

DING!

EIN SCHNELLES KARTENSPIEL
FÜR 2 – 7 PERSONEN
AB 8 JAHREN

Lies die ausführliche Erklärung hier. Oder sei mutig und spring an das Ende der Anleitung für die Kurzversion 😊.

INHALT

81 Karten (9 Karten in jeder Farbe)



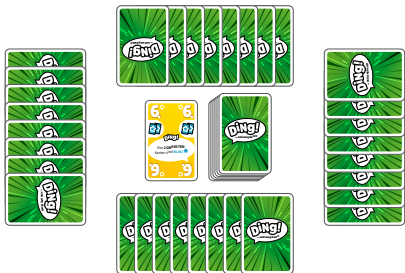
SPIELZIEL

Du versuchst, deine Handkarten so schnell wie möglich loszuwerden. Wenn du das vor allen anderen geschafft hast, hast du das Spiel gewonnen!

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten sehr gut durch. Teilt an jede Person **verdeckt 8 Karten** aus. Nehmt eure Karten auf die Hand. Alle **übrigen Karten** legt ihr für alle gut erreichbar **als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte**. Die oberste Karte kommt aufgedeckt daneben. Sie ist die erste Karte des Ablagestapels. Jetzt geht das DING los!

Spielaufbau für 4 Personen:



SPIELABLAUF

Wer zuletzt in Dänemark Urlaub gemacht hat, beginnt. Normalerweise seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug – **es sei denn, jemand unterbricht die Runde mit einem „DING!“**. Dazu aber später mehr.

Wenn du an der Reihe bist, musst du eine Karte aus deiner Hand spielen, die entweder die **gleiche Zahl** oder die **gleiche Farbe** hat wie die oberste Karte des Ablagestapels. Diese Karte legst du offen auf den Ablagestapel.



Beispiel: Silvia ist am Zug. Sie muss entweder eine 7 (Farbe egal) oder eine blaue Karte (Zahl egal) aus ihrer Hand spielen.

Kannst du keine passende Karte legen, musst du **passen**: Du ziehst eine Karte vom Nachziehstapel und nimmst sie auf die Hand. Dein Zug ist damit sofort beendet und es geht im Uhrzeigersinn weiter.

Ein „DING!“ spielen und Karte zwischenwerfen:

Sobald du siehst, dass die Voraussetzung auf einer deiner Handkarten erfüllt ist, darfst du sofort laut „DING!“ rufen und diese Karte offen auf den Ablagestapel spielen.



Voraussetzung

Dies ist jederzeit möglich, egal ob du am Zug bist oder nicht! Dabei musst du kurz begründen, warum die entsprechende Voraussetzung erfüllt ist.

Stefan hat diese Karte auf der Hand: Er ist nicht am Zug, bemerkt aber, dass Silvia hustet. Er ruft „DING!“, spielt die braune 3 auf den Ablagestapel und sagt: „Silvia, du hast gehustet!“



Wurden die Voraussetzungen **nicht richtig erfüllt** (was die Gruppe beurteilen muss), musst du die Karte, die du für ein „DING!“ auf den Ablagestapel gelegt hast, **wieder auf die Hand nehmen und zusätzlich eine Karte vom Nachziehstapel ziehen**. Ist der Nachziehstapel leer, dann unterbrecht

ihr das Spiel und mischt den Ablagestapel neu – bis auf die obersten 2 Karten. Die gemischten Karten bilden dann den neuen Nachziehstapel.

Nach der Unterbrechung durch „DING!“, geht es im Uhrzeigersinn weiter – allerdings nach der Person, die gerade „DING!“ gerufen hat.

SPIELEND

Wer zuerst seine letzte Karte gespielt hat und damit alle Karten losgeworden ist, hat gewonnen.

Zu schnell zu Ende? Dann teilt zu Spielbeginn mehr Handkarten aus!

EINIGE HINWEISE

- Sobald jemand „DING!“ gerufen hat, wird das Spiel kurz gestoppt, bis die DING!-Karte gespielt und die Begründung vorgetragen wurde. Du darfst in dieser Zeit kein „DING!“ mit einem weiteren „DING!“ unterbrechen.
- Nachdem ein „DING!“ gespielt wurde und die Runde weitergeht, darf sofort wieder ein „DING!“ gespielt werden.
- Wenn die Voraussetzung auf einer deiner Karten gerade noch erfüllt war, im nächsten

Moment aber nicht mehr – weil zum Beispiel jemand vor dir ein „DING!“ gespielt hat – dann ist es für dich zu spät, um mit der Karte auch ein „DING!“ zu spielen.

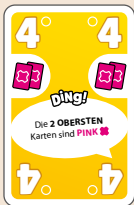
„DING!“-KATEGORIEN

Generell gilt: Steht auf der Karte „Jemand“, dann ist jede Person am Tisch **außer dir selbst** gemeint.

Du selbst bist nur gemeint, wenn „DU“ auf der Karte steht.

Folgende Arten der „DING!“-Karten gibt es:

Voraussetzungen im Ablagestapel sind erfüllt, oder bestimmte Karten wurden gespielt, z. B.:



Voraussetzungen in Bezug auf Handkarten
sind erfüllt – entweder von anderen Personen
am Tisch oder von dir, z. B.:



Soziale Interaktion: Eine Person am Tisch hat
etwas getan, z. B.:



Und natürlich ist es erlaubt, solche Aktionen zu
provozieren!



Beispiel 1: Silvia hat diese Karte auf der Hand. Auf dem Ablagestapel liegt eine gelbe 6 und Jens ist am Zug. Er spielt eine gelbe 7 auf den Ablagestapel. Silvia ruft „DING!“ und legt ihre Karte auf den Ablagestapel, mit der Begründung, dass die Karte auf dem Ablagestapel (7)

um 1 höher ist als die vorherige gespielte Karte (6). Jetzt ist die Person links von Silvia an der Reihe.



Beispiel 2: Heike hat diese Karte auf ihrer Hand. Während die Runde läuft und Stefan gerade dran ist, bittet Heike einen anderen Mitspieler – Jens – ihr die Spielschachtel zu geben, weil sie angeblich etwas auf der Box prüfen will. Jens berührt die Schachtel, um sie Heike zu geben.

Heike ruft „DING!“, unterbricht damit das Spiel und legt ihre Karte auf den Ablagestapel mit der Begründung, dass Jens die Spielschachtel berührt hat. Jetzt ist die Person links von Heike an der Reihe.

FARBSYMBOLE (ZUR BESSEREN ERKENNBARKEIT DER FARBEN)



Grün



Gelb



Pink



Lila



Orange



Blau



Braun



Schwarz



Grau

REGEL-KURZVERSION

Wie ein anderes bekanntes Kartenspiel. Nur, dass du zwischenwerfen kannst, wenn die Voraussetzung auf der Karte erfüllt ist. Viel Spaß!

© 2024 HUCH! | www.hutter-trade.com

Autor: Kasper Lapp

Grafik: Marco Armbruster

Redaktion: Joseph Weidl

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.