

# SECOND CHANCE

Ein Puzzle-Kartenspiel von Uwe Rosenberg  
1 bis 6 Personen, ab 8 Jahren, 10–15 Minuten

## SPIELZIEL | Wie gewinne ich?

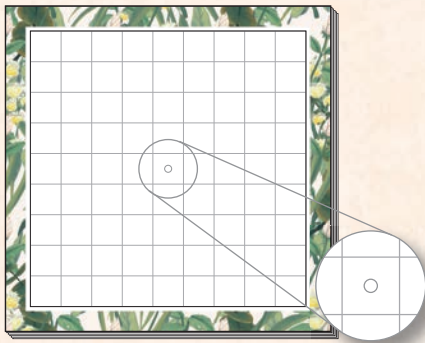
Zeichne Puzzleteile so in deinem Spielplan ein, dass möglichst wenig Felder frei bleiben. Wer am Ende am wenigsten freie Felder hat, gewinnt.

## SPIELABLAUF | Welches Teil soll ich wählen?

Jede Runde wählst du aus zwei Puzzleteilen aus und zeichnest eines davon in deinem Spielplan ein. Sobald du keines der Teile einzeichnen kannst, erhältst du eine Second Chance - dein eigenes Puzzleteil. Passt es, spielst du weiter. Falls nicht, steigst du aus.

## SPIELMATERIAL | Was ist in der Schachtel?

- 1 Block mit Spielplänen



(Das Zentralfeld ist markiert)

- 13 Karten mit Startteilen (8 Felder)



(Vorderseite)



(Rückseite)

- 40 Karten mit Puzzleteilen (1 bis 7 Felder)

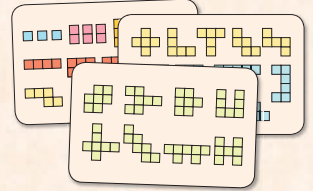


(Vorderseite)



(Rückseite)

- 3 Karten mit Übersichten



(hinten und vorne gleich)

Auf den Übersichtskarten und der Einlage sind alle vorhandenen Puzzleteile abgebildet.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

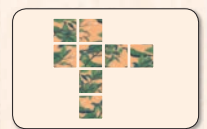
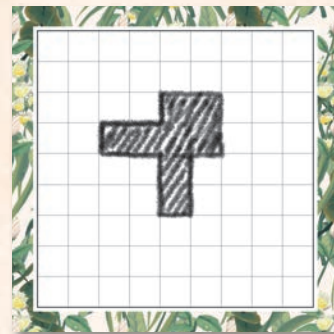
## SPIELVORBEREITUNG | Wie starten wir?

Nehmt je einen Spielplan vom Block und einen Stift.

Mischt die Startteile und nehmt je eines. Zeichnet euer 8 Felder großes Startteil so in euren Spielplan ein, dass ihr dabei auch das **Zentralfeld** mit dem Kreis **füllt**. Nachdem alle ihr Startteil eingezeichnet haben, legt ihr alle Startteile zurück in die Schachtel. Sie werden während des Spiels nicht benötigt.

Mischt die Puzzleteile und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

**Tip:** Wenn ihr Teile in Second Chance einzeichnet, zeichnet zunächst die Umrisse der Form und füllt danach alle Felder beliebig aus. So vermeidet ihr Fehler und Verwirrung während des Spiels.



Beim Einzeichnen des Startteiles könnt ihr es beliebigen drehen und spiegeln.

## SPIELABLAUF | Wie funktioniert es?

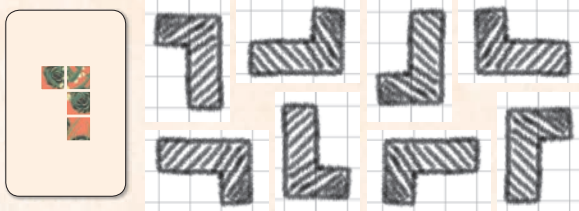
Deckt jede Runde **zwei Karten** vom Stapel auf. Nun wählt jeder für sich **eines der Teile** aus und zeichnet es in seinen Spielplan ein. Alle Spieler dürfen dasselbe Teil wählen. Wenn zumindest eines der beiden Teile passt, musst du dieses einzeichnen.

Haben alle Spieler ein Teil eingezeichnet, deckt zwei neue Karten vom Stapel auf und legt sie auf die Karten der letzten Runde.

## PUZZLEREGELN | Was müssen wir beachten?

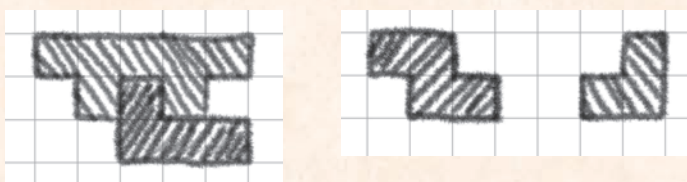
Du darfst Teile ...

- ✓ **drehen und spiegeln.**



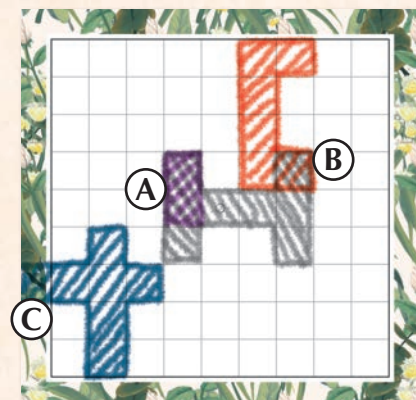
Dieses Teil kannst du auf acht verschiedene Arten einzeichnen.

- ✓ **angrenzend oder vereinzelt** zeichnen.



Du darfst Teile **nicht** ...

- ✗ nach dem Zeichnen „verschieben“.
- ✗ **aufeinander** (A) oder **überlappend** (B) zeichnen.
- ✗ **außerhalb** des Spielplans zeichnen (C).



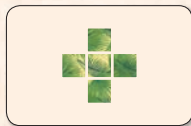
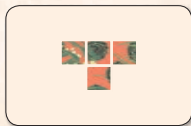
## SECOND CHANCE | Was passiert, wenn kein Teil passt?

Kannst du **keines** der beiden Teile in deinen Spielplan einzeichnen, warte bis alle anderen Spieler ihr Teil eingezeichnet haben. Decke danach eine weitere Karte nur für dich auf – dies ist deine **Second Chance**.

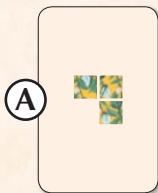
### FALL A | Es passt!

Zeichne das Teil in deinen Spielplan ein und spiele nächste Runde normal weiter.

Du kannst **mehrmals** im Spiel eine Second Chance erhalten.

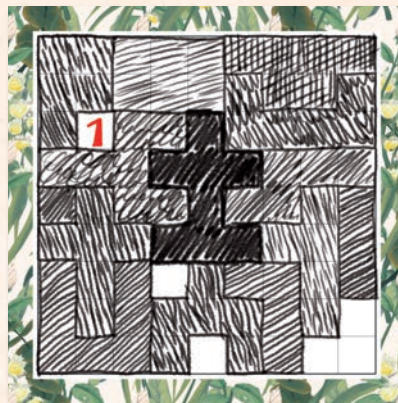
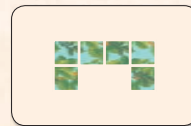
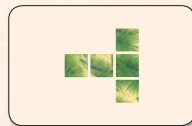


Allegra kann keines der beiden Teile einzeichnen. Sie deckt eine passende Second Chance auf und zeichnet das 3er Teil in ihren Spielplan ein.



### FALL B | Es passt nicht!

Kannst du das Teil nicht einzeichnen, steigst du aus der laufenden Partie aus. Es können mehrere Spieler in derselben Runde aussteigen. Die Spieler, die als **erstes** in einer Partie aussteigen, schreiben als Bonus eine 1 in ein leeres Feld. Diese 1 hat zwei Funktionen: Sie **füllt** ein Feld und **begünstigt** euch im Falle eines Gleichstandes bei Spielende.



Phileas Second Chance passt nicht und er steigt aus der Partie aus. Da er als Erster aussteigt, darf er eine 1 in ein freies Feld schreiben.



Selbst wenn du als erstes aussteigst, kannst du noch immer gewinnen.

Die Second Chance wird **abgelegt** und ist für die anderen Spieler **nicht** verfügbar.

## SPIELENDENDE | Wer hat gewonnen?

Das Spiel kann auf drei Arten enden.

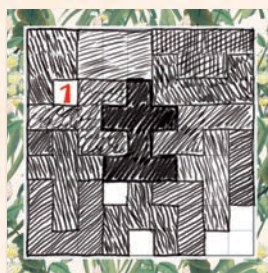
- 1) Alle Spieler sind ausgestiegen.
- 2) Es gibt nicht genügend Karten, um eine neue Runde zu spielen.
- 3) Ein Spieler füllt seinen gesamten Spielplan.

Könnt ihr keine zwei neuen Karten für die nächste Runde aufdecken oder seid ihr alle ausgestiegen, endet das Spiel.

Gibt es nicht genügend Karten im Stapel, dass alle betroffenen Spieler eine Second Chance erhalten, endet das Spiel ebenfalls und **niemand** erhält eine Second Chance.

Zählt eure freien Felder. Wer am wenigsten freie Felder hat, gewinnt! Kommt es zu einem Gleichstand, gewinnen diejenigen am Gleichstand beteiligten Spieler, die eine 1 in ihren Spielplänen haben.

Das Spiel endet vorzeitig, sobald mindestens ein Spieler seinen Spielplan **komplett gefüllt** hat. Alle Spieler, die ihren Spielplan komplett gefüllt haben, gewinnen.



Phileas

Phileas ist als erstes ausgestiegen und hat noch fünf freie Felder. Sylvester hat noch sieben freie Felder. Allegra hat auch nur fünf freie Felder.

Da Allegra und Phileas gleich viele freie Felder haben, gewinnt Phileas den Gleichstand, denn er hat die 1 in seinem Spielplan, dafür dass er als erstes ausgestiegen ist.



Allegra



Sylvester

## SOLOMODUS | Kann ich auch allein spielen?

Spiele drei Parteien hintereinander und zähle danach die freien Felder in allen Spielplänen zusammen. Dein Ziel ist es, weniger als zehn freie Felder zu haben. Im Solomodus schreibst du **keinen** Bonus, wenn du aus der Partie aussteigst.

**Autor:** Uwe Rosenberg  
**Illustrationen:** Max Prentis  
**Grafikdesign:** Christof Tisch  
**Realisation:** Julian Steindorfer,  
 Roman Rybiczka



© 2019  
 Edition Spielwiese,  
 Alle Rechte vorbehalten  
 Simon-Dach-Straße 21  
 D-10245 Berlin  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)



Vertrieb:  
 Pegasus Spiele GmbH  
 Am Straßbach 3  
 D-61169 Friedberg  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)