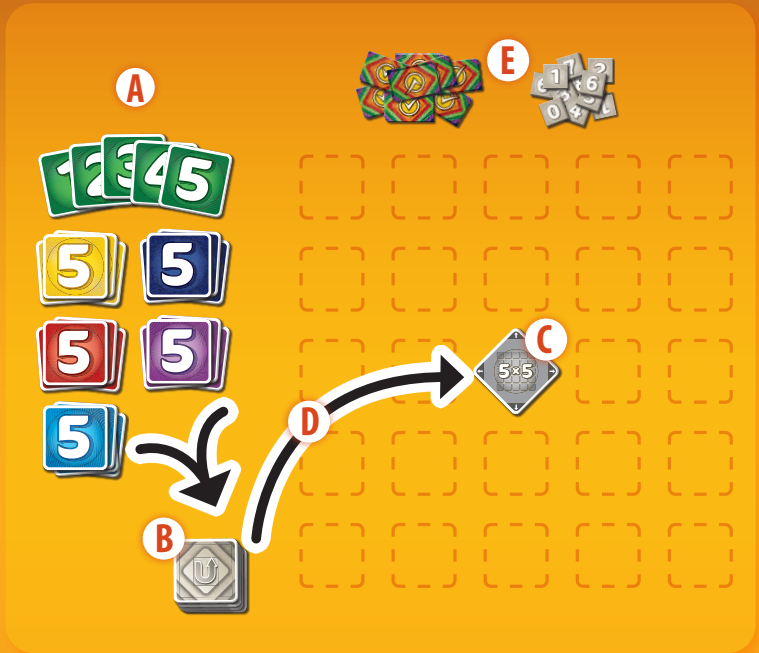
B Zu Beginn eines jeden Spiels mischst du die zu verwendenden Karten und legst sie in einem verdeckten Kartenstapel bereit.

C Lege die Startkarte mit der grauen „5x5“-Seite vor dir ab und achte darauf, dass noch genügend Platz um die Karte herum bleibt, sodass zwei weitere Kartenreihen in alle Richtungen Platz haben.

D Nimm die oberste Karte vom verdeckten Stapel und lege diese offen auf die Startkarte – dies ist das Zentrum und dein Startpunkt.

E Lege die Zahlenchips und Checkmarker (mit der bunten Seite nach oben) bereit.

Hinweis: Ab Level 5 wird es auch Spiele mit einem 6x6 Raster geben. Hierzu drehst du die Startkarte auf die schwarze 6x6 Seite. Hier sind 4 Startfelder angedeutet. Belege die 4 Felder jeweils mit einer Karte. Ziehe die Karten nacheinander und entscheide jeweils, auf welches der noch freien Felder du sie legst.



Spielablauf

Decke nacheinander immer jeweils die oberste Karte vom Kartenstapel auf und lege diese sofort offen in das Raster. Dabei musst du folgende Legeregeln beachten:

- Die neue Karte muss horizontal oder vertikal neben eine bereits vorhandene Karte gelegt werden (im ersten Spielzug neben die Startkarte).
- Du darfst nur auf freie Plätze legen. Andere bereits gelegte Karten darfst du also nicht überdecken.
- Du darfst Karten nicht außerhalb des gedachten 5x5 Rasters legen. Die Startkarte muss dabei immer im Zentrum des Rasters liegen bleiben. Im 6x6 Raster müssen die 4 Karten auf der Startkarte immer im Zentrum liegen.
- Du darfst nicht auf das Legen einer Karte verzichten.

Checkmarker und Zahlenchips



Im Challenge-Heft werden für jedes Level Zielpunkte vorgegeben, die du idealerweise in allen Zeilen und Spalten deines Rasters erzielen möchtest. Je nach Level, liegen die Zielpunkte zwischen 5 und 9 Punkten. Wie die Punkte ermittelt werden, ist von Level zu Level unterschiedlich und wird jeweils im Challenge-Heft beschrieben.

Zielpunkte: 9 =

Für das erste Level addierst du in jeder Zeile und Spalte alle Kartenwerte einer übereinstimmenden Farbe. Wähle jeweils die Farbe, die dir die meisten Punkte bringt. Die Karten müssen nicht direkt nebeneinander liegen, sondern lediglich in der gleichen Zeile oder Spalte liegen.

Die Zielpunkte für das erste Level sind 9.

Sobald du in einer Zeile die Zielpunkte erreicht hast, nimmst du einen bunten Checkmarker und setzt ihn hinter die Zeile – auch wenn die Zeile noch gar nicht vollständig mit Karten gefüllt ist. Entsprechend setzt du einen Checkmarker über eine Spalte, wenn du dort die Zielpunkte erreicht hast.

Wenn du eine Zeile oder Spalte vollständig mit Karten gefüllt hast, dort aber keinen Checkmarker setzen konntest, setzt du einen Zahlenchip mit dem Punktwert, den du erreicht hast, hinter die Zeile bzw. über die Spalte.

Dieses Vorgehen gibt dir während des Spielverlaufs einen guten Überblick und macht die Punktwertung am Spielende sehr einfach.

Das Diagramm zeigt ein 6x6-Raster mit verschiedenen Karten und Checkmarkern. Die Karten sind wie folgt platziert:

			7		
		3	1		
		2	4	2	
	5	3	4		
		1	3		
			1		

Beispiel: Du ziehst die dunkelblaue 4 und entscheidest dich, diese in der mittleren Zeile anzulegen. Zusammen mit der gleichfarbigen 5 erreichst du damit die 9 Zielpunkte und legst einen Checkmarker hinter die Zeile. Gleichzeitig füllst du damit auch eine Spalte. Dein höchster Wert ist dort $(3 + 4 =) 7$ Punkte in Grün. Du legst den entsprechenden Zahlenchip über die Spalte.

Spielende und Punktwertung

Das Spiel endet, wenn du alle Plätze des Rasters mit einer Karte belegt hast. Für die Punktwertung gehst du wie folgt vor:



Für jeden gesetzten Checkmarker hinter einer Zeile oder über einer Spalte erhältst du 10 Punkte - unabhängig davon, wie viele Punkte du in dieser Zeile bzw. Spalte tatsächlich erzielt hast.



In Zeilen und Spalten, in denen du keinen Checkmarker setzen konntest, erhältst du die gesetzten Zahlenchips als Punkte. Die Zahl auf den Zahlenchips entspricht dabei den Punkten.

In den meisten Leveln werden die einzelnen Punkte aus den Zeilen und Spalten einfach summiert, aber es gibt auch andere Wertungsregeln, die dann im Challenge-Heft bei dem jeweiligen Level beschrieben werden. Die Summe der Punkte ist dein Spielergebnis, welches du im Challenge-Heft einträgst.

Challenge-Heft

Im Challenge-Heft findest du eine Kapitelübersicht, Levelbeschreibungen und Platz, um deine Highscores einzutragen. Die Kapitel bestehen jeweils aus mehreren Leveln, die alle aufeinander aufbauen. Spiele die Level der Reihe nach durch, um Schritt für Schritt für die höheren Kapitel vorbereitet zu werden.

			
80			
70			
60	65		
>0			

Unter jedem Level stehen jeweils die Zielpunkte für den Bronze-, Silber- und Gold-Status dieses Levels. Trage deine erreichte Punktzahl entsprechend ein. Sollte deine Punktzahl niedriger als die Zielpunkte für Bronze sein, nutze die unterste Zeile. Fange in der ersten Spalte an.

Ein Spielergebnis mit 0 oder weniger Punkten gilt als verloren und wird nicht eingetragen.

Die anderen Spalten kannst du für deine weiteren Spielergebnisse oder andere Personen verwenden.

Empfehlung: Versuche zumindest den Bronze-Status zu erreichen, bevor du das nächste Level angeht. Natürlich kannst du jedes Level auch so oft spielen, bis du den Gold-Status erreichst.

Wenn du alle Level eines Kapitels gespielt hast, trägst du die Gesamtsumme deiner besten Spielergebnisse aus jedem Level in der Kapitelübersicht ein. Auch hier gibt es wieder einen Bronze-, Silber- und Gold-Status zu erreichen.

Du kannst natürlich auch einfach nur aus Lust und Laune spielen, ohne Buch zu führen.

Kapitel 1			
			
350			
300			
250			
>0			



„For One“ ist eine Reihe von Schmidt Spiele, die für **eine Person** immer wieder neue, spielerische Herausforderungen garantiert. Das Challenge-Heft bietet eine innovative Levelstruktur mit viel Abwechslung und unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. Von einer einfachen, kurzweiligen Spielunterhaltung bis zu einer abendfüllenden Kampagne ist für alle etwas dabei!

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben, insbesondere Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Andreas Stamer und Peter Wimmer.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Autor: Reiner Knizia

Grafik: Leon Schiffer & Kinetic

Redaktion: Anatol Dündar

© Spielkonzept Dr. Reiner Knizia. Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr. 49433

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

www.facebook.com/SchmidtSpiele

Änderungen vorbehalten

