

BANGO



ab 8



15min



2 - 5

Kind Familie Kenner Experte

INHALT



- ❶ **88 farbige Karten**, nummeriert von 1-11 in 4 verschiedenen Farben. *Jede Farbe beinhaltet 2 jeder Zahl.*

- ❷ **11 schwarze Karten**, nummeriert von 1-11.



Die Karten haben eine identische Rückseite und bilden zusammen ein vollständiges Kartenspiel.



ZIEL DES SPIELS

Dein Ziel ist es, die meisten Punkte zu erzielen, indem du bis zu 3 Sequenzen* vor dir auslegst. Fülle deine Hand, indem du Karten nacheinander aufdeckst. Aber achte darauf, dass du zum richtigen Zeitpunkt aufhörst, um eine Explosion zu verhindern! Vermeide Strafen, indem du dich von überzähligen Karten befreist, bevor du deine Karten ausspielst. Am Ende des Spiels hängt deine Punktzahl von der Länge deiner ausgelegten Sequenzen und der am häufigsten vorkommenden Farbe in jeder Sequenz* ab.

* Erläuterung siehe Seite 8.

AUFBAU

- **Mischt** den Kartenstapel gut, um das Beste aus eurem Spiel herauszuholen.
- Bei **2 Spielern** werden **25 zufällige Karten** vom Stapel entfernt. Diese kommen zurück in die Schachtel und sind aus dem Spiel.
Bei **3 Spielern** entfernt ihr **15 Karten**.
Bei **4 Spielern** entfernt ihr **10 Karten**.
Bei **5 Spielern** spielt ihr mit **allen** Karten.
- Jeder Spieler erhält verdeckt eine Karte und nimmt sie auf die Hand. Ist es eine schwarze Karte, legt er sie zurück in den Stapel und zieht eine neue Karte.
- Legt den Stapel verdeckt in die Tischmitte, so dass alle Spieler ihn erreichen können.
- Entscheidet zufällig, wer beginnt.

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler. **Wenn du am Zug bist:**

- 1** - Musst du **KARTEN ZIEHEN** (*Pflicht*), und kannst dann,
- 2** - **KARTEN VOR DIR AUSLEGEN**, um Sequenzen zu bilden (*optional*).

WICHTIG

Wenn du deine Karten vor dir auslegst, kommen **alle NICHT gelegten Karten** sofort auf deinen **persönlichen Ablagestapel**. Schwarze Karten können niemals in einer Sequenz gespielt werden. Versuche sie loszuwerden, bevor du Karten ausspielst. **Am Spielende wird für jede Karte in deinem persönlichen Ablagestapel 1 Punkt abgezogen.**

1 KARTEN ZIEHEN

Wenn Du am Zug bist, decke eine Karte vom Nachziehstapel auf und lege sie offen daneben.

Dann entscheidest du, ob du eine **weitere Karte aufdeckst** oder **aufhörst**.



Wenn Du Dich entscheidest, eine weitere Karte zu ziehen, lege sie offen neben die vorherige Karte und **überprüfe dabei Folgendes**:

1 Wenn sich die **Zahl der gezogenen Karte von allen bereits aufgedeckten Karten in der Tischmitte unterscheidet**, darfst du erneut wählen, ob du **eine weitere Karte ziehst** oder **aufhören möchtest**. Du kannst weitere Karten ziehen, solange eine bereits aufgedeckte Zahl **nicht** erneut erscheint.



Wenn du aufhörst zu ziehen, nimmst du eine oder mehrere Karten deiner Wahl von den aufgedeckten Karten aus der Tischmitte auf die Hand. Du musst **mindestens eine Karte** nehmen. Die übrig gebliebenen Karten legst du auf einen gemeinsamen Ablagestapel neben den Nachziehstapel.

BEISPIEL

Ella deckt eine blaue 5 und dann eine lila 3 auf. Die Zahlen sind unterschiedlich und sie entscheidet, eine weitere Karte aufzudecken: eine lila 1. Sie beschließt mit dem Ziehen aufzuhören und nimmt die lila 1 und die lila 3 auf die Hand. Die blaue 5 legt sie auf den gemeinsamen Ablagestapel.



2 Wenn die Zahl auf der neuen Karte mit der Zahl einer anderen aufgedeckten Karte in der Tischmitte übereinstimmt, verursachst du eine **Explosion** und dein Zug endet sofort.

- 1** **Zuerst** musst du die Karte nehmen, welche die Explosion verursacht hat, sowie alle aufgedeckten schwarzen Karten (sofern vorhanden).
- 2** **Anschließend** werden die restlichen Karten unter den Spielern aufgeteilt: Beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken und im Uhrzeigersinn weiter, nehmen sich die Mitspieler jeweils eine Karte ihrer Wahl aus der Tischmitte.
- 3** Sobald jeder Mitspieler eine Karte genommen hat, nimmst du als aktiver Spieler die verbleibenden Karten (falls vorhanden).

Aber keine Sorge! Die Spieler haben die Möglichkeit Karten zu zerstören, anstatt sie auf die Hand zu nehmen (siehe **BANGO** auf Seite 6).

Auch deine Mitspieler müssen die Konsequenzen deiner Handlungen tragen... oder können sich stattdessen dafür entscheiden, die Gelegenheit zu ihrem Vorteil zu nutzen!

Hinweis:

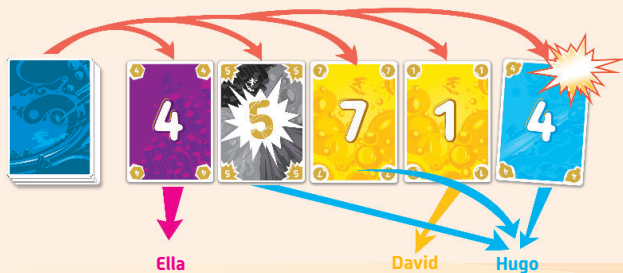
Nach einer Explosion kann es vorkommen, je nach Spieleranzahl und Anzahl der aufgedeckten Karten in der Tischmitte, dass nicht alle Mitspieler eine Karte nehmen können oder müssen, oder dass der aktive Spieler mehrere Karten nehmen muss.

BEISPIEL

Hugo zieht eine lila 4 und eine schwarze 5. Er entscheidet sich weiterzumachen und zieht eine gelbe 7, eine gelbe 1 und dann eine blaue 4.

Das Ziehen der blauen 4 löst eine Explosion aus, da bereits eine 4 aufgedeckt wurde. **Hugo** muss sowohl die blaue 4 als auch die schwarze 5 auf seine Hand nehmen.

Dann nehmen seine Mitspieler im Uhrzeigersinn jeweils eine Karte ihrer Wahl: **Ella** nimmt die lila 4, **David** die gelbe 1 und **Hugo** die verbleibende Karte - die gelbe 7.



BANGO

In verschiedenen Phasen des Spiels, wirst du in der Lage sein, eine Karte aus der Tischmitte zu **zerstören**. Dazu spielst du eine Karte aus deiner Hand mit der **gleichen Zahl**: Rufe „**BANGO**“ und lege **beide Karten auf den gemeinsamen Ablagestapel**.

- **Während der Ziehphase** kann der aktive Spieler mehrmals **BANGO** ausführen. Er kann jedoch nur die zuletzt aufgedeckte Karte zerstören. Hat diese Karte eine Explosion verursacht, hebt ihre Zerstörung die Explosion auf. Nach dem BANGO kann er entscheiden, ob er weiterziehen oder aufhören möchte und die gewünschten Karten auf die Hand nehmen.

- **Nach einer Explosion** darf jeder Mitspieler eine einzelne Karte mit **BANGO** zerstören (sofern möglich), anstatt sie auf die Hand zu nehmen. Anschließend darf der aktive Spieler alle verbleibenden Karten mit **BANGO** zerstören (sofern möglich), um sie nicht auf die Hand nehmen zu müssen.

Hinweis:

- **Für schwarze Karten gelten die gleichen Regeln** wie für farbige Karten: Du kannst eine farbige Karte mit einer schwarzen Karte mit gleicher Zahl zerstören und umgekehrt.
- Mit einer **BANGO-Aktion** kannst du nicht nur Karten in der Tischmitte zerstören, die du nicht nehmen möchtest, sondern auch **überzählige Karten und schwarze Karten** aus deiner Hand entfernen. **Setze sie geschickt ein!**

BEISPIEL

Ella deckt eine lila 1 und dann eine blaue 1 auf. Beide Karten haben die gleiche Zahl, was eine Explosion auslöst. **Ella** spielt eine gelbe 1 aus ihrer Hand, um die blaue 1 zu zerstören und somit die Explosion aufzuheben. Beide Karten werden auf den gemeinsamen Ablagestapel gelegt. **Ella** kann nun aufhören und die lila 1 nehmen oder weitere Karten aufdecken.



BEISPIEL

Ella löst eine Explosion aus, indem sie eine blaue 3 zieht. Sie nimmt die blaue 3 auf die Hand, da sie die Explosion nicht verhindern kann. Die anderen Spieler können jeweils eine Karte nehmen oder zerstören. **David** zerstört die gelbe 4, indem er eine rote 4 aus seiner Hand spielt. **Hugo** nimmt die gelbe 3. **Ella** nimmt die verbleibende Karte, die lila 1. Sie hätte sie zerstören können, wenn sie eine 1 aus ihrer Hand gespielt hätte.



2 KARTEN AUSLEGEN

Nachdem du Karten gezogen hast, kannst du **alle Karten aus deiner Hand** vor dir auslegen (optional).

Hast du am Ende deines Zuges jedoch **mehr als 5 Karten** auf der Hand, musst du alle Karten ausspielen. Überschreitest du während des Zuges eines Mitspielers das **Limit von 5 Handkarten**, musst du zu diesem Zeitpunkt nichts Weiteres tun.

Wenn du Karten auslegst, kannst du:

- **Eine oder mehrere neue Sequenzen beginnen:** Für jede neue Sequenz musst du mindestens zwei aufeinanderfolgend nummerierte Karten in der richtigen Reihenfolge auslegen. Platziere sie überlappend, sodass sowohl die Farben als auch die Zahlen sichtbar bleiben.

Wichtig: Du kannst maximal 3 Sequenzen pro Spiel auslegen.

UND/ODER

- **Eine oder mehrere offene Sequenzen fortsetzen,** indem du Karten mit höheren oder niedrigeren Zahlen anlegst – an beiden Enden der Sequenz ist das möglich.

Eine Sequenz ist eine Kette fortlaufend nummerierter Karten, z.B. 2,3,4,5.....



WICHTIG

Beim Auslegen werden Karten, die sich in keine Sequenz einfügen lassen, sofort auf den persönlichen Ablagestapel gelegt.

Schwarze Karten dürfen nicht in Sequenzen abgelegt werden. Wenn du beim Auslegen deiner Karten eine oder mehrere schwarze Karten auf der Hand hast, musst du diese sofort auf deinen persönlichen Ablagestapel legen.

Am Spielende erhältst du für jede Karte in deinem Ablagestapel **einen Minuspunkt**. Achte deshalb darauf, dass du die Karten zum richtigen Zeitpunkt in deine Sequenz spielst und überzählige sowie schwarze Karten rechtzeitig los wirst!

BEISPIEL

David beendet seinen Zug mit mehr als 5 Karten auf der Hand und **muß** daher seine Karten auslegen. Alle Karten, die er nicht ausspielen kann, legt er anschließend in seinen persönlichen Ablagestapel.

- 1 Er kann seine begonnene Sequenz fortsetzen mit der lila 1 und 4.
- 2 Er beginnt eine neue Sequenz mit der blauen 10 und roten 11.

3 Er muss seine rote 6 abwerfen, da er mind. **zwei** Karten benötigt, um eine neue Sequenz zu beginnen und sie zu keiner der anderen Sequenzen passt. Schwarze Karten können nie in einer Sequenz verwendet werden, daher muss er diese ebenfalls in seinen persönlichen Ablagestapel legen.



SPIELEND

Das Spielende wird eingeleitet, wenn ein Spieler die letzte Karte vom Stapel zieht. Verursacht diese Karte keine Explosion, muss der aktive Spieler mindestens eine der aufgedeckten Karten aus der Tischmitte nehmen. Verursacht die Karte eine Explosion, wird diese wie gewohnt abgehandelt.

Anschließend können alle Spieler ihre Handkarten abschließend in ihre Sequenzen legen, wobei die üblichen Platzierungsregeln gelten (maximal 3 Sequenzen). Alle verbleibenden Karten werden auf ihren persönlichen Ablagestapel gelegt.

WERTUNG

Anschließend geht es an die Punktevergabe. Die Punkte jedes Spielers werden wie folgt gezählt:

- **1 Punkt pro Karte** in jeder Sequenz;
- **1 Bonuspunkt pro Karte für die häufigste Farbe innerhalb jeder Sequenz.** Bei Gleichstand für die am häufigsten vorkommende Farbe in einer Sequenz zählt der Spieler stattdessen die nächsthäufigste Farbe usw. Wenn weiterhin Gleichstand herrscht und keine andere Farbe vorhanden ist, erhält der Spieler für diese Sequenz keine Bonuspunkte.
- **1 Minuspunkt pro Karte** im persönlichen Ablagestapel.

BEISPIEL

Am Ende des Spiels hat **David** 3 Sequenzen.

Seine erste Sequenz enthält 6 Karten, daher erhält er 6 Punkte. Die häufigste Farbe in dieser Sequenz ist Lila mit 4 Karten, daher erhält er 4 Bonuspunkte.

Seine zweite Sequenz besteht aus 5 Karten, somit erhält er 5 Punkte. Da Rot und Blau gleichermaßen mit je 2 Karten vertreten sind, prüft er die nächsthäufigste Farbe; Gelb mit einer Karte. Er erhält daher 1 Bonuspunkt.

Seine dritte Sequenz enthält 4 Karten, daher erhält er 4 Punkte. Da Gleichstand herrscht zwischen Rot und Geld, erhält er keine Bonuspunkte. David hat 4 Karten in seinem persönlichen Ablagestapel (1 schwarze und 3 farbige Karten), daher zieht er 4 Punkte ab.

Seine Gesamtpunktzahl beträgt 16 Punkte (20 - 4).



MITWIRKENDE

Autor: Paco Yáñez

Grafik: Ulric

Layout: Tia Pernici

Entwicklung: Funnyfox

Deutsche Ausgabe: AllGo-Games



©2025 Funnyfox,
a trademark of Hachette Livre.
21 rue du Montparnasse
75006 Paris - France
www.funnyfox.fr
All rights reserved.



Deutsche Ausgabe unter Lizenz
von Funnyfox:
©2025 AllGo-Games
Sébastien Albert-Gondrand
Dieselstr. 20
63512 Hainburg - Deutschland
www.allgo-games.com
Alle Rechte vorbehalten.