

SPIELANLEITUNG 1/5

Keine Lust zu lesen?
Dann ab zur Videoanleitung!



OVIDEO

Ziel des Spiels

Sammle stets die niedrigsten Werte! Wer am Ende der Runde den niedrigsten Gesamtwert sammeln konnte, gewinnt diese. Der Gesamtwert ergibt sich aus den am Ende einer Runde addierten Kartenwerten. Sieger ist, wer nach 6 Spielrunden die geringste Gesamtpunktzahl hat.

Vorbereitung

Zuerst gut mischen, dann bekommt jeder Spieler 6 **verdeckte** Karten vor sich gelegt (Tischkarten). Den Rest des Stapels legt ihr als Nachziehstapel in eure Mitte und deckt die oberste Karte des Stapels offen daneben auf. Diese bildet den Ablagestapel. Zu Beginn des Spiels kann sich jeder Spieler einmalig **zwei** seiner verdeckten Karten ansehen.

Danach dürfen die Karten weder erneut angesehen noch ihre Anordnung verändert werden!

SPIELANLEITUNG 2/5

Spielverlauf

Arschmallows verläuft im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt genascht hat, beginnt und macht den ersten Spielzug. Er zieht entweder eine Karte vom Nachziehstapel (die er sich anschaut) **oder** nimmt sich die oberste, offene Karte vom Ablagestapel. Nun kann er folgende Optionen auswählen:

- ❶ Er kann die Karte (verdeckt) mit einer seiner verdeckten Tischkarten tauschen und muss die getauschte Karte anschließend offen auf den Ablagestapel legen.
- ❷ Er lehnt die gezogene Karte ab, indem er sie gleich auf den Ablagestapel legt. Er muss dann jedoch eine seiner verdeckten Karten aufdecken und diese damit für den weiteren Spielverlauf **sperren**.
- ❸ Handelt es sich bei der gezogenen Karte um eine Aktionskarte, kann der Spieler die darauf genannte Aktion ausführen **oder** diese wie in Option (1) und (2) spielen.

Hat er seine Entscheidung getroffen und eine Karte auf den Ablagestapel gelegt, endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

SPIELANLEITUNG 3/5

Runde beenden

Sobald ein Spieler am Ende seines Zuges der Meinung ist, **die niedrigsten Gesamtpunkte** zu haben, kann er mit dem Ausruf "Arschmal-lows" die Runde beenden. Die Runde endet ebenso, wenn ein Spieler nur noch offene (gesicherte) Tischkarten in seiner Auslage hat. Nach ihm ist jeder Mitspieler noch einmal an der Reihe. Der Spieler, der die Runde beendet hat, muss von allen die niedrigsten Gesamtpunkte in seiner Auslage haben. Hat er das nicht, werden seine **Punkte zur Strafe verdoppelt**. Beendet ein Spieler die Runde mit einer negativen Röststufe (Bsp.: -2), wird dann jedoch von einem Mitspieler unterboten (Bsp.: -3), muss der Spieler, der die Runde beendet hat, seine Rundenpunkte nicht verdoppeln. Der Spieler, der die meisten Gesamtpunkte hat, fängt in der darauffolgenden Runde wieder an. Ist der Nachziehstapel alle, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Die oberste Karte wird wieder offen danebengelegt.

Punkte

Am Ende einer Runde werden alle Karten aufgedeckt, die Kartenwerte addiert und in

SPIELANLEITUNG 4/5

einer Liste notiert. Wer nach **6** Runden die niedrigsten Gesamtpunkte hat, ist der Sieger.

Karten loswerden

Schafft ein Spieler es, über die vorangegangenen Runden verdeckt **3 oder mehr** gleiche Zahlenkarten zu sammeln, kann er sie durch die zu Beginn seines Zuges aufgenommene Karte eintauschen, sodass er weniger als **6** Tischkarten hat. Bei Aktionskarten reichen bereits **2** derselben Art. Die getauschten Karten kommen auf den Ablagestapel. Die zu Beginn des Zuges aufgenommene Karte (gleich welcher Art) kommt **verdeckt** zu seinen Tischkarten. Sollte der Spieler sich irren und die falschen Karten ablegen wollen, muss er sie zusammen mit der gezogenen Karte (als Strafkarte) wieder verdeckt zurück vor sich legen.

Aktionskarten

Die Aktion einer Aktionskarte kann nur dann ausgespielt werden, wenn die Karte vom **Nachziehstapel** gezogen wurde. Zieht ein Spieler eine Aktionskarte und will sie ausspielen, muss er das gleich ansagen und die Karte anschließend auf den Ablagestapel legen. Beim Ausspielen einer Aktionskarte

SPIELANLEITUNG 5/5

kann diese danach nicht mit einer Tischkarte getauscht werden und es kann auch keine Karte durch Ablegen gesperrt werden.

Aktionskarten im Überblick

Im Spiel sind drei verschiedene Aktionskarten enthalten:

Spionieren: Sieh dir eine beliebige Karte auf dem Spielfeld an, egal ob bei dir oder einem Mitspieler.

Zwei Extrazüge: Du kannst jetzt noch zwei weitere Züge zusätzlich machen.

Tauschen: Tausche eine deiner verdeckten Karten mit der eines Mitspielers. Gesperrte Karten können nicht getauscht werden.

Kindermodus ab 7 Jahren

Für ein schnelleres, einfacheres Spielerlebnis empfehlen wir, nur mit 4 Tischkarten zu spielen.

Achtung! Die verschiedenen Karten sind unterschiedlich oft im Spiel enthalten!

Illustrationen und Designs von Hans Sebastian Thomae.