



BELLA ITALIA



2-6



8+



15

Campst du noch,
oder spielst du schon?

noris

INHALT

110 Karten, Spielanleitung



Karten Vorderseite



Karten Rückseite

BELLA ITALIA - Die Aussicht auf „dolce vita“ lockt ins sonnenverwöhnte Italien. Gerade habt ihr euren Stellplatz mit eurem Camper bezogen, schon müsst ihr euch mit den ersten Herausforderungen herumschlagen. Werdet schnell alle Widrigkeiten los und genießt Bella Italia!

SPIELZIEL

Wer zuerst alle Handkarten loswird, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Karten gut durch und teilt allen **8 Handkarten** aus. Legt nun eine Karte offen in die Tischmitte als **Ablagestapel**. Die übrigen Karten legt ihr verdeckt

daneben als **Nachziehstapel**.

Hat jemand von Beginn an 3 *No Camping*-Karten, so zieht diese Person 8 neue Handkarten vom Nachziehstapel und mischt die vorherigen Karten wieder in den Stapel.



SPIELABLAUF

Bist du am Zug, versuchst du möglichst viele Karten loszuwerden. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

1. GUTE NACHBARSCHAFT: Lege **1 Karte** mit einem Zahlenwert, der **eins höher oder eins niedriger** ist, als die aktuell auf dem Ablagestapel liegende Karte, ab. Die Kartenfunktion (Beschreibung unten) wird dabei nicht gespielt. Dein Spielzug ist damit beendet und es geht reihum weiter.

Beispiel: Die Karte mit dem Wert 3 liegt aus. Auf diese Karte passt eine Karte mit dem Kartenwert 2 oder 4. Du legst eine 4 und dein Spielzug endet.



2. ALLE AUF EINMAL: Lege **alle Karten der gleichen Farbe** gemeinsam ab. Die unterste Karte muss dabei zum Kartenwert der vorherigen Karte passen (also eins höher oder eins niedriger als der vorherige Kartenwert). Alle Karten der gleichen Farbe **müssen zusammen ausgespielt werden**. Sobald mehrere Karten zusammen ausgespielt werden, wird zusätzlich die Kartenfunktion (Beschreibung auf der Karte) gespielt. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

ACHTUNG: Kartenfunktionen werden bei Karten, die einzeln ausgespielt werden, **nicht ausgelöst** (Ausnahme siehe Seite 5).

Beispiel: Die Karte mit dem Wert 5 liegt aus. Otto spielt drei *Durchfall*-Karten, wobei die untere Karte den Wert 4 hat und somit auf die vorherige passt. Da er mehrere Karten derselben Farbe spielt, muss er die Kartenfunktion durchführen. In seinem Spielzug ist er drei „schlechte“ Karten losgeworden und muss so nur einmal die Kartenfunktion ausführen.



Karten „Speciale“:



VIP-Platz am Pool: Diese Karte **muss sofort gespielt werden**, sobald du eine *No Camping*-Karte bekommst, auch wenn du nicht am Zug bist. Die Karte und die *No Camping*-Karte kommen sofort aus dem Spiel. Die **Kartenfunktion** dieser Karte kann somit bei **einer Karte** aktiv sein.



Souvenirhändler: Diese Karte zeigt ein „X“ und hat einen beliebigen Wert. Daher kann sie **auf alle Karten gelegt werden** und alle Kartenwerte können auf dieser Karte abgelegt werden. Die **Kartenfunktion** wird nur aktiv, wenn mindestens 2 dieser Karten gespielt werden.



No Camping: Diese Karte wird man nur durch die Kartenfunktionen bestimmter Karten los. Auf den Ablagestapel dürfen **nur 2 dieser Karten** abgelegt werden. **Doch Vorsicht, sobald du 3 No Camping-Karten auf der Hand hast, scheidest du sofort aus und musst nach Hause fahren.**

3. GEIZEN: Wer keine passende Karte ablegen kann, muss eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Damit endet der Spielzug und es geht reihum weiter. Selbst wenn die soeben gezogene Karte passen würde, darf sie nicht sofort gespielt werden.

***Hinweis:** Sollte der Nachziehstapel einmal aufgebraucht sein, dann lasst die oberste Karte vom Ablagestapel offen liegen. Mischt die restlichen Karten gut durch und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.*

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald jemand alle Handkarten gespielt hat. Gelingt es dir zuerst, alle deine Karten loszuwerden, gewinnst du das Spiel.

Spielt ihr **zu zweit**, dann endet das Spiel auch, sobald jemand **3 No Camping-Karten** auf der Hand hat. Die andere Person hat dann gewonnen.

Beispiel: Maren hat noch 2 *Souvenirhändler*-Karten auf der Hand. Diese spielt sie und hat damit keine Handkarten mehr. Das Spiel endet sofort. Die Kartenfunktion, durch die sie wieder eine Karte dazu bekommen würde, wird nicht mehr ausgelöst. Maren hat das Spiel gewonnen.

Gestaltung: Fiore GmbH

Art.Nr.: 60 626 2070

**Simba Toys GmbH & Co. KG, Werkstr. 1, 90765 Fürth
Germany, noris-spiele.de, service.noris-spiele.de**

Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien · Simba/
Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon