

# Leporello

PAGE 6

**Dein Holzwürfel liegt unter einem anderen oder allein in der Reihe oder Spalte?** Dann hast du zuerst oder allein reserviert und bekommst die höhere Punktzahl für die Kombination, wie in der Tabelle auf der Übersicht angegeben.

**Dein Holzwürfel liegt auf einem anderen Holzwürfel?** Dann hast du als zweites reserviert und bekommst die niedrigere Punktzahl für die Kombination, wie in der Tabelle auf der Übersicht angegeben.

### Die Kartenkombinationen im Detail:

**Hinweis:** Die Reihenfolge der Karten in der jeweiligen Reihe oder Spalte ist beliebig. Gleiche Zahlen müssen nicht direkt nebeneinanderliegen, um zu gelten.

**Fünfling:** 5 Karten mit derselben Zahl, die Farben spielen keine Rolle. (z. B. 5-5-5-5-5)

**Vierling:** 4 Karten mit derselben Zahl, die Farben spielen keine Rolle. (z. B. 4-4-4-2-4)

**Full House:** 3 Karten mit derselben Zahl und 2 Karten mit derselben (anderen) Zahl, die Farben spielen keine Rolle. (z. B. 3-3-3-4-4)

**Flush:** 5 Karten mit derselben Farbe, die Zahlen spielen keine Rolle.

**Regenbogen:** 5 Karten mit unterschiedlichen Farben, die Zahlen spielen keine Rolle.

PAGE 7

**Straße:** 5 aufeinanderfolgende Zahlen. Sie müssen jedoch nicht in der richtigen Reihenfolge liegen. Die Farben spielen keine Rolle. (z. B. 3-2-4-1-5)

**Drilling:** 3 Karten mit derselben Zahl, die Farben spielen keine Rolle. (z. B. 3-3-1-5-3)

**Zwei Paare:** 2 Karten mit derselben Zahl und zwei Karten mit derselben (anderen) Zahl. Die Farben spielen keine Rolle. (z. B. 2-2-5-6-5)

**Pärchen:** Zwei Karten mit derselben Zahl. Die Farben spielen keine Rolle. (z. B. 1-1-3-6-5)

*Beispiel: Clara hat die oberste Reihe zuerst reserviert. Für das Full House bekommt sie 11 Punkte. Mika hat als zweites einen Holzwürfel platziert und bekommt für das Full House noch 7 Punkte.*



*In der linken Spalte bekommt Anastasia 6 Punkte, da sie als einzige die Straße reserviert hat.*

*Samuel bekommt für seine reservierte Spalte 2 Punkte für das Pärchen.*

**Hinweis:** Für eine bessere Übersichtlichkeit ist das Raster nicht komplett dargestellt.

PAGE 8



© 2026 moses. Verlag GmbH

moses. Verlag GmbH  
Arnoldstr. 13d,  
D-47906 Kempen

CH: Dessauer, Im Waidli 1, 8142 Uitikon  
info@moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90954

**Autor:** Carlo Emanuele Lanzavecchia  
**Grafik / Gestaltung:** Stephanie Dönhöller  
**Lektorat:** Christian Hildenbrand  
**Redaktion:** Tobias Weierstraß  
**Herstellung:** Claire Deutsch

Hergestellt in China.

Wir freuen uns über Korrekturen, Anregungen und Reklamationen unter: privatkundenservice@moses-verlag.de

Der Verlag behält sich das Text- und Data-Mining nach § 44b UrhG vor, was hiermit Dritten ohne Zustimmung des Verlages untersagt ist.

COVER

## SOUVENIRS

**Das ist drin:** 30 Zahlenkarten (in 5 Farben), 4 Jokerkarten, 16 Holzwürfel (in 4 Farben), 4 Übersichten

### So macht ihr das Spiel startklar:

Mischt alle Zahlenkarten und Jokerkarten zusammen und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Nehmt euch alle je 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand. Deckt außerdem eine weitere Karte auf, die ihr offen in die Tischmitte legt. Dies ist der Anfang eures gemeinsamen Rasters. Zuletzt nehmt ihr euch alle noch 3 Holzwürfel einer Farbe und eine Übersicht.

*Ihr spielt zu zweit? Dann nehmt euch jeweils 4 Holzwürfel einer Farbe.*



Die restlichen Holzwürfel könnt ihr in der Schachtel lassen. Legt noch Stift und Papier bereit, um am Ende eure Punkte zu notieren.



### So wird's gespielt:

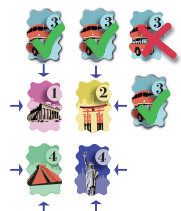
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt, wer zuletzt ein Souvenir aus dem Urlaub mitgebracht hat. Das bist du? Dann führe in deinem Zug folgende Schritte durch:

**1. 1 Karte ziehen:** Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel und nimm sie zu deinen anderen auf die Hand.

**2. 1 Karte ausspielen:** Spiele eine deiner Handkarten aus und lege sie in das gemeinsame Raster.  
Wie das geht, erfahrt ihr gleich!

**3. 1 Holzwürfel platzieren (optional):** Außerdem darfst du genau einen deiner Holzwürfel an einer (fertigen oder noch nicht fertigen) Reihe oder Spalte platzieren. Damit reservierst du dir diese Reihe/Spalte, um sie am Ende des Spiels zu werten.

**Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.** Sie führt die Schritte 1 und 2 wie beschrieben aus. Danach darf sie entscheiden, ob sie in Schritt 3 einen Holzwürfel platzieren möchte, usw.



### Wie lege ich eine Karte in das Raster?

Das gemeinsame Raster auf dem Tisch wird mit jedem eurer Züge um eine Karte erweitert. Dabei darf das Raster niemals größer als 5x5 Karten sein. Lege deine ausgewählte Handkarte **waagrecht oder senkrecht angrenzend** zu einer bereits ausliegenden Karte in das Raster.

### Wie platziere ich meine Holzwürfel?

Überlege genau, welche Reihe oder Spalte du in Schritt 3 deines Zuges reservieren willst. Du darfst im Laufe des Spiels **in jeder Reihe und Spalte maximal einen Holzwürfel platzieren**, unabhängig von deiner eben ausgespielten Karte. Jede Reihe und Spalte darfst du also nur einmal reservieren. Sie müssen dazu noch nicht vollständig sein, sondern können auch später erst mit weiteren Karten befüllt werden. Platziert die Holzwürfel am besten immer links und oben, sodass ihr nachvollziehen könnt, an welchen Reihen oder Spalten sie anliegen.



**Achtung:** In jeder Reihe und Spalte dürfen dabei **bis zu zwei** von euch einen Holzwürfel platzieren. Bist du die zweite Person, lege deinen Holzwürfel einfach auf den zuerst platzierten Holzwürfel der anderen Person. Dies zeigt an, wer zuerst und wer als zweites reserviert hat. Danach kann niemand mehr in dieser Reihe oder Spalte reservieren.

**Tipp:** *Achte darauf, wann im Spiel du deine Holzwürfel platzierst. Du hast nur eine gewisse Anzahl an Holzwürfeln, weshalb du nicht in jedem Zug einen davon platzieren kannst. Welche Reihe oder Spalte ist am lukrativsten? Und wo kann dir dein Punkteglück noch kaputt gemacht werden?*

### Was machen die Joker-Karten?

Die Joker-Karten legt ihr nach den gleichen Regeln ins Raster. Erst am Ende legt ihr fest, welche Zahl und Farbe sie annehmen. Dies kann sich in der Reihe und der Spalte unterscheiden. Prüft immer, welche Zahl und welche Farbe die punktträchtigste Kombination ergibt.

*Beispiel: In der Spalte zählt der Joker als eine >1< beliebiger Farbe und erzeugt einen Vierling. In der Reihe wird er als türkise Karte gewertet und erzeugt so einen Regenbogen (5 Karten unterschiedlicher Farbe). Mit einer >3< wäre auch eine Straße möglich, die aber weniger Punkte bringt.*



### So endet das Spiel:

Das Spiel endet, sobald das 5x5-Raster **vollständig mit Karten gefüllt** ist. Jetzt geht es an die Wertung! Betrachtet dazu jede Reihe und Spalte einzeln und schaut, wie viele Punkte ihr gesammelt habt. Nicht platzierte Holzwürfel geben euch keine Punkte. Schreibt eure Punkte auf einem Blatt auf. **Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt!** Sind das mehrere von euch, teilt ihr euch den Sieg.

### Die Wertung im Detail:

Prüft in jeder Reihe und Spalte, welche **Kartenkombination** jeweils vorliegt. Wertet immer nur die wertvollste Kombination. Schaut euch dazu die Tabelle auf der Übersicht an. Hier seht ihr auch, wie viele Punkte es für die erste bzw. zweite Person gibt, die in dieser Reihe einen Holzwürfel platziert hat.