


schneller
als kurz



Heidelberger
Spieleverlag

Start: 1 Eigenschaft, 1 Stapel, je 1 Karte 

Zug: *Karte Legen* oder *Passen*.

Passen: Oberste Karte weg. Nächster am **Zug**.

Karte legen: Oberste Karte ziehen und in die eigene Reihe einordnen.

Beurteilen (Bdg. 1 Karte): Reihum, neue Karte *Anzweifeln* oder *Zustimmen*.

Anzweifeln (jeder nur 1x): Neue Karte und 1 Nachbarkarte aufdecken.

Falsche Reihe: Die 2 angezweifelten Karten weglegen. Zweifler am **Zug**.

Richtige Reihe: Zweifler legt 1 Karte weg. Nächster muss *Beurteilen*.

Keine Zweifel mehr: Aufgedeckte Karten wieder umdrehen. Nächster am **Zug**.

6. Karte: Nächster muss (bis 2x) *Anzweifeln*.

Ziel: Wer die 6. Karte richtig legt, gewinnt.

Ein Spiel von Roland Goslar und Søren Schaffstein, 2008.