

# ARMADILLO



amigo-spiele.de/02254

Ein Spiel von Rudi Biber mit Illustrationen von Marek Blaha

Spieler: 2–6 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

## Inhalt

60 Karten



je 3x die Werte 1–20

36 Chips



6 Würfel



je 2x die Augenzahlen  
1/2/3, 4/5/6 und 7/8/9

## Spielidee

Junge und alte Armadillos, man nennt sie auch Gürteltiere, treffen sich in den hügeligen Steppen Amerikas, um sich im Wettrollen miteinander zu messen. Sie rollen sich zu einer Kugel zusammen und dann geht's den Hügel hinunter! Dabei geht es jedoch nicht darum, möglichst weit oder schnell zu rollen, sondern einen Zielfelsen möglichst exakt zu erreichen.

Bei **Armadillo** würfelt einer von euch seine gewählten Würfel. Passend zum Würfelergebnis darf jeder von euch eine Handkarte ablegen. Ziel ist es, vor allen anderen keine Karten mehr auf der Hand zu haben. Wählt daher eure Würfel clever und behaltet immer die Schnauze vorn!

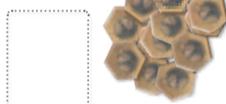
## Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und gibt jedem von euch verdeckt **zehn Handkarten**. Die übrigen Karten legt ihr beiseite, ihr braucht sie erst wieder für die nächste Runde. Notiert eure Namen auf einem Papier. Dort tragt ihr jeweils am Ende einer Runde eure Ergebnisse ein. Legt die Würfel und die Chips bereit. Lasst in der Mitte Platz für einen Ablagestapel. Zuletzt nehmt ihr euch je **zwei Chips** und schon kann es losgehen.

Paul



Ablagestapel



Mary



Peter



Spielaufbau für 3 Personen

## Spielablauf

Wer von euch den schnellsten Countdown zählt, beginnt die erste von drei Runden. Bist du an der Reihe, besteht dein Spielzug aus den folgenden Schritten:

1. Würfel wählen und würfeln
2. Karte ablegen oder Chip nehmen

Den zweiten Schritt führst jedoch nicht nur du aus, sondern **jeder von euch**.

### 1. Würfel wählen und würfeln

Du versuchst mit den Würfeln ein Ergebnis zu erzielen, das dem Wert einer deiner Karten entspricht.

Überlege dir, welches Ergebnis du würfeln willst. Du darfst dich frei entscheiden, welche und wie viele Würfel du würfeln möchtest, um das entsprechende Ergebnis zu erreichen. Die **blauen Würfel** zeigen die Zahlen 1, 2 und 3, die **gelben Würfel** die Zahlen 4, 5 und 6, die **roten Würfel** die Zahlen 7, 8 und 9.

Wirf deine gewählten Würfel **einmal**. Nenne anschließend den Gesamtwert deiner Würfel. Dies ist das Würfelergebnis, das für alle gilt.

*Peter wählt zwei gelbe und einen blauen Würfel.*

*Er würfelt sie einmal und nennt sein Würfelergebnis: „Elf!“*



### 2a. Karte ablegen

Nun schauen sich alle ihre Handkarten an. Zeigt eine deiner Karten das Würfelergebnis, darfst du sie ablegen.

Beachte, dass immer nur der Gesamtwert **aller** geworfenen Würfel zählt. Nach jedem Würfelwurf darfst du immer **nur eine** Karte ablegen. Das gilt auch, wenn du mehrere Karten mit dem gleichen Wert hast.



Passend zum Würfelergebnis legt Peter eine seiner 11er ab. Eine zusätzliche 11 oder seine 1, 4 oder 6 darf er nicht ablegen.

### Chips einsetzen

Mit bis zu drei Chips kannst du den Wert einer deiner Karten so verändern, dass er zum Würfelergebnis passt und du die Karte ablegen kannst. Für jeden Chip, den du abgibst, veränderst du den Kartenwert um eins nach oben oder unten.

Gibst du vier Chips ab, darfst du eine beliebige Karte ablegen.



Paul hat zwar nicht gewürfelt, aber auch er darf eine zum Würfelergebnis passende Karte ablegen. Er hat keine 11 und entscheidet sich dafür, zwei Chips abzugeben, um seine 13 ablegen zu können. Er hätte stattdessen auch seine 9 mit zwei Chips ablegen können.

### 2b. Chip nehmen

Kannst oder möchtest du keine Karte ablegen, nimmst du dir stattdessen einen Chip. Du darfst während des Spiels maximal fünf Chips gleichzeitig haben. Besitzt du bereits fünf, ziehst du keinen Chip mehr nach.



Mary hat keine passende Karte, auch nicht, wenn sie ihre zwei Chips einsetzen würde. Daher nimmt sie einen Chip aus dem Vorrat.

Haben alle von euch eine Karte abgelegt oder einen Chip genommen, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe und wählt die Würfel für ihren Wurf aus.

## Ende der Runde

Eine Runde endet, wenn mindestens einer von euch alle Handkarten abgelegt hat. Den letzten Spielzug führt ihr noch vollständig aus: Jeder von euch darf noch eine Karte ablegen oder einen Chip nehmen. Jede nicht abgelegte Handkarte zählt nun einen Minuspunkt. Notiert euer Rundenergebnis. Eure Chips behaltet ihr für die nächste Runde.

Mischt alle Karten und gebt jedem zehn neue Handkarten. Es geht mit der Person weiter, die als nächste mit dem Würfeln an der Reihe gewesen wäre.

## Ende des Spiels

Nach drei Runden endet das Spiel. Wer von euch insgesamt die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer noch mehr Chips besitzt. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnen diejenigen gemeinsam.



Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

