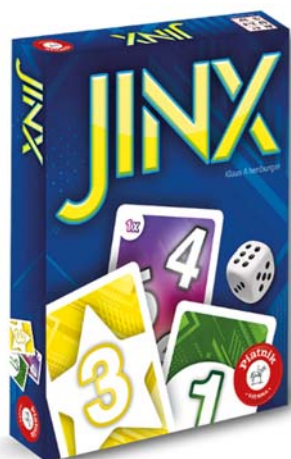




Spannung pur:

Kartensammelspaß in drei Runden

# JINX



**In JINX gehen die Emotionen auf Berg- und Talfahrt. Gleich gewinnt man, gleich verliert man. Und kaum wiegt man sich in Sicherheit, ist die Runde auch schon wieder vorbei und bisher gesammelte Karten gehen womöglich verloren. Würfelglück und die richtige Taktik führen am Ende von Runde Drei zum hart verdienten Sieg.**

Der Spielmechanismus ist ebenso einfach wie genial. Das Spiel besteht aus 48 Zahlenkarten mit den Werten eins bis sechs in acht verschiedenen Farben, zwölf Glückskarten und einem Würfel. Bevor es losgehen kann, werden die beiden Kartenkategorien getrennt voneinander gut gemischt und als verdeckte Stapel bereitgelegt. Die obersten 16 Zahlenkarten werden in einem Rechteck mit vier Mal vier Karten offen in der Tischmitte aufgelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt einmal, oder wenn er mag auch ein zweites Mal. Nun darf er sich eine Karte mit dem gewürfelten Wert, in der Farbe seiner Wahl, aus der Auslage nehmen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Solange, bis keine Karte mit dem benötigten Zahlenwert mehr zur Verfügung steht. Nun beginnt die erste Wertung. Hat man Zahlenkarten in seiner Auslage, deren Farbe auch in der Tischmitte liegen, müssen all diese Karten wieder abgegeben werden. Wer die Runde beendet hat, muss zusätzlich seine höchste Zahlenkarte abgeben. So verliert man ganz schnell mal viele seiner bisher erwürfelten Karten. Abhilfe können die Glückskarten schaffen, die man nach jeder Runde durch Abgabe einer bereits gesammelten Zahlenkarte kaufen kann. Damit lässt sich etwa das Würfelergebnis verändern oder man darf sich eine beliebige Karte aus der Tischmitte nehmen.

Dann geht's weiter in Runde Zwei mit 16 neuen Zahlenkarten. Wer aus der vorherigen Runde keine Karten mehr hat, startet unbeschwert von vorne. Wer allerdings noch Karten in seiner eigenen Auslage hat, muss jetzt besonders auf diese Farben achten. Denn die Karten gelten nicht als gesichert, sie können also nach jeder Runde wieder verloren gehen. Es gewinnt, wer nach Runde Drei die höchste Summe der gesammelten Zahlenkarten erzielt hat.



## **JINX**

Spieltyp: Kartenspiel  
Alter: ab 6 Jahren  
Anzahl: 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 15 Minuten  
Preis: ca. 8,99 Euro



### **Der Autor:**

**Klaus Altenburger** ist einer der meistbeachteten Newcomer der österreichischen Spielautorenszene. „JINX“ ist sein drittes Spiel, und nach „Pixbox“ sein zweites beim österreichischen Verlag Piatnik. Der 40-jährige Wiener ist verheiratet und lebt mit seiner Frau und seiner kleinen Tochter in Klosterneuburg, in der Nähe Wiens. Der kaufmännische Angestellte verfügt über zwei abgeschlossene Wirtschaftsstudien. In seiner Freizeit betreibt er Sport und spielt und entwickelt Spiele.

### **Weitere Informationen**

PR-Büro Halik  
02266 67 477  
office@halik.at  
halik.at

Piatnik  
Hütteldorfer Straße 229-231  
1140 Wien  
01 914 41 51  
info@piatnik.com  
piatnik.com