

# High Five!

Ein Kombinationen-Legespiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

## Spielübersicht

Reihum legen die Spieler Zahlenkarten und werten am Ende des Zugs jeweils fünf nebeneinander liegende Karten. Doch manche Kombinationen sind wertvoller, als andere. Deshalb ist klar: Jeder will möglichst punktrichtige Kombinationen bilden! Die Punkte werden flugs notiert und schon ist der nächste Spieler an der Reihe. Möglichkeiten zum Anlegen gibt es viele, doch nur mit dem Joker schaffen Sie den wertvollen High Five! Ganz zum Schluss wird abgerechnet: Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

## Spielmaterial

- 4 Spielplanteile
- 52 Karten, auf denen in vier Farben die Zahlen 1 bis 13 abgebildet sind
- 4 Joker
- 4 Übersichtstafeln
- 1 Wertungsblock
- 1 Wertungsrahmen

Zum Notieren der Punkte wird noch ein Stift benötigt.

## Spielvorbereitung

Die vier **Spielplanteile** werden so zusammengesetzt, dass sie die abgebildete Spielfläche ergeben. Dann wird der Spielplan so auf dem Tisch platziert, dass möglichst jeder Spieler genau vor einer der vier Kanten des Spielplans sitzt – schließlich soll ja keiner beim Nachbarn spicken!

Die **52 Karten** werden verdeckt gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Auf jedes der **vier Startfelder** kommt jeweils offen **eine Karte** (siehe Abb.).

Anschließend erhält jeder Spieler **eine Übersichtstafel** und **einen Joker**. Bei weniger als vier Spielern kommen die überzähligen Joker aus dem Spiel. Jeder Spieler zieht außerdem **vier Karten** vom Nachziehstapel. Diese steckt er zusammen mit seinem Joker so in die Vertiefung auf seiner Seite des Spielplans, dass kein anderer die Zahlen sehen kann.

Der jüngste Spieler ist Startspieler und notiert während des Spiels die erzielten Punkte der Spieler auf dem Wertungsblock.

## Spielverlauf

1. Anlegen
2. Wertung
3. Nachziehen

Der Startspieler beginnt und führt alle drei Abschnitte nacheinander aus. Anschließend ist der Spieler zur Linken an der Reihe.

### 1. Anlegen

Der aktive Spieler versucht, eine möglichst wertvolle gültige **Kombination** zu bilden. Dazu legt er eine oder mehrere seiner Karten auf dem Spielplan an:

- Um eine gültige Kombination zu bilden, muss er mindestens eine und darf maximal vier Karten in **einer** Reihe oder **einer** Spalte an bereits ausliegende Karten anlegen (siehe Beispiel nächste Seite).

- Die angelegte Karte kann auch der eigene Joker sein. Einmal gelegte Joker bleiben bis zum Spielende auf ihrem Platz. Ausnahme: In der ersten Spielrunde legt jeder genau drei Karten auf den Spielplan (siehe Kasten nächste Seite).

- Eine Kombination besteht aus fünf waagrecht oder senkrecht nebeneinander liegenden Karten, zwischen denen keine Lücke sein darf. Diagonale Kombinationen zählen **nicht!**





### Beispiel für das Anlegen von Karten:

1. B liegt bereits. Der Spieler legt A, C, D & E an.
2. B & E liegen bereits. Der Spieler legt A, C & D an.

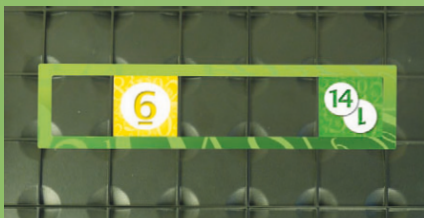


Anschließend werden die soeben vom Spieler angelegten Karten zusammen mit Karten, die bereits auslagen, in einer 5er-Kombination gewertet.

Der beiliegende **Rahmen** kann zur besseren Übersicht genutzt werden, welche Kombination gewertet werden soll. Der aktive Spieler legt dazu den Wertungsrahmen dorthin, wo er seine Kombination werten möchte bzw. welche Lücken er noch füllen muss. So ist für alle ersichtlich, welche Karten gewertet werden.

### Achtung Startrunde:

In der Startrunde **muss** jeder Spieler drei seiner Karten anlegen! Mit diesen drei Karten **müssen** zwei der Karten, die bereits auf den Startfeldern liegen, miteinander verbunden werden und bilden dann eine gültige Kombination. Ab der zweiten Runde können die Spieler dann eine bis maximal vier Karten legen.



## 2. Wertung

Die fünf Karten (im Rahmen) bilden eine bestimmte Kombination, für die es Punkte gibt. Die Reihenfolge oder Blickrichtung der Karten ist dabei egal.

- Befinden sich ein oder mehrere Joker in der zu wertenden Kombination, bestimmt der aktive Spieler für jeden einzelnen Joker, welche Zahl er darstellt.
- Die Übersichtstafeln zeigen an, wie viele Punkte es je Kombination gibt. Der Startspieler notiert für alle Spieler die jeweils erzielte Punktzahl auf dem Wertungsblock.
- Sind mit den gelegten Karten mehrere Kombinationen möglich, wählt der aktive Spieler die wertvollste davon aus und erhält dafür Punkte.
- Da jeder Zahlenwert je Farbe nur einmal vorkommt, kann ein High Five! ausschließlich mit Hilfe eines oder mehrerer Joker gelegt werden.
- Die Reihenfolge der Karten in einer Kombination ist egal. Sowohl 2-4-6-3-5 als auch 2-3-4-5-6 sind eine Reihe. 5-5-3-5-3 ist ein Drilling und ein Paar. 3-2-4-3-3 ergibt einen Drilling.
- 1/14 zählt entweder 1 **oder** 14 und ist somit in einer Reihe entweder Anfangs- oder Endpunkt (1/14-2-3-4-5 bzw. 10-11-12-13-1/14). Eine Reihe von 12-13-1/14-2-3 ist nicht erlaubt!
- Im äußerst seltenen Fall, dass ein Spieler mangels ausreichender eigener Karten nirgends eine Kombination aus fünf Karten legen kann, muss er eine Karte auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan anlegen. Dafür erhält er keine Punkte. Er zieht zwei Karten nach, sein Zug endet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Achtung:

**Es ist nicht erlaubt**, eine bereits vollständig vorhandene Kombination zu werten. Mindestens eine neu gelegte eigene Karte muss mitgewertet werden, auch wenn nur die Kombination „Höchste Karte“ möglich ist und der Spieler 0 Punkte erhält!

## 3. Nachziehen

Nach der Wertung zieht der Spieler immer genau zwei Zahlenkarten vom Nachziehstapel und steckt sie in seine Spielplanseite – unabhängig davon, wie viele Karten er zuvor ausgespielt hat. Es gibt kein Limit, wie viele Karten ein Spieler besitzen darf. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, entfällt das Nachziehen. Ab jetzt wird nur noch mit den Karten gespielt, welche die Spieler besitzen.

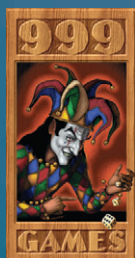
## Spielende

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, erhält der erste Spieler, der alle eigenen Karten angelegt hat, noch zwei **Bonuspunkte**. Die verbliebenen Spieler setzen das Spiel fort, solange sie noch Karten haben. Hat schließlich kein Spieler mehr Karten, endet das Spiel.

Anschließend addiert der Startspieler die Punkte für jeden Spieler. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger. Bei Punktegleichstand gibt es mehrere Sieger.

### Kombinationen-Übersicht

High Five!	9	9	9	9		30
Höchste Farbreihe	1/14	13	12	11	10	25
Farbreihe	9	8	7	6	5	20
Vierling	5	5	5	5	3	15
Paar + Drilling	2	2	2	12	12	10
Farbe	4	5	9	10	11	8
Reihe	8	9	10	11	12	6
Drilling	3	3	3	5	11	3
2 Paare	4	4	7	7	5	2
1 Paar	1/14	1/14	2	6	8	1
Höchste Karte	3	5	8	11	1/14	0



**Autor:** Nils van Teijlingen  
**Gestaltung:** SENSIT  
Communication, München  
**Redaktionelle Bearbeitung:**  
Michael Baskal

Autor und Verlag danken allen  
Testspielern und Regellesern.

© 2010 Originalausgabe  
999 Games, the Netherlands  
© 2010 der deutschen Ausgabe

KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5-7  
D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49(0)711-2191-0  
Fax: +49(0)711-2191-199  
E-Mail: info@kosmos.de  
www.kosmos.de

Art.-Nr.: 691332

ALLE RECHTE VORBEHALTEN,  
MADE IN THE NETHERLANDS



**Nils van Teijlingen**, geboren 1973, lebt in Gouda in den Niederlanden. Vielleicht haben seine deutschen Wurzeln (seine Großmutter lebte in Kiel) seine Liebe zu Spielen begründet, wo er im Kreise seiner Freunde und Familie regelmäßig spielte. Nach einem dieser langen Spieleabende träumte er von einem Spiel, das bisher nicht existierte und beschloss, selbst zum Spieleerfinder zu werden. Alle waren

begeistert von seinem Erstlingswerk High Five! und so wurde Nils erstes Spiel veröffentlicht. Dass andere ihn bei seinem eigenen Spiel schlagen, findet er witzig.