



Ein rasantes Kartenspiel
Für 2 – 4 Personen ab 7 Jahren

Inhalt



160 Karten (Zahlen 1-5 in 4 Farben)



4 Ligretto-Stack-Karten

1

Spielziel

Wie immer bei Ligretto® versucht ihr euren Ligretto-Stack möglichst schnell loszuwerden.

Bei Ligretto® Fun Run liegen eure Kartenstapel nun verteilt an verschiedenen Seiten des Tisches. Die Karten dürfen nur von der jeweiligen Tischseite gespielt werden. Daher gilt nun: nicht nur flinke Hände haben, sondern auch Beine, um am Ende die meisten Punkte zu erreichen.

Spielvorbereitung

Stellt sicher, dass ihr einen Tisch habt, um den ihr gut herumlaufen könnt (entweder vollständig, ganz außen herum oder teilweise an mindestens drei Seiten des Tisches). Stellt möglichst alle Hindernisse, wie Stühle oder andere Gegenstände, zur Seite. (Sollte das nicht möglich sein, findet ihr auf Seite 13 eine Variante, wie ihr Ligretto® Fun Run auch spielen könnt, ohne herumzulaufen.)

2

Sortiert zunächst die Karten nach den Symbolen auf der Rückseite.



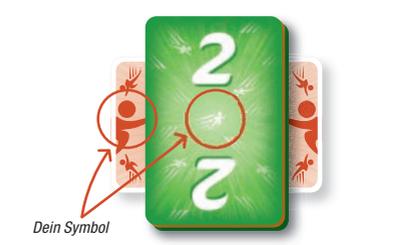
Alle Mitspielenden suchen sich ein Symbol aus und nehmen sich jeweils die passende Ligretto-Stack-Karte sowie alle 40 Karten mit dem gleichen Symbol.

Stellt euch gleichmäßig verteilt um den Tisch herum. Achtet dabei darauf, dass ihr alle die Tischmitte möglichst gleich gut erreichen könnt.

3

Lege deine Ligretto-Stack-Karte **quer** vor dir ab. Mische deine 40 Karten gut durch und bilde daraus 4 Stapel mit jeweils 10 Karten.

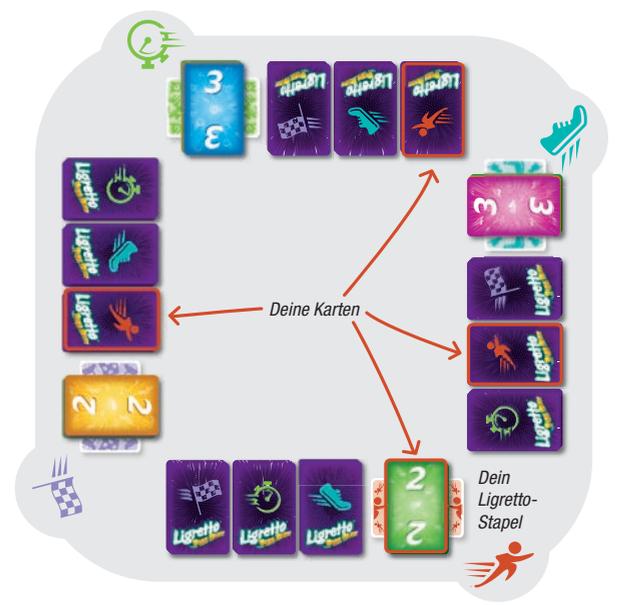
Einen dieser Stapel legst du **offen** auf deine Ligretto-Stack-Karte, sodass die Symbole auf der Karte noch zu sehen sind. Das ist nun dein „Ligretto-Stack“.



Die anderen 3 Stapel legst du **verdeckt** an die anderen Seiten des Tisches, an denen du nicht stehst (siehe Abbildung). Ihr solltet alle ungefähr die gleiche Entfernung zu euren Stapeln haben, damit niemand einen Nachteil hat.

4

Spielaufbau



5



Alternativer Spielbau, wenn eine Seite nicht zugänglich ist

7

Allgemeine Fun Run-Regel:

- Möchtest du Karten aus einem deiner Stapel spielen, musst du erst an die **entsprechende Tischseite** gehen.
- Du darfst deine verdeckten Stapel **nach Belieben durchschauen** und daraus Karten auf die Ablagestapel in der Tischmitte spielen. Du darfst auch mehrere Karten hintereinander spielen, allerdings musst du jede Karte einzeln legen.
- **Ausnahme:** Die Karten in deinem **Ligretto-Stack** darfst du nicht durchschauen. Du darfst immer nur die **oberste, sichtbare Karte** spielen. (Auch bei diesem Stapel musst du erst an der entsprechenden Tischseite stehen, um Karten zu spielen.)

Wenn du an eine andere Tischseite gehst, darfst du keine Karten mitnehmen. Lege die Karten als verdeckten Stapel wieder zurück an die gleiche Stelle.

8

Spielablauf

Du versuchst, so viele deiner Karten wie möglich loszuwerden, denn jede gespielte Karte bringt dir am Spielende 1 Punkt. Aber Achtung: Übrig gebliebene Karten in deinem Ligretto-Stack bringen dir 2 Minuspunkte ein.

Auf das Kommando „LIGRETTO RUN!“ geht's los und alle spielen gleichzeitig.

Sobald du eine Karte mit einer 1 hast und diese Farbe noch nicht in der Tischmitte liegt, darfst du die Karte in die Tischmitte legen. Damit eröffnest du einen Ablagestapel für diese Farbe.

Achtung: Für jede Farbe gibt es nur genau einen Ablagestapel in der Tischmitte. Insgesamt wird es also nur **4 Ablagestapel** geben.

Sobald ein Ablagestapel einer Farbe eröffnet wurde, dürfen alle darauf ablegen.

9

Es dürfen nur Karten der **gleichen Farbe** abgelegt werden und die Zahl muss entweder **genau 1 höher oder 1 niedriger** sein als die oberste Karte des Stapels. Die 1 und die 5 gelten dabei als benachbart.



Beispiel: Auf eine 1 kann eine 2 oder 5 gelegt werden.

Zur Erinnerung: Die gespielten Karten können entweder aus deinen verdeckten Stapeln kommen oder sind die oberste Karte eines Ligretto-Stacks.

10

Spielende

Sobald du alle 10 Karten deines Ligretto-Stacks loswerden konntest, rufst du „LIGRETTO STOPP“ und die Runde ist vorbei. Niemand darf mehr Karten legen und ihr geht zur Punktwertung über.

Hinweis: In sehr seltenen Fällen kann es passieren, dass niemand mehr Karten ablegen kann, bevor jemand seinen Ligretto-Stack loswerden konnte, da sich die passenden Karten in den Ligretto-Stacken „verstecken“. In diesem Fall wird das Spiel vorzeitig beendet und ihr geht zur Punktwertung über.

11

Punktwertung

Sortiert alle Karten, die in der Tischmitte auf die 4 Ablagestapel gelegt wurden, nach Symbolen (die Kartenrückseiten helfen euch dabei).

- Jede Karte in der Tischmitte mit deinem Symbol zählt **1 Punkt**.
- Jede verbliebene Karte in deinem Ligretto-Stack zählt **-2 Punkte**.

(Die verbliebenen Karten in deinen verdeckten Stapeln zählen keine Punkte.)

Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Ihr könnt das Spiel auch über mehrere Runden spielen. Schreibt dann einfach die Punkte jeder Runde auf. Es gewinnt, wer nach einer vorher vereinbarten Anzahl an Runden die meisten Punkte erreicht hat, oder z. B. zuerst 100 Punkte erreicht.

12

Für ein leichteres Spiel könnt ihr euch darauf einigen, dass die Karten des **Ligretto-Stacks** von überall am Tisch gespielt werden dürfen. Ihr müsst also nicht vorher an die entsprechende Tischseite laufen.

Variante „Up&Down“ (ohne Laufen)

Habt ihr einmal keine Gelegenheit, um einen Tisch herumzulaufen, könnt ihr Ligretto® Fun Run auch so spielen:

Setzt euch so um den Tisch, dass alle gleich gut die Tischmitte erreichen können.

Legt bei der Spielvorbereitung euren **Ligretto-Stack** auf die Tischseite, die eurem Sitzplatz **gegenüberliegt**. Am besten so, dass ihr aufstehen müsst, um ihn zu erreichen.

Die drei verdeckten Stapel legt ihr **vor euch** ab.

13

Spielbau Variante Up&Down für 4 Personen



14

Der Spielablauf für die Variante Up&Down bleibt gleich mit folgenden Änderungen:

- Wollt ihr eine Karte von eurem Ligretto-Stack spielen, müsst ihr euch hierzu kurz von eurem Stuhl erheben.
- Die verdeckten Stapel vor euch dürft ihr euch immer nur einzeln anschauen, d. h. ihr müsst einen Stapel erst wieder ablegen, bevor ihr einen anderen Stapel aufnehmt.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.



JETZT AUCH ALS APP!



15

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

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.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Autor: Don Ullman
Grafik: Kinetic
Layout: Fiore GmbH
Redaktion: Anatol Dündar
Lektorat: Translation Circus

Art.-Nr. 78710

www.ligretto.com



Änderungen vorbehalten