



# SLIDE



Claude Clément



Joey

## Inhalt



100 Slidekarten von 1 bis 10  
(10 Karten je Zahl)



1 Slidemarker

## Ziel des Spiels

In *Slide* versuchst du, deine Karten so auszulegen, dass du möglichst wenige Punkte machst. Behalte dabei aber deine Konkurrenz im Auge, denn um das Spiel zu gewinnen, solltest du ihr immer einen Schritt voraus sein!

## Aufbau

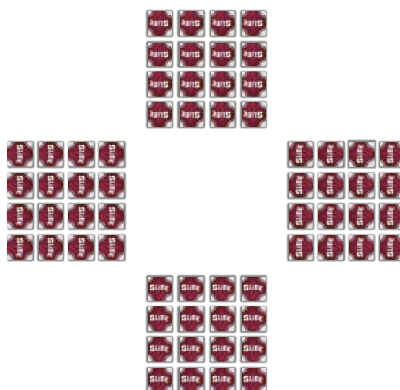
Beispiel für den Aufbau zu viert:

Mischt alle *Slidekarten* und teilt an alle jeweils 16 Karten verdeckt aus.

Ordnet eure Karten verdeckt in einer 4x4 Auslage an. Dies ist euer **Raster**.

Legt übrig gebliebene Karten zurück in die Schachtel.

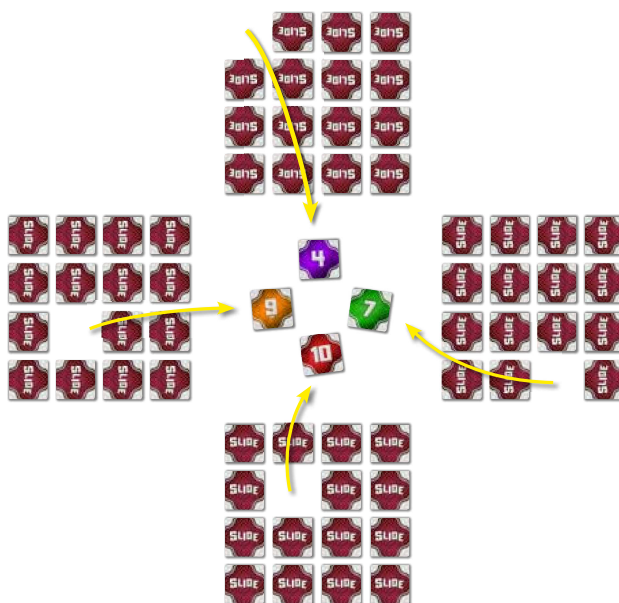
Wer als letztes ein Schiebepuzzle gespielt hat erhält den *Slidemarker*.



## Wie wird gespielt

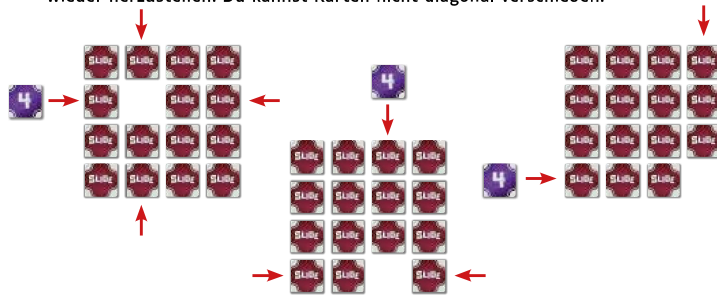
Eine Partie *Slide* geht über 16 Runden. Das Spiel endet, wenn alle Karten in eurem **Raster** aufgedeckt liegen.

Zu Beginn jeder Runde nehmen zunächst alle eine beliebige, **verdeckte** Karte aus ihrem Raster und legen sie danach **gleichzeitig offen** in die Tischmitte.



Wer den *Slidemarker* hat beginnt, nimmt sich eine der offen ausliegenden Karten aus der Tischmitte und legt sie in sein Raster. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

Um eine Karte in dein Raster zu legen, schiebe (slide) sie von außen in eine deiner **Reihen** oder **Spalten**, um so die Lücke zu füllen und dein 4x4 Raster wieder herzustellen. Du kannst Karten nicht diagonal verschieben.



Du darfst die Karte nicht direkt in deine Lücke legen, auch nicht, wenn sie am Rand deines Rasters ist (siehe die mittlere und rechte Abbildung oben).

**Tip:** Behalte deine Konkurrenz im Auge, und lasse ihr Karten übrig, die ihre Strategie durcheinander bringen. Vergiss nicht, wer als letztes eine Karte nimmt, hat keine Wahl und muss die als letztes übrig gebliebene Karte nehmen.

Wenn ihr alle eure Karte in euer Raster geschoben habt, gebt den *Slidemarkers* nach links weiter und beginnt eine neue Runde.

Sobald alle Karten in eurem Raster offen liegen, endet das Spiel und ihr zählt eure Punkte.

## Spielende und Wertung

Alle orthogonal angrenzenden Karten mit der gleichen Zahl heben sich gegenseitig auf und werden aus dem Raster genommen.

Addiert nun die Werte der Karten, die in eurem Raster übriggeblieben sind. Wer **die wenigsten Punkte** hat, gewinnt das Spiel.



In diesem Beispiel heben sich die 8er, 10er, 1er und zwei 4er auf. Die Endwertung ergibt entsprechend 24 Punkte ( $5 + 5 + 3 + 4 + 7$ ).

Bei **Gleichstand** zählen die übrig gebliebenen Karten. Wer dabei die wenigsten Karten in seinem Raster liegen hat, gewinnt. Ist es noch immer unentschieden, wird der Sieg geteilt.

## Turniermodus

Ihr könnt ein Turnier aus mehreren Spielen hintereinander spielen und eure Punkte nach jedem Spiel aufschreiben. Sobald jemand von euch nach einem Spiel insgesamt mindestens 100 Punkte erreicht hat, endet das Turnier. Wer jetzt insgesamt die wenigsten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen. Wenn ihr ein Turnier spielt, gebt den *Slidemarkers* auch vor jedem neuen Spiel nach links weiter.



AUTOR : Claude Clément

ILLUSTRATION & GRAPHISCHE EINBETTUNG : Joey

ENTWICKLUNG : Alain Mhrianyan

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG : Caroline Heinz, Marcel Straub

LEKTORAT : Tanja Briefs

ORIGINALVERSION:

© 2024 GIGAMIC  
ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France  
Alle Rechte vorbehalten.



DEUTSCHE VERSION:

© 2024 Strohmänn Games, Marcel Straub  
Schnellweider Str. 54, 51067 Köln  
unter Lizenz von Gigamic  
Alle Rechte vorbehalten

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeples -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.



STROHMÄNN  
GAMES