

HILLO



8+



2-6



20 min

Das unterhaltsame Kartenspiel, bei dem es auf und ab gehen kann, von Eilif Svensson & Knut Strømfors für 2 – 6 Spieler ab 8 Jahren.



SPIELMATERIAL

104 Spielkarten mit den Zahlenwerten von -1 bis 11 in 8 Farben



SPIELZIEL

Bei HILLO geht es schnell mal hoch her, obwohl die Spieler lieber tiefstapeln wollen. Das Spiel geht über mehrere Runden und endet, sobald ein Spieler mindestens 100 Punkte erreicht hat. Auf dem Weg dorthin versuchen alle Spieler, hohe Karten in ihrer Auslage durch niedrigere Karten zu ersetzen oder gar ganze Reihen zu entfernen, denn am Spielende gewinnt der Spieler, der die wenigsten Punkte hat.



SPIELVORBEREITUNG

Der größte Spieler mischt alle Karten gründlich und teilt verdeckt **9 Karten** an jeden Spieler aus. **ACHTUNG:** Die Spieler dürfen sich die Vorderseiten ihrer **Karten nicht ansehen!** Die Spieler legen ihre 9 Karten in einem 3 x 3 Raster verdeckt vor sich aus. Dies wird als ihre **Auslage** bezeichnet.



Die verbliebenen Karten werden als **verdeckter Nachziehstapel** in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird offen neben den Nachziehstapel gelegt. Sie bildet die Basis für den **offenen Ablagestapel**.



Jeder Spieler deckt nun noch 2 beliebige Karten seiner Auslage auf. Der Spieler mit der höchsten Summe seiner beiden offenen Karten wird Startspieler. Haben mehrere Spieler die höchste Summe, beginnt von den Spielern der kleinere.

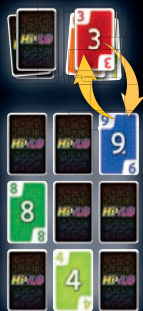


SPIELBLAUF

Mit dem Startspieler beginnend ist jeder Spieler – im Uhrzeigersinn – immer mit einer Aktion an der Reihe. Er hat die Wahl zwischen folgenden **2 Aktionen**, wobei „Passen“ nicht erlaubt ist:

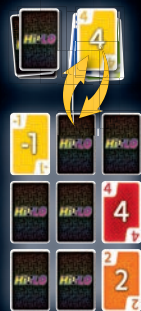
A) Entweder er nimmt die oberste **Karte vom (offenen) Ablagestapel**

B) Oder er nimmt die oberste **Karte vom (verdeckten) Nachziehstapel**



A) Karte vom (offenen) Ablagestapel

Nimmt der Spieler die oberste offene Karte vom Ablagestapel, muss er diese mit einer Karte aus seiner Auslage tauschen. Dabei ist es egal, ob die Karte offen oder verdeckt in seiner Auslage ausliegt. Die Karte vom Ablagestapel wird offen in die eigene Auslage gelegt. Die ausgetauschte Karte kommt offen auf den Ablagestapel.



Beispiel: Lukas nimmt die rote 3 vom Ablagestapel, tauscht sie gegen die blaue 9 und legt die blaue 9 auf den Ablagestapel.

Beispiel: Nina nimmt die gelbe 4 und tauscht sie mit der mittleren verdeckten Karte in der obersten Reihe. Diese kommt dann offen auf den Ablagestapel.

B) Karte vom (verdeckten) Nachziehstapel

Nimmt der Spieler die oberste verdeckte Karte vom **Nachziehstapel**, schaut er sich diese Karte an und **muss** sich dann für eine der folgenden 2 Möglichkeiten entscheiden:

- Entweder tauscht er die Karte mit einer (offenen oder verdeckten) Karte in seiner Auslage (wie unter **A**) beschrieben, indem er die Karte aus seiner Auslage offen auf den Ablagestapel legt und die neu gezogene Karte an deren ehemalige Stelle offen auslegt,
- oder er legt die gezogene Karte direkt offen auf den Ablagestapel.

WICHTIG! In diesem Fall **muss** er eine beliebige verdeckte Karte seiner Auslage aufdecken.

Beispiel: Marie zieht eine Karte vom Nachziehstapel. Die gezogene orange 7 möchte sie nicht in ihre Auslage legen, weshalb sie die Karte offen auf den Ablagestapel legt. Anschließend deckt sie noch eine ihrer verdeckten Karten auf und freut sich, dass es eine Karte ist, die kleiner als die eben abgelegte ist.





HILO

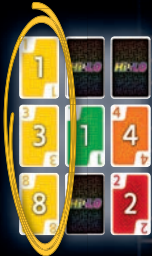
Immer wenn ein Spieler in seiner Auslage waagrecht, senkrecht oder diagonal die 3. Karte **derselben Farbe** legt oder aufdeckt, hat der Spieler ein HILO erreicht und **kann** diese Karten sofort auf den Ablagestapel legen. Damit hat der Spieler 3 Karten weniger in seiner Auslage liegen.

WICHTIG! Die 3 Karten werden so abgelegt, dass die Karte mit der niedrigsten Zahl anschließend als oberste Karte offen auf dem Ablagestapel liegt.



Beispiel: Beim Entfernen der roten Reihe muss Lukas die rote 2 zuoberst auf den Ablagestapel legen.

Beispiel: Nina entfernt die gelbe Karten in der linken Spalte. Dadurch wird die gelbe 1 am Ende des Zugs oben auf den Ablagestapel gelegt.



Entfernt ein Spieler eine Diagonale aus 3 gleichfarbigen Karten, muss er anschließend die zwei getrennt ausliegenden Teilbereiche seiner Auslage entweder senkrecht oder waagrecht zusammenschieben, sodass wieder zwei Spalten oder Reihen aus je 3 Karten entstehen.

Beispiel: Marie hat eine Diagonale aus 3 gelben Karten gebildet und legt diese auf den Ablagestapel. Nun kann sie die blaue 4, die rote 2 und die verdeckte Karte nach unten oder nach links verschieben. Für eine dieser Möglichkeiten muss sie sich entscheiden.



Sonderfall: Hat ein Spieler nach seiner Aktion gleichzeitig in mehr als einer Reihe, Spalte oder Diagonale 3 Karten derselben Farbe, muss er sich entscheiden, welche 3er-Reihe er entfernt. Er kann immer nur eine Reihe, Spalte oder Diagonale entfernen.





RUNDENENDE

Nachdem ein Spieler am Ende seines Zuges **alle Karten** in seiner Auslage **aufgedeckt** (bzw. keine Karten mehr in seiner Auslage) hat, sind **alle anderen Spieler** noch genau **einmal an der Reihe**. Danach decken alle Spieler die noch verdeckten Karten in ihrer Auslage auf.

Jeder Spieler addiert nun die Zahlenwerte aller Karten in seiner Auslage.

WICHTIG! Sollte der Spieler, der das Spielende herbeigeführt hat, **nicht** die niedrigste Summe in dieser Runde haben, muss er seine Punkte verdoppeln (es sei denn, er hat ein negatives Ergebnis). Auch bei einem Gleichstand muss er die Summe verdoppeln.

Die Rundenergebnisse der Spieler werden notiert. Sollte kein Spieler 99 Punkte überschreiten, beginnt eine neue Runde. Dazu werden alle Karten wieder gemischt und die nächste Runde wird, wie oben beschrieben, vorbereitet.

	Marie	Lukas	Nina
Runde 1	7	26	9
Runde 2	18	14	11
Summe	25	40	20
Runde 3	23	19	12
Summe	48	59	32
Runde 4			
Summe			

Beispiel: Am Ende der dritten Runde hat Marie 48 Punkte, Lukas 59 und Nina 32. Nina führt zur Zeit, aber da keiner die 99 Punkte überschritten hat, beginnt die vierte Runde.



SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler als Summe aller bisher gespielten Runden 99 Punkte überschreitet. Der Spieler mit der niedrigsten Summe gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de,
www.schmidtspiele-shop.de

Autor: Eilif Svensson & Knut Strömfors
Redaktion: Thorsten Gimmler
Gestaltung: Jan Richard Hansen & Leon Schiffer

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesemern.

