

NO THANKS!



amigo-spiele.de/02455



ab 8 Jahren



3–7 Personen



Thorsten Gimmler



ca. 20 Minuten



Oliver Freudenreich

Spielidee

„Nein Danke!“ – genau das wollt ihr sagen, wenn ihr eine Karte angeboten bekommt. Das könnt ihr aber nur, wenn ihr noch genügend Spielsteine habt. Denn wer keinen Spielstein nutzt, kassiert eine Karte und damit Minuspunkte! Wer von euch schafft es, die eigenen Spielsteine am cleversten einzusetzen?

Spielmaterial



**33 Zahlenkarten mit
den Werten 3–35**

55 Spielsteine



**22 Sonderkarten
(nur für die Erweiterung)**

Spielvorbereitung

Für das Grundspiel mischt ihr die 33 Zahlenkarten und legt davon **9 Karten unbesehen** zur Seite. Diese Karten spielen in dieser Partie nicht mit. Legt die restlichen 24 Karten als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

Nehmt euch nun wie folgt Spielsteine:

- Bei 3-5 Personen je 11 Spielsteine
- Bei 6 Personen je 9 Spielsteine
- Bei 7 Personen je 7 Spielsteine

Legt alle übrigen Spielsteine in die Schachtel zurück.

Haltet euren Spielstein-Vorrat während des ganzen Spiels vor den anderen geheim.

Spielablauf

Wer zuletzt „Nein Danke!“ gesagt hat, beginnt. Bist du am Zug, deckst du die oberste Karte des Stapels auf und legst sie offen daneben.



Du hast nun die Wahl:

- × Entweder du **nimmst dir die Karte**, legst sie offen vor dir ab und beginnst damit deine Auslage

oder

- × du **lehnst die Karte ab**, indem du einen deiner Spielsteine auf die Karte legst.

Entscheidest du dich, die aufgedeckte Karte zu nehmen, **bekommst du auch alle darauf liegenden Spielsteine**. Anschließend deckst du die nächste Karte vom Stapel auf und stehst wieder vor der Entscheidung: Die neue Karte nehmen oder ablehnen.

Lehnst du die Karte ab, ist die Person links von dir an der Reihe und hat ebenfalls die Entscheidung: Entweder sie legt einen Spielstein auf die Karte und lehnt sie damit ab oder sie nimmt sich die Karte und legt sie in ihre Auslage. Spielt so im Uhrzeigersinn weiter. Lehnen mehrere Personen nacheinander eine Karte ab, können sich dadurch auch mehrere Spielsteine auf einer Karte ansammeln.

Dein Zug endet erst, wenn du durch die Abgabe eines Spielsteins eine Karte ablehnst.



Felix deckt die oberste Karte des Stapels auf. Sie zeigt den Wert 11. Er möchte die Karte nicht. Felix legt einen seiner Spielsteine darauf und lehnt sie damit ab.



Beate ist nun am Zug. Sie möchte die Karte auch nicht, lehnt die Karte ebenfalls ab und legt einen ihrer Spielsteine darauf.



Lisa will sich ihre Spielsteine lieber aufsparen und lehnt die Karte nicht ab. Sie nimmt die 11 und legt sie offen vor sich ab. Die beiden darauf liegenden Spielsteine nimmt sie in ihren Vorrat.



Danach deckt Lisa die nächste Karte vom verdeckten Stapel auf. Sie zeigt den Wert 26. Lisa könnte die Karte sofort nehmen, aber sie lehnt die Karte ab und legt einen ihrer Spielsteine darauf. Damit ist ihr Zug beendet.

Im Laufe des Spiels werdet ihr Karten mit einem hohen Wert häufiger ablehnen. So kann eine Karte auch mehrere Runden in der Tischmitte liegenbleiben und sich eine größere Anzahl Spielsteine ansammeln, bevor sie eine Person nimmt.



Nachdem sowohl Felix als auch Beate und Lisa die Karte mit dem Wert 26 mehrmals abgelehnt haben, entscheidet sich Lisa, die Karte jetzt zu nehmen, da nun bereits neun Spielsteine auf der Karte liegen.

Karten und Spielsteine

Viele **Spielsteine** zu besitzen ist immer gut, um Karten ablehnen zu können. Außerdem zählt jeder Spielstein am Ende des Spiels **einen Pluspunkt**. Bist du am Zug und hast keinen Spielstein, **musst** du die Karte in der Tischmitte nehmen.

Jede einzelne **Karte**, die vor dir liegt, zählt entsprechend ihres Wertes **Minuspunkte**. Eine „6“ zählt 6 Minuspunkte, eine „21“ zählt 21 Minuspunkte usw.


$$4 + 6 + 11 + 26 = 47$$

Lisa hat vier Karten vor sich liegen. Diese Karten zählen am Ende des Spiels insgesamt 47 Minuspunkte.

Ihr erhaltet weniger Minuspunkte, wenn ihr **Zahlenketten** mit direkt aufeinanderfolgenden Werten bilden könnt. Zahlenketten zählen nur so viele Minuspunkte wie der **niedrigste Wert** der gesamten Kette. So zählen eine „15“ und eine „16“ insgesamt nur 15 Minuspunkte.

Legt die Karten von Zahlenketten so **überlappend aufeinander**, dass die niedrigste Zahl oben liegt. Die Werte auf den Karten müssen für alle jederzeit sichtbar sein.

$$13 + 15 = 28$$

*Felix hat bisher die „13“ und eine Zahlenkette mit „15“ und „16“ vor sich liegen. Das macht durch die Zahlenkette nicht 44 Minuspunkte (13+15+16) sondern **nur 28** (13+15).*



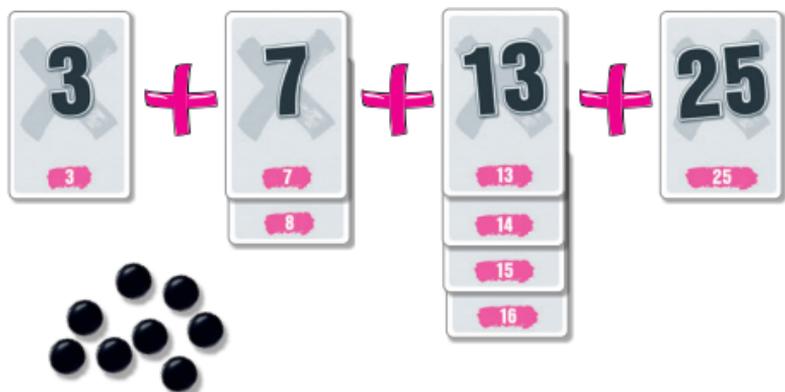
Gelingt es Felix, im weiteren Spiel auch die „14“ zu bekommen, kann er eine Zahlenkette von „13“ bis „16“ bilden, die dann insgesamt nur 13 Minuspunkte zählt!

Ende des Spiels

Nimmt sich eine Person die **letzte Karte** aus der Tischmitte, endet das Spiel. Zählt nun jeweils die Punkte in eurer Auslage zusammen: die Werte der einzelnen Karten und der jeweils niedrigste Wert eurer Zahlenketten. Dies sind eure Minuspunkte. Verrechnet nun eure übrig gebliebenen Spielsteine als Pluspunkte mit euren Minuspunkten.

Wer dann von euch insgesamt die wenigsten Minuspunkte bzw. die meisten Pluspunkte hat, gewinnt!

Sind das mehrere Personen, gewinnen sie gemeinsam.



Felix hat am Ende des Spiels zwei Einzelkarten und zwei Zahlenketten vor sich liegen. Hierfür bekommt er 48 Minuspunkte ($3+7+13+25 = 48$). Damit verrechnet er seine acht übrig gebliebenen Spielsteine. Sein Endergebnis ist 40 Minuspunkte ($48-8 = 40$).

Erweiterung

Habt ihr bereits mehrere Partien „No Thanks!“ gespielt, erwartet euch mit dieser Erweiterung noch mehr Abwechslung. Zu den Zahlenkarten kommen jetzt auch grüne und pinke Sonderkarten hinzu. Während die grünen Sonderkarten euch in bestimmten Momenten starke Aktionen erlauben und Bonuspunkte bringen, können pinke Sonderkarten euren Plan ruinieren und eure Punktzahl negativ beeinflussen.

Spielvorbereitung

Mischt die **6 pinken Sonderkarten** mit den 33 Zahlenkarten des Grundspiels. Legt dann von diesem Stapel 9 Karten unbesehen beiseite. Mischt die **16 grünen Sonderkarten** und legt 7 zufällige davon unbesehen in die Schachtel zurück. Die restlichen 9 mischt ihr mit dem Stapel der pinken Sonderkarten und der Grundspielkarten.

Ihr könnt die grünen Sonderkarten auf dem Stapel bereits an der grünen Rückseite erkennen, während die pinken Sonderkarten die gleiche Rückseite wie die Zahlenkarten haben.

Spielablauf

Die Regeln des Grundspiels gelten wie gewohnt. Deckt ihr eine **pinke Sonderkarte** auf, könnt ihr sie wie üblich nehmen oder mit einem Spielstein ablehnen. Solltet ihr die Karte nehmen, bekommt ihr auch weiterhin alle darauf liegenden Spielsteine.

Grüne Sonderkarten sind meist positiv für euch. Aus diesem Grund bietet ihr bei grünen Sonderkarten darum, die Karte erhalten zu können und nicht darum, die Karte abzulehnen. Entscheidest du dich nämlich, **keinen Spielstein** auf eine grüne Sonderkarte zu legen, bekommst du **nicht** die Karte, sondern nur die darauf liegenden Spielsteine. **Die Person rechts von dir** bekommt die grüne Sonderkarte (bzw. die Person, die als Letztes einen Spielstein auf die Karte gelegt hat). Wer die Spielsteine erhalten hat, deckt die nächste Karte auf und ist am Zug.

Legst du auf eine gerade neu aufgedeckte grüne Sonderkarte **keinen** Spielstein, bekommt auch hier die Person rechts von dir die Karte. Dann deckst du die nächste Karte auf.

Sonderkarten

Sonderkarten aktivierst du je nach abgebildetem Icon:



Lege diese Karte in deine Auslage. Du aktivierst sie erst am Ende des Spiels.



Lege diese Karte in deine Auslage. Du darfst sie während der Partie zu einem beliebigen Zeitpunkt aktivieren. Wirf diese Karte danach ab.



Diese Karte aktivierst du beim Nehmen der Karte sofort. Wirf sie danach ab.



Grüne Sonderkarten



Bonuspunkte

($2x + 5$, $2x + 10$, $3x + 15$, $2x + 20$)

Diese Karten geben dir am Ende des Spiels die abgebildete Anzahl an Pluspunkten. Verrechne sie am Ende des Spiels mit deinen Minuspunkten.



Joker

Die Joker-Karte stellt eine beliebige Zahl dar. Du musst dich erst am Ende der Partie entscheiden, welche Zahl die Karte annimmt. Der Joker ist besonders gut, um Zahlenketten zu verbinden.

Beachte: Der Joker kann nur Zahlen von 3-35 annehmen.



Pro Karte 1 Pluspunkt

Du bekommst pro Karte in deiner Auslage 1 Pluspunkt. Nicht abgeworfene pinke und grüne Sonderkarten, sowie die Karte selbst, zählen ebenfalls mit.



Setze bei einer Karte aus und biete nicht mit

Gib diese Karte ab, um am Anfang einer Runde oder während einer Runde auszustiegen. Solange die Zahlenkarte oder Sonderkarte in der Tischmitte ausliegt, bietest du nicht mit. Du steigst erst bei der nächsten Karte wieder ein.

Beachte: Setzt du diese Karte ein, um bei einer grünen Sonderkarte nicht mitzubieten, kannst du die grüne Sonderkarte auch nicht erhalten.



Schaue dir die 9 zur Seite gelegten Karten an

Mit dieser Karte erhältst du Informationen darüber, welche Karten in dieser Runde nicht mitspielen.

Beachte: Die in die Schachtel zurückgelegten 7 grünen Sonderkarten darfst du dir dabei nicht anschauen.



Gib sofort der Person links von dir eine beliebige Karte aus deiner Auslage

Hast du mindestens eine Karte in deiner Auslage, musst du diese Aktion ausführen. Besitzt du zu diesem Zeitpunkt nur eine grüne Sonderkarte, musst du sie weitergeben. Hast du keine Karte, entfällt die Aktion und du wirfst diese Sonderkarte ab.



Entferne sofort eine beliebige Karte aus deiner Auslage

Hast du mindestens eine Karte in deiner Auslage, musst du diese Aktion ausführen. Besitzt du zu diesem Zeitpunkt nur eine grüne Sonderkarte, musst du sie entfernen. Hast du keine Karte, entfällt die Aktion und du wirfst diese Sonderkarte ab.



Verdopple den Wert deiner Spielsteine

Spielsteine, die du am Ende noch übrig hast, sind doppelt so viele Punkte wert. Hast du auch andere Sonderkarten, die den Wert deiner Spielsteine beeinflussen, aktivierst du diese Karte zuerst.

X Pinke Sonderkarten



Nimm die erste verdeckte Karte mit einem pinken X vom Stapel

Liegt auf dem Stapel eine Karte mit einem grünen X, nimmst du die erste darunterliegende Karte mit einem pinken X. Sollte der Kartenstapel leer sein oder nur noch aus grünen Sonderkarten bestehen, nimmst du die oberste Karte der 9 zur Seite gelegten Karten.



Spielsteine sind Minuspunkte

Deine übrig gebliebenen Spielsteine zählen am Ende 1 Minuspunkt statt

1 Pluspunkt.

Beachte: Hast du am Ende des Spiels auch die grüne Sonderkarte „Verdopple den Wert deiner Spielsteine“, zählen deine Spielsteine jeweils 2 Minuspunkte.



Halbiere den Wert deiner Spielsteine

Spielsteine, die du am Ende noch übrig hast, geben dir nur halb so viele Punkte. Bei einer ungeraden Anzahl rundest du ab. Hast du auch andere Sonderkarten, die den Wert deiner Spielsteine beeinflussen, aktivierst du diese Karte zuerst.

Beachte: Hast du am Ende des Spiels auch die grüne Sonderkarte „Verdopple den Wert deiner Spielsteine“, heben sich diese beiden Karten gegenseitig auf.



Höchste Zahlenkarte zählt doppelt

Verdopple die Minuspunkte für deine höchste Zahlenkarte. Ist sie Teil einer Zahlenkette, zählt nur die niedrigste Zahl in der Zahlenkette doppelt.



Die Zahl 40

Diese Karte funktioniert wie eine Zahlenkarte. Sie zählt am Ende des Spiels 40 Minuspunkte.

Beachte: Hast du auch die pinke Sonderkarte „Höchste Zahlenkarte zählt doppelt“, zählt diese Karte 80 Minuspunkte.



Pro Karte 1 Minuspunkt

Du bekommst pro Karte in deiner Auslage 1 Minuspunkt. Nicht abgeworfene pinke und grüne Sonderkarten, sowie die Karte selbst, zählen ebenfalls mit.

Beachte: Hast du am Ende des Spiels auch die grüne Sonderkarte „Pro Karte 1 Pluspunkt“, heben sich diese beiden Karten gegenseitig auf.

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

