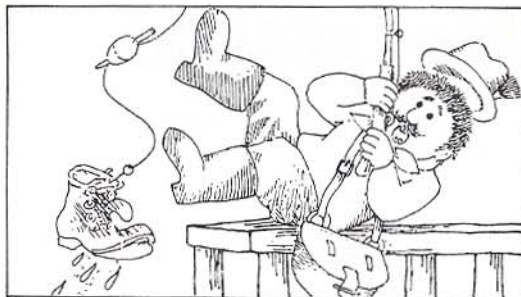


# Hau ruck!



ten. Anschließend wird auf Kommando „Hau ruck“ wieder eine Karte weitgeschoben und die neue vom Nachbarn aufgenommen.

So kommt der Augenblick, wo ein Mitspieler einen Satz vollständig hat. Er legt seine 3 Karten möglichst unbemerkt auf den Tisch und nimmt sich dann einen Chip. Wer bemerkt, daß einer fertig wurde, legt selber rasch seine Karten ab (auch wenn er noch keinen vollständigen Satz hat) und schnappt sich einen Chip. Wer geschlafen hat, hat das Nachsehen und geht in dieser Runde leer aus.

Anschließend werden die Karten wieder gemischt und neu verteilt, die Chips ausgelegt, auf „Hau ruck“ die Karten weitgeschoben, ein Chip geschnappt usw.

## Spielende:

Sind alle Chips verspielt, hat derjenige gewonnen, der die meisten ergattern konnte.

# Hau ruck!

Ein Kartenspiel für 4–8 Mitspieler  
von 6–66 Jahren  
Ravensburger® Spiele Nr. 602 5 085 5  
Design: Erika Meier-Albert

Inhalt: 24 Karten  
40 Chips  
1 Spielregel

## Spielvorbereitung:

Zu Beginn des Spiels werden Sätze gebildet, d. h. die 3 jeweils zusammengehörigen Karten herausgesucht. Entsprechend der Spieleranzahl kommen Sätze ins Spiel. Sind es 5 Mitspieler, wird mit 5 Sätzen gespielt. Die übrigen werden zur Seite gelegt.

Spielziel ist es, als erster einen Satz zu haben und/oder einen Chip zu erwischen.

## Spielverlauf:

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Karten. In die Mitte des Tisches werden die Chips gelegt – immer einer weniger als Spieler. Beispiel: Bei 5 Spielern werden 4 Chips in die Mitte gelegt.

Sind die Karten verteilt, überlegt sich jeder, welchen Satz er sammeln will. Auf das Kommando „Hau ruck“ schiebt jeder eine ihm ungünstig erscheinende Karte gedeckt an seinen linken Nachbarn weiter. So bekommt jeder von seinem rechten Nachbarn eine neue Karte. Alle Mitspieler haben dann wieder 3 Kar-

## Weitere Mitbringspiele



### Farbkarussell

Ein lustiges Farbwürfelspiel, das kleine Kinder auch ohne Hilfe von Erwachsenen spielen können.  
Ravensburger® Spiele Nr. 602 5 078 2



### Fang den Hut®

Das Originalspiel in einer besonders handlichen Ausgabe.  
Ravensburger® Spiele Nr. 602 5 056 1



### Spuk

Zähnefletschend säumen die Gespenster den Weg zum Schatz im Geisterwald. Wer überwindet würfelnd die Gefahren?  
Ravensburger® Spiele Nr. 602 5 052 9



### Erstes Quartett

Ein Kartenspiel für die Kleinsten, liebenswert gestaltet von Dick Bruna.  
Ravensburger® Spiele Nr. 602 5 045 6



### Schnipp Schnapp

Karten aufdecken, aufpassen, blitzschnell reagieren – das ist der Kniff bei diesem Spiel.  
Ravensburger® Spiele Nr. 602 5 081 2



### Kinder-Memory®

Memory® – ein Weltstar unter den Spielen mit speziell für Kinder gemalten Bildern.  
Ravensburger® Spiele Nr. 602 5 046 4



### Domino

Ein Bilderdomino mit farbenprächtigen Motiven, gestaltet von Dick Bruna.  
Ravensburger® Spiele Nr. 602 5 062 6



### Kaiser, König, Edelmann

Wer schützt geschickt seinen Kaiser und besetzt mit ihm als erster die Festung?  
Ravensburger® Spiele Nr. 602 5 064 2