

Willkommen zu Agenda!

In diesem strategischen Kartenspiel für 2–4 Personen geht es darum, sich flexibel auf wechselnde Bedingungen einzustellen. Jede Runde gibt eine neue Agenda-Karte das Kriterium vor, nach dem du punkten kannst. Wer die Bedingungen clever erfüllt, sammelt Punkte – und wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Material

Zahlen-Deck

- 40 nummerierte Karten (0–9)
- 1 Joker-Karte

Agenda-Deck

- 13 Agenda-Karten

Vorbereitung

Mische das Zahlen-Deck und lege es als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte. Mische die Agenda-Karten separat und decke eine Karte offen auf. Sie bestimmt das Ziel der aktuellen Runde. Jede Person zieht 6 Handkarten vom Nachziehstapel. Die älteste Person beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielziel

Sammel die meisten Agenda-Karten um das Spiel zu gewinnen!

Spielablauf

Lege ausgespielte Karten als Ablagestapel neben den Nachziehstapel. Bist du am Zug, darfst beliebig viele Karten aus deiner Hand auf den Ablagestapel legen, so, dass die Vorderseite sichtbar ist (mindestens 1, maximal 6).

Die erste Karte darf beliebig gewählt werden.

Ab der zweiten Karte muss der Wert jeweils -1 , 0 oder $+1$ im Vergleich zur Karte auf dem Ablagestapel betragen. Nach deinem Zug ziehst du so viele Karten nach, bis du wieder 6 auf der Hand hast.

Agenda erfüllen

Du darfst eine Agenda nur erfüllen, wenn du genau 6 Karten auf der Hand hast. Rufe in diesem Fall „Agenda!“ und zeige deine Handkarten. Das ist unabhängig von der Spielreihenfolge und auch direkt nach dem Aufdecken einer neuen Agenda-Karte möglich.

Wenn du die Bedingung erfüllst, erhältst du die Agenda-Karte und somit einen Punkt. Danach mischst du deine Handkarten und alle gespielten Karten in der Mitte zurück ins Zahlen-Deck und ziehst 6 neue Karten.

Eine neue Agenda-Karte wird aufgedeckt. Alle anderen Personen behalten ihre Handkarten und setzen das Spiel wie gewohnt fort.

Besonderheit:

Wenn mehrere Personen gleichzeitig eine Agenda erfüllen, erhält niemand den Punkt. Die Agenda-Karte wird zurück in das Agenda-Deck gemischt und eine neue Karte wird aufgedeckt. Die Personen, die die Agenda erfüllt haben, mischen ihre Handkarten zurück ins Zahlen-Deck und ziehen jeweils 6 neue Karten.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle 13 Agenda-Karten verteilt wurden.
Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Tie-Breaker:

Sollten zwei oder mehr Personen am Ende gleich viele Punkte haben, kommt es zu einem Stechen: Alle betroffenen Personen ziehen 6 neue Handkarten und es wird eine zusätzliche Agenda-Karte aufgedeckt. Wer diese Agenda zuerst erfüllt, gewinnt das Spiel.

Joker

Diese Karte gilt als Platzhalter für jede beliebige Karte.



Agenda-Karten (Mit Beispielen)

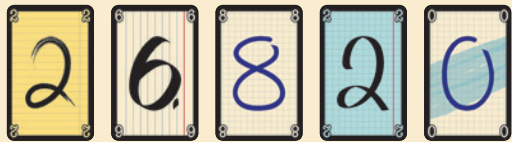
Habe 2 Paare auf der Hand



Habe mind. 3 Karten mit blauen Zahlen



Habe mind. 5 gerade Zahlen auf der Hand



Habe mind. 4 Karten mit Textmarker



Habe mind. 5 ungerade Zahlen auf der Hand



Habe mind. 5 Karten mit einem roten Strich



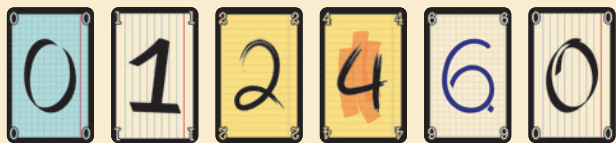
Habe eine 5er-Reihenfolge auf der Hand



Habe mind. 5 bunte Karten auf der Hand



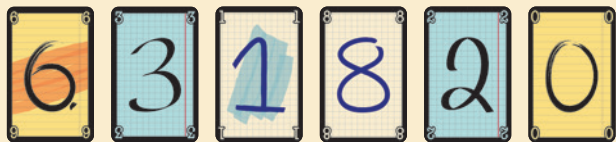
Habe als Summe unter 16 auf der Hand



Habe mind. 5 weiße Karten auf der Hand



Habe als Summe gleich 20 auf der Hand



Habe 3 weiße und 3 bunte Karten auf der Hand



Habe als Summe über 34 auf der Hand

