

420

VIER ZWEI NULL

Dies ist ein Spiel für Klein und Gross,
ob in der Gruppe oder zu zweit,
garantierter Spielspass,
an jedem Ort und zu jeder Zeit.

Unser Ziel ist es das physische Zusammensein
beim „Spielen“ wieder vermehrt ins Leben zu rufen.

Schön sitzt ihr gerade beisammen!
Viel Spass beim 4 2 0 spielen.

SPIELANLEITUNG

2 - 10 Spielende, ab 6 Jahren

START DES SPIELS

- Alle Karten werden gemischt und wie folgt verteilt:
- 8 Handkarten pro Person bei 2 bis 6 Spielenden
 - 6 Handkarten pro Person bei 7 bis 10 Spielenden

Alle Spielenden nehmen ihre Karten auf die Hand, schauen sie sorgfältig an und sortieren sie am besten nach Farben.

Achtet darauf, dass niemand eure Karten sehen kann.

Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte des Spielfelds gelegt. Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt und daneben gelegt. Diese dient nun als Farbgeber und verliert ihre Funktion. Wird eine mehrfarbige Spezialkarte aufgedeckt, darf eine Farbe gewünscht werden.

Rechts von der austeilenden Person beginnt das Spiel.

ZIEL DES SPIELES

Pro Zug wird eine Karte abgelegt. Kann keine passende Karte gelegt werden, muss eine vom Nachziehstapel gezogen werden, bevor die nächste Person an der Reihe ist.

Wer zuerst alle Handkarten ablegt, gewinnt.

Das Spiel ist damit beendet.

GRUNDREGELN

Das Spiel besteht aus 83 Karten und zwei Würfeln mit den Werten 4-2-2-0-0-0.

Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn mit Zahlenkarten von 1-10 in drei Farben: Grün, Gelb und Rot.

Dazu kommen einfarbige Extrakarten und mehrfarbige Spezialkarten, die bestimmen, wer würfeln und je nach Ergebnis wie viele Karten vom Stapel verteilen oder aufnehmen muss.

Eine Karte darf nur gelegt werden, wenn sie entweder die gleiche Farbe oder den gleichen Wert hat. Kann keine passende Karte gelegt werden, muss eine vom Nachziehstapel aufgenommen werden. Wenn möglich, darf sie sofort gespielt werden. Identische Karten dürfen gemeinsam im selben Zug abgelegt werden.

Anhand der Würfel wird während des Spiels bestimmt, wie viele Karten aufgenommen oder verteilt werden dürfen.

FARBENBLINDHEIT

Ein großer Teil unserer Gesellschaft hat Schwierigkeiten, Farben eindeutig zu erkennen. Deshalb wurde für jede Farbe ein bestimmtes Muster festgelegt:

Grün = horizontale Hilfslinien

Gelb = vertikale Hilfslinien

Rot = keine Hilfslinien

ZAHLENKARTEN

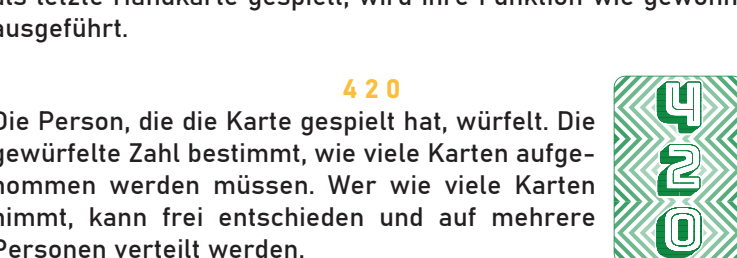
Es gibt von jeder Farbe jeweils zwei Karten pro Zahl. Neben der Zahl befinden sich Pfeile im Hintergrund der Karten, die die Spielrichtung anzeigen.

Bei den Zahlen 1 bis 5 zeigen die Pfeile nach oben. Das bedeutet, dass nur Karten mit dem gleichen oder einem höheren Wert gelegt werden dürfen.

Bei den Zahlen 6 bis 10 zeigen die Pfeile nach unten. Das bedeutet, dass nur Karten mit dem gleichen oder einem niedrigeren Wert gelegt werden dürfen.

Die Karte U (0/11) kann entweder als 0 oder als 11 gespielt werden und gilt deshalb sowohl als höher als auch als tiefer.

Dabei muss immer entweder die Farbe oder der Kartenwert übereinstimmen.



EXTRAKARTEN

Es gibt jede Extrakarte einmal pro Farbe, diese dürfen nur auf Karten derselben Farbe gelegt werden. Wird eine Extrakarte als letzte Handkarte gespielt, wird ihre Funktion wie gewohnt ausgeführt.

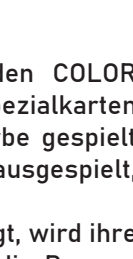
4 2 0

Die Person, die die Karte gespielt hat, würfelt. Die gewürfelte Zahl bestimmt, wie viele Karten aufgenommen werden müssen. Wer wie viele Karten nimmt, kann frei entschieden und auf mehrere Personen verteilt werden.



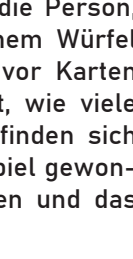
CROSS

Die Person, die die Karte gespielt hat, darf eine beliebige Person bestimmen, die einmal mit einem Würfel würfeln muss. Die gewürfelte Zahl gibt an, wie viele Karten diese Person selbst aufnehmen muss.



DUEL

Die Person, die die Karte gespielt hat, darf eine beliebige Person zum Duell herausfordern. Beide würfeln jeweils mit einem Würfel auf das Kommando „4-2-0“. Die gewürfelte Zahl der gegnerischen Seite gibt an, wie viele Karten jeweils selbst aufgenommen werden müssen.



SPEZIALKARTEN

Jede Spezialkarte gibt es nur einmal, außer den COLOR WISHER, von denen gibt es vier Exemplare. Alle Spezialkarten sind mehrfarbig und können auf Karten jeder Farbe gespielt werden. Die Funktion der Spezialkarte wird direkt ausgespielt, bevor die nächste Person an der Reihe ist.

Wird eine Spezialkarte als letzte Handkarte abgelegt, wird ihre Funktion ganz normal ausgespielt. Danach muss die Person, die die Karte gelegt hat, versuchen, sich mit einem Würfel selbst herauszuwürfeln, auch dann, wenn ihr zuvor Karten zugespielt wurden. Die gewürfelte Zahl bestimmt, wie viele Karten selbst aufgenommen werden müssen. Befinden sich danach keine Karten mehr auf der Hand, ist das Spiel gewonnen. Andernfalls darf eine Farbe angesagt werden und das Spiel läuft wie gewohnt weiter.

SUPER 420

Die Person, welche die Karte gespielt hat, würfelt einmal mit einem Würfel. Alle anderen Mitspielenden müssen die gewürfelte Anzahl an Karten vom Stapel aufnehmen. Anschließend darf eine Farbe gewünscht werden.



SUPER CROSS

Alle anderen Mitspielenden müssen einmal mit einem Würfel würfeln und entsprechend viele Karten selbst vom Stapel aufnehmen. Anschließend darf eine Farbe gewünscht werden.



SUPER DUEL

Die Person wählt entweder zwei beliebige Mitspielende aus, die in einem Duell gegeneinander antreten, oder sie fordert eine beliebige Person zu einem Super Duell heraus. In diesem Fall muss die herausgeforderte Person doppelt so viele Karten wie üblich aufnehmen.

In beiden Fällen würfeln beide Beteiligten gleichzeitig auf das Kommando „4-2-0“. Die gewürfelte Zahl des Gegners bestimmt jeweils, wie viele Karten aufgenommen werden müssen. Die Person, die die Karte gespielt hat, darf anschließend eine Farbe wünschen.



COLOR WISHER

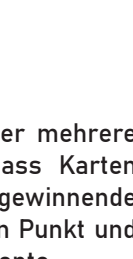
Es darf eine beliebige Farbe gewünscht werden.



LAST-TRY

Diese Karte wird so lange aufbewahrt, bis jemand die letzte Handkarte spielt und offiziell gewinnt. Danach muss die Last-Try Karte sofort gespielt werden, um den Sieg zu verhindern. Die zu gewinnende Person muss sich selbst mit zwei Würfeln herauswürfeln. Werden zwei Nullen gewürfelt, hat sie das Spiel gewonnen. Andernfalls muss sie entsprechend viele Karten aufnehmen. Die Person, die die Last-Try Karte gespielt hat, darf eine Farbe wünschen. Rechts von ihr geht das Spiel normal weiter.

Wird diese Karte als letzte Handkarte gespielt, gilt die Spezialkartenregelung: Die Person muss sich mit einem Würfel selbst herauswürfeln. Scheitert sie, muss sie entsprechend viele Karten aufnehmen und eine Farbe wünschen. Das gilt auch, wenn die Last-Try Karte als letzte Handkarte reingeworfen wird. In diesem Fall würfelt die zu gewinnende Person zuerst mit zwei Würfeln. Scheitert sie, muss die Person, die die Last-Try Karte gelegt hat, anschließend mit einem Würfel ihr Glück versuchen.



PUNKTESYSTEM

Es kann auf Punkte gespielt werden, sodass es über mehrere Runden noch spannender bleibt. Dies bedeutet dass Karten gezählt werden sobald das Spiel vorbei ist. Die gewinnende Person erhält pro Handkarte der Mitspielenden einen Punkt und für mehrfarbige Spezialkarten 2 Punkte auf dessen Konto.

Auf wie viele Punkte gespielt wird, kann selbst entschieden werden. Eine gute Richtlinie ist für 2-3 Spielende auf 15 Punkte zu spielen und pro Person mehr 5 Punkte oben drauf.

ZUSATZREGELN

Für noch mehr Spielspaß gibt es für erfahrene 4 2 0 Spielende Zusatzregeln, die optional angewendet werden dürfen. Wie viele davon genutzt werden oder ob neue Regeln dazu erfunden werden, bleibt allen selbst überlassen. Wichtig ist nur, dass vor dem Spiel alle Regeln klar abgesprochen werden.

REINWERFEN

Es darf jederzeit die genau gleiche Karte reingeworfen werden, auch wenn die Person nicht an der Reihe ist. Dabei werden alle Personen dazwischen übersprungen und das Spiel geht bei der nächsten Person rechts weiter.

FALSCH KART

Wer eine falsche Karte ablegt oder eine Karte spielt, obwohl die Person nicht an der Reihe ist, muss diese Karte wieder aufnehmen und einmal mit einem Würfel würfeln. Die gewürfelte Zahl bestimmt, wie viele Karten die Person selbst vom Stapel aufnehmen muss. Ist die Person an der Reihe, muss sie selbstverständlich einen korrekten Zug durchführen. Das gilt nicht, wenn es um das schnellere Reinwerfen von Karten geht. In diesem Fall darf die langsamere Person die Karte normal aufnehmen.

WÜRFEL

Fällt beim Würfeln ein Würfel auf den Boden oder von der Spielfläche, muss eine Karte aufgenommen und erneut gewürfelt werden.

DUELL EXTRA

Jedes Duell das 0 zu 0 ausgeht wird wiederholt, bis jemand Karten aufnehmen muss.

DUELL ULTRA

Jedes Duell endet mit einem Gewinner. Es wird solange gewürfelt, bis jemand mehr gewürfelt hat als die andere Person. Wenn beide dasselbe würfeln, wird diese Zahl kumuliert. Am Ende muss nur die Person, die das Duell verloren hat, entsprechend die kumulierte Anzahl an Karten vom Gegner aufnehmen.

Zum Beispiel: Beide würfeln eine 2, danach beide eine 0 und anschließend Person X eine 0 und Person Y eine 4. Somit gewinnt Person Y und muss keine Karten aufnehmen. Person X verliert und muss 2 plus 4, also 6 Karten aufnehmen.

LAST-TRY

Anstelle mit zwei Würfeln herauszuwürfeln, dürfen alle Mitspielenden einmal mit einem Würfel würfeln. Die gewürfelten Zahlen werden zusammenaddiert, und entsprechend viele Karten müssen aufgenommen werden. Diese Regel macht erst ab drei Spielenden Sinn.

BLOCK

Die LAST-TRY Karte kann als „Block“ benutzt werden. Sobald jemand durch das Würfeln Karten zum Aufnehmen bekommt, kann die Karte reingeworfen werden, und die angreifende Person muss die entsprechende Anzahl Karten selbst aufnehmen.

Die Person, die die Last-Try Karte gespielt hat, darf eine Farbe wünschen. Das Spiel geht bei der Person rechts von ihr weiter.