

# ORANGE ZU BLAU SPIELE

Kartenspiele für den  
Sonnenuntergang.



„Glück“ ist ein Kartenspiel für 2 bis 5 Personen.

Eine Runde dauert etwa 30 Minuten. Je mehr die Karten in Bewegung sind (verschenken, tauschen, aufräumen), desto schneller geht's.



Es gibt 20 verschiedene Hobbykarten. Die Buchstaben unten auf der Karte zeigen, welche Zutatenkarten dazu passen.

Es gibt 70 Zutatenkarten in unterschiedlichen Farben, die meisten mehrfach. Der Buchstabe oben auf der Karte zeigt, zu welcher Hobbykarte sie passt.



Es gibt 6 verschiedene Ereigniskarten. Jede gibt es drei mal. Unten auf der Karte steht, was zu tun ist.

## GLÜCK

 EIN KARTENSPIEL,  
das glücklich macht.

🕒 20 - 30 MIN. 👥 2 - 5 👤 9 - 99 JAHRE

# GLÜCK: Spielanleitung

## Vorbereitung

Alle vorhandenen Spielkarten gut mischen.



Es gibt 20 Hobbykarten (rot),  
70 Zutatenkarten (bunt) und  
18 Ereigniskarten (blau).

**Austeilen:** Pro Person je 5 Karten austeilen. Die übrigen Karten als Nachziehstapel verdeckt in die Mitte des Tisches legen.

## Spielzug

**Karten ziehen:** Entscheide, ob du EINE, ZWEI oder DREI Karten vom Nachziehstapel nehmen möchtest.

Die Ereigniskarten „Chaos“, „Moment“ müssen sofort ausgespielt werden.

**Hobbykarten:** Wenn Du Hobbykarten (rot) gezogen hast, spiele diese aus. Lege passende Zutatenkarten an. Diese kannst Du umlegen, wenn Du dran bist.

Wenn Du alle Zutatenkarten zusammen hast, hast Du einen Punkt (siehe „Punkte machen“ rechts).



**Ereigniskarten:** Beliebig viele Ereigniskarten spielen. Bis auf „Chaos“ und „Moment“ müssen diese aber nicht sofort gespielt werden.

Aber Achtung! Wenn du am Ende des Spielzugs mehr als 6 Karten auf der Hand hast, musst du überzählige Karten bei anderen anlegen. Falls Du nicht anlegen kannst, musst Du Deine Spielkarten offen auf den Tisch legen und so lange davon Karten auf den Ablagestapel legen, bis Du wieder 6 Karten auf die Hand nehmen kannst.

Auf jeder Ereigniskarte steht, was zu tun ist. In Kürze:



1. „Was für ein Chaos...“ = sofort aussetzen
2. „Endlich mal ein Moment...“ = Joker, Du hast einen Punkt!
3. „...gierig...“ = 3 Karten nachziehen
4. „Lieber Locker...“ = alle Karten tauschen
5. „Toll...“ = 3 Karten verschenken
6. „Aufräumen...“ = Karten ablegen

## Punkte machen:

Sind für ein Hobby alle Zutaten zusammen, so wird die Hobbykarte umgedreht und zählt als 1 Punkt. Die Zutaten werden auf den Ablagestapel gelegt.

**Spiel-Ende:** Wer als Erste/r 3 Karten umdreht, hat gewonnen und beendet das Spiel.