

NOPE!™

... MICH KICKST DU NICHT RAUS!

7+

2-6

15+

INHALT

104 Karten



20 einfarbige Karten
8× Zahl 1
8× Zahl 2
4× Zahl 3
in Rot, Grün, Blau, Gelb



66 zweifarbige Karten
24× Zahl 1
24× Zahl 2
18× Zahl 3
in jeder Farbkombination



14 Aktionskarten
4× Neustart
4× Durchblick
6× Auswahl



4 Jokerkarten
4× Zahl 1

Achtung: In NOPE! musst du umdenken. Denn NOPE! ist anders als die meisten Kartenspiele. Hier musst du deine Karten behalten, um zu gewinnen.

ZIEL DES SPIELS

Wer als Letzter noch Karten auf der Hand hat, gewinnt.

VORBEREITUNG

Mischt alle Karten gut durch und gebt jedem Spieler 7 Karten auf die Hand. Ihr dürft eure Karten anschauen, solltet sie aber vor den Mitspielern geheim halten.

Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte und legt die oberste Karte offen daneben. Sie ist die erste Karte des Ablagestapels.



Nachziehstapel



Ablagestapel

SPIEL ZU ZWEIT

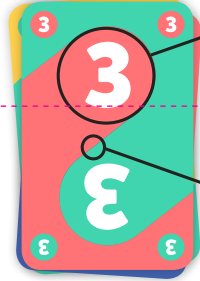
Bei zwei Spielern erhält jeder **8 Karten**. Kann ein Spieler keine Karten abwerfen, muss er **2 Karten** anstatt einer ziehen. Die restlichen Regeln bleiben bestehen.

SPIELABLAUF

Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, schaust du dir die oberste Karte des Ablagestapels an. Sie gibt an, **wie viele und in welcher Farbe (=1 Set)** du Karten abwerfen musst. Kannst du Karten abwerfen, endet danach dein Zug. Kannst du keine Karten abwerfen, ziehst du eine Karte nach. Das ist gut, denn du möchtest möglichst viele Karten auf der Hand haben! Eventuell kannst du aber auf Grund der neuen Karte doch noch Karten abwerfen. Dann **musst** du das tun!

MUSST DU KARTEN ABWERFEN?

Ist die oberste Karte eine **Aktionskarte**, folge den Regeln weiter unten. Ist die oberste Karte eine **Zahlenkarte**, gilt:



Ablagestapel

Hier musst du entweder 3× oder 3× Karten abwerfen.

Die Zahl gibt an, wie viele Karten du abwerfen musst. Zeigt sie eine 1, musst du 1 Karte abwerfen, zeigt sie eine 2, musst du 2 Karten abwerfen usw. Die Zahlen auf den Karten haben außer dieser keine andere Funktion.

Die Farbe der obersten Karte gibt an, welche Farbe du abwerfen musst. Zeigt sie 2 Farben, musst du entsprechend viele Karten **einer der beiden Farben** abwerfen, nicht aber kombiniert!



Handkarten Beispiel 1

Du hast 3 Karten, die und 4 Karten, die zeigen. Du musst entweder 3 Karten mit oder 3 Karten mit abwerfen.



Handkarten Beispiel 2

Du hast lediglich 2 Karten, die und 2 Karten, die zeigen. Du musst **keine** Karten abwerfen.

WIE WIRFST DU KARTEN AB?

Stellst du fest, dass du Karten abwerfen musst und hast mehrere Möglichkeiten, entscheidest du, welche Karten du abwirfst.

Lege deine Karten in beliebiger Reihenfolge offen auf den Ablagestapel. Denke daran, dass die oberste Karte bestimmt, was der nächste Spieler abwerfen muss. Dein Zug ist zu Ende.

Seid ehrlich, schummelt nicht und denkt immer daran, dass es schlecht ist, Karten abzuwerfen!

WIE BEKOMMST DU NEUE KARTEN?

Neue Karten bekommst du, wenn du nicht die geforderte Anzahl Karten in einer passenden Farbe hast. In diesem Fall ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel, anstatt Karten abzuwerfen.

Vervollständigt aber die neue Karte nun ein Set (passende Farbe und richtige Anzahl Karten) musst du dieses Set abwerfen. Dein Zug ist zu Ende.

Vervollständigt die aufgenommene Karte kein Set, sagst du „**Nope!**“. Das bedeutet so viel wie „**Nö!**“. Dein Zug ist zu Ende und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Es kann durchaus sein, dass mehrere Spieler hintereinander nicht auf dieselbe Karte abwerfen müssen und „Nope!“ sagen, bevor ein Spieler wieder Karten abwerfen muss. Möglicherweise bist du derjenige, der später selbst auf diese Karte abwerfen muss.

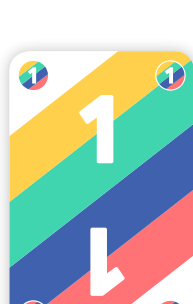
KEINE KARTEN MEHR IM NACHZIEHSTAPEL?

Habt ihr keine Karten mehr im Nachziehstapel, legt ihr die oberste Karte des Ablagestapels einzeln auf den Tisch, mischt die restlichen Karten und legt sie als neuen Nachziehstapel verdeckt daneben.

DIE JOKER

Pass auf die Joker auf! Sie werden wie die Zahlenkarten behandelt, zeigen aber alle vier Farben. Gegebenenfalls musst du einen Joker einzeln abwerfen oder er vervollständigt in Kombination mit anderen Karten (Sets) jede Farbe und zwingt dich so zum Abwerfen.

Befindet sich ein Joker als oberste Karte auf dem Ablagestapel, wirfst du eine einzelne Karte deiner Wahl darauf ab.



DIE AKTIONSKARTEN

Aktionskarten spielst du entweder einzeln als Aktionskarte oder als Teil eines geforderten Sets (1 bis 3 Karten). Die Farbe(n) auf deinen Aktionskarten musst du immer berücksichtigen, wenn du prüfst, ob du ein Set bilden kannst.



Du hast 3× 5× 1× und 4× Karten auf der Hand.

Aktionskarte einzeln abwerfen

Anstatt das geforderte Set abzuwerfen, darfst du eine farblich passende Aktionskarte in ihrer Funktion (s. u.) spielen und abwerfen. Damit ist dein Zug beendet.

Musst du eine Karte einer bestimmten Farbe abwerfen und die Aktionskarte auf deiner Hand zeigt als einzige Karte diese Farbe, musst du sie abwerfen.

Trotz Aktionskarte kein komplettes Set?

Bist du am Zug und **besitzt nicht** das erforderliche Set, musst du eine passende Aktionskarte **nicht abwerfen**, sondern darfst eine Karte nachziehen. Vervollständigt deine soeben nachgezogene Karte jedoch ein Set, dann **musst** du das Set oder die Aktionskarte einzeln abwerfen.

TIPPS:

Es ist vorteilhafter, eine Aktionskarte in ihrer Funktion als Aktionskarte zu spielen, anstatt sie in einem Set abzuwerfen!

Manchmal kann es sinnvoll sein, ein Set abzuwerfen, anstatt einer möglichen Aktionskarte, um diese später im Spiel nutzen zu können.

DIE AKTIONSKARTEN IM DETAIL

NEUSTART

Die **Neustartkarte** kannst du als Aktionskarte auf alle Karten abwerfen, da sie alle vier Farben zeigt. Die Zahl spielt dabei keine Rolle. Spiel sie als **einzelne** Karte, um sofort deinen Zug zu beenden.

Der nächste Spieler am Zug muss nun eine Karte seiner Wahl abwerfen.

Liegt die Neustartkarte zu Beginn des Spiels als erste offene Karte aus, darfst du als Startspieler eine Karte deiner Wahl abwerfen.



DURCHBLICK

Die **Durchblickkarte** kannst du als Aktionskarte auf Karten abwerfen, die die gleiche Farbe zeigen. Die Zahl spielt dabei keine Rolle. Spiel sie als eine **einzelne** Karte, um sofort deinen Zug zu beenden.

Der nächste Spieler muss nun wie gewohnt vorgehen, jedoch gilt für ihn die Karte, **die direkt unter der Durchblickkarte liegt**. Das gilt auch dann, wenn er eine weitere Aktionskarte spielen möchte.

Liegt die Durchblickkarte zu Beginn des Spiels als erste offene Karte aus, legst du als Startspieler eine Karte ab, die die Farbe der Durchblickkarte zeigt. Hast du diese Farbe nicht auf der Hand, ziehst du eine Karte nach. Jetzt gelten wieder die normalen Regeln (Set abwerfen oder „Nope!“).



AUSWAHL

Die **Auswahlkarte** kannst du als Aktionskarte auf Karten abwerfen, die die gleiche Farbe zeigen. Die Zahl spielt dabei keine Rolle. Spiel sie als eine **einzelne** Karte, um sofort deinen Zug zu beenden.

Wähle einen **beliebigen Mitspieler**, der nun am Zug ist. Teile diesem Mitspieler mit, ob er 1, 2 oder 3 Karten abwerfen muss.

Der ausgewählte Spieler muss nun die geforderte Anzahl Karten in der Farbe der Auswahlkarte abwerfen.

Bei der Auswahlkarte, die alle vier Farben zeigt, wählt der bestimmende Spieler die Farbe, die abgeworfen werden muss.

Das Spiel geht nun vom ausgewählten Spieler aus im Uhrzeigersinn weiter und es gelten wieder die normalen Regeln (Set abwerfen oder „Nope!“).

Liegt eine Auswahlkarte zu Beginn des Spiels als erste offene Karte aus, führst du als Startspieler die Aktion aus, als ob du die Karte selbst abgelegt hast (Mitspieler bestimmen etc.).



AUSSER GEFECHT ODER SIEG!

Musst du deine letzte(n) Karte(n) abwerfen, scheidest du aus dem Spiel aus. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Dieser Spieler gewinnt!

STRATEGISCHE TIPPS:

Einfarbige Karten solltest ihr möglichst auf der Hand behalten, da es unwahrscheinlicher ist, dass ihr diese zwingend abwerfen müsst.

Achtet während des Spiels und vor allem gegen Spielende darauf, keine Karte abzuwerfen, deren Vorgabe ihr selbst erfüllen könnt – es ist gut möglich, dass die Mitspieler eure Vorgabe nicht erfüllen können und diese wie ein Bumerang zu euch zurückkommt.

VARIANTE

SPIEL MIT JÜNGEREN KINDERN

Beim Spiel mit jüngeren Kindern und/oder ungeübten Spielern erhalten diese 8 Karten zu Beginn. Zudem könnt ihr das Spiel zum Einstieg auch ohne die 3 Aktionskarten spielen.

Teile Deine Partien mit uns! [#nopecardgame](https://www.instagram.com/gamefactoryspiele)

@gamefactoryspiele

@game_factory_spiele

Autor: Ridley's Team
Design: Ridley's Games
Game Factory Version: © 2019 Game Factory
Übersetzung: Cornelia Rist
Redaktion: Rolf Mutter / Frank Weiss

Game published by Wild and Wolf Ltd for Game Factory
NOPE! and Ridley's are trade marks of Wild and Wolf Ltd
www.ridleysgames.com | © Wild and Wolf Ltd 2018
All rights reserved.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.carletto.de
www.gamefactory-spiele.com

