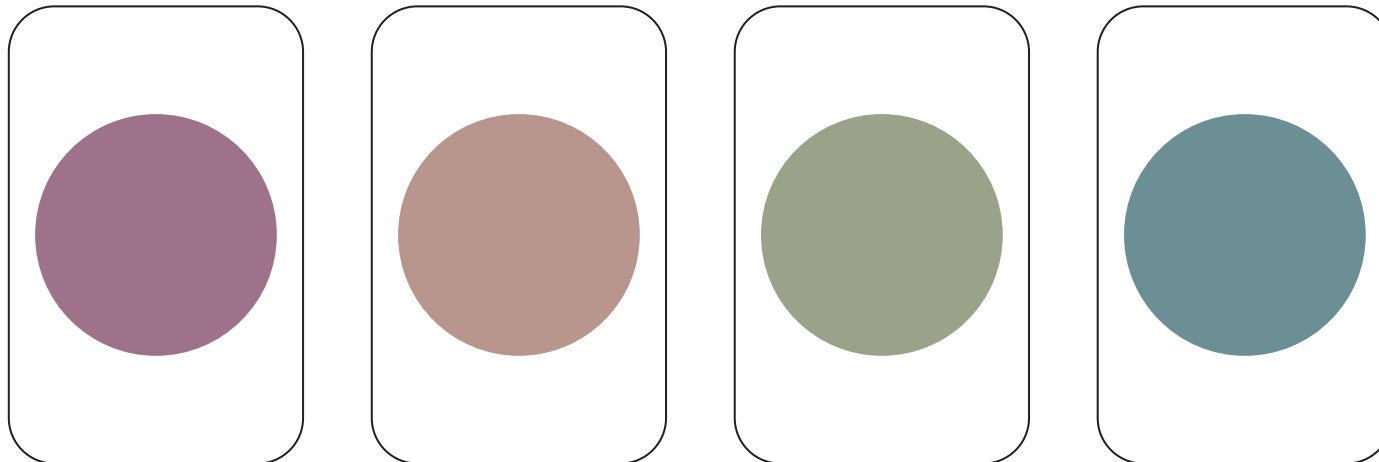


SPIELREGELN

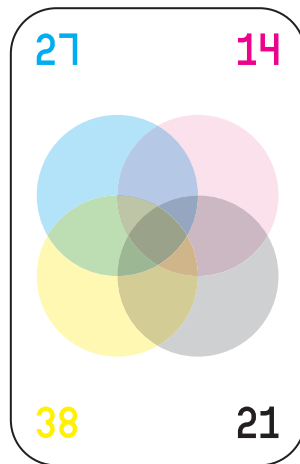
Beim Kartenspiel 49 shades darker dreht sich alles um das Erkennen von Farbnuancen. Auf jeder der 49 Spielkarten ist ein Kreis, welcher sich aus 100 Anteilen des CMYK-Farbmodells (C = Cyan / M = Magenta / Y = Yellow / K = Key/Black) zusammensetzt. Auf der Vorderseite sind die einzelnen Farbwerte aufgeführt, welche zwischen 1 und 49 liegen können. Gespielt wird mit zwei bis sieben Personen.

Zu Beginn erhält jeder Spieler 4 Karten, wobei die Zahlenseite Nicht angeschaut werden darf.



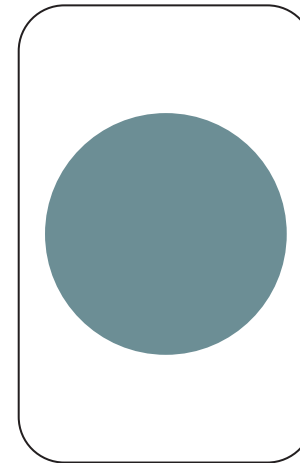
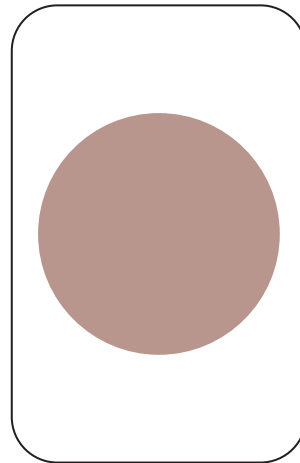
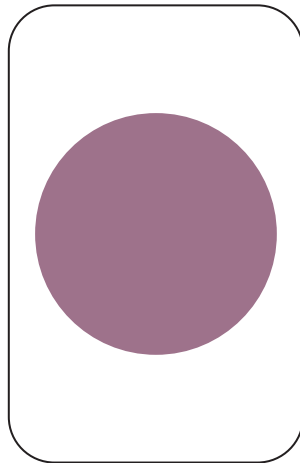
Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig, eine Grundfarbe von hell (tiefe Zahl) nach dunkel (hohe Zahl) zu sortieren, indem sie die einzelnen Farbanteile möglichst gut errahnen.

Die erste Karte wird aufgedeckt:

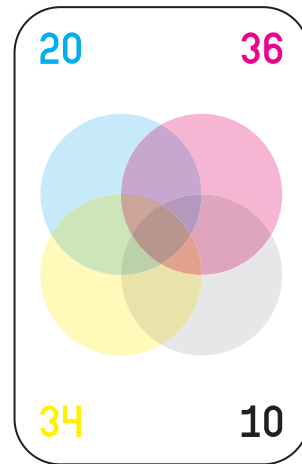
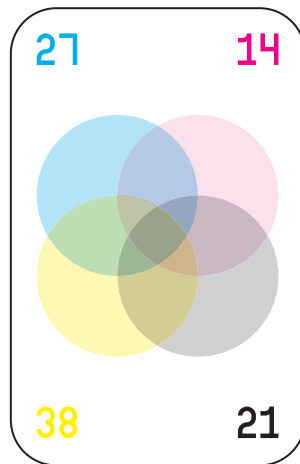


Der hellste Anteil hat Magenta. Da macht es am meisten Sinn, zu Magenta immer dunklere Anteile zu finden.

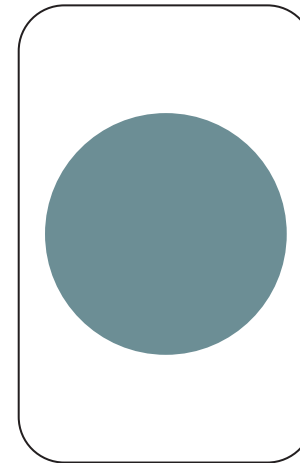
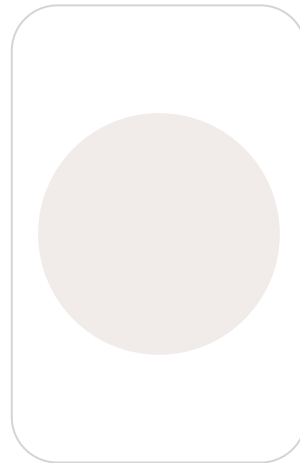
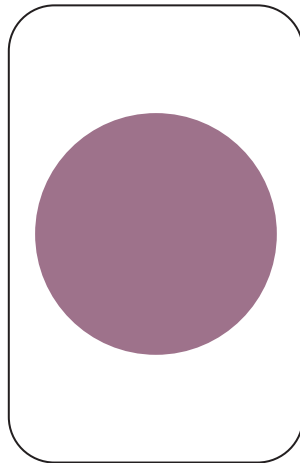
Gelb ist bereits auf 38 von 49 möglichen Anteilen. Hier wird es schwierig, immer dunklere Gelbwerte aufzudecken.



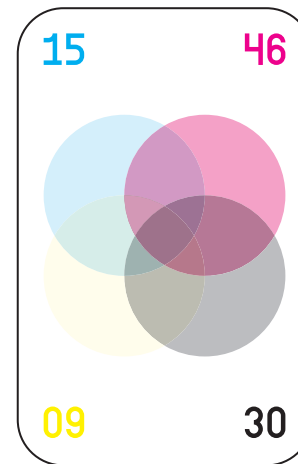
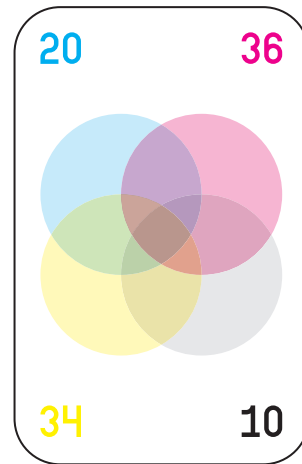
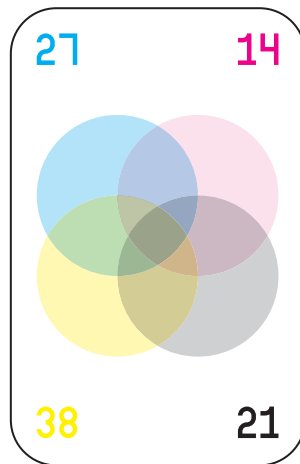
Alle Spieler decken eine zweite Karte auf: einen höheren Wert als die erste Karte hat nur noch Magenta (36). Alle anderen Anteile sind tiefer als bei der ersten Karte. Somit kann nur noch auf Magenta gesetzt werden.



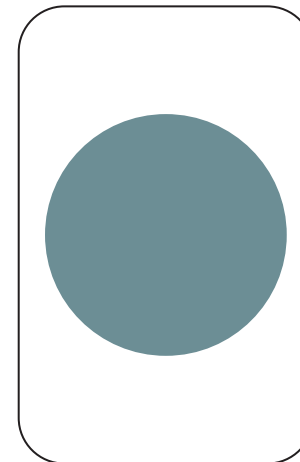
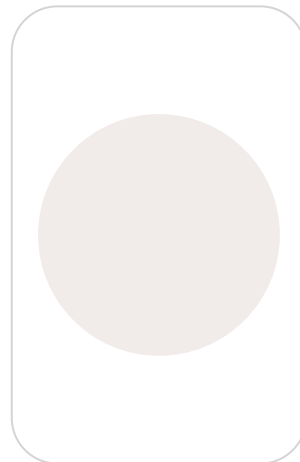
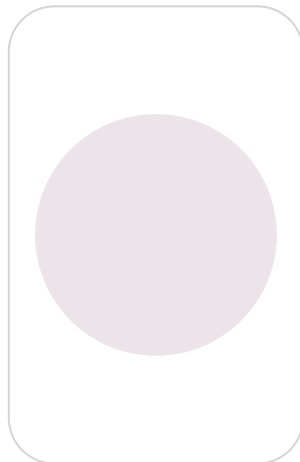
Der Spieler muss nicht ansagen, auf welche der vier Farben er setzt, sofern er noch mehrere Möglichkeiten hätte.



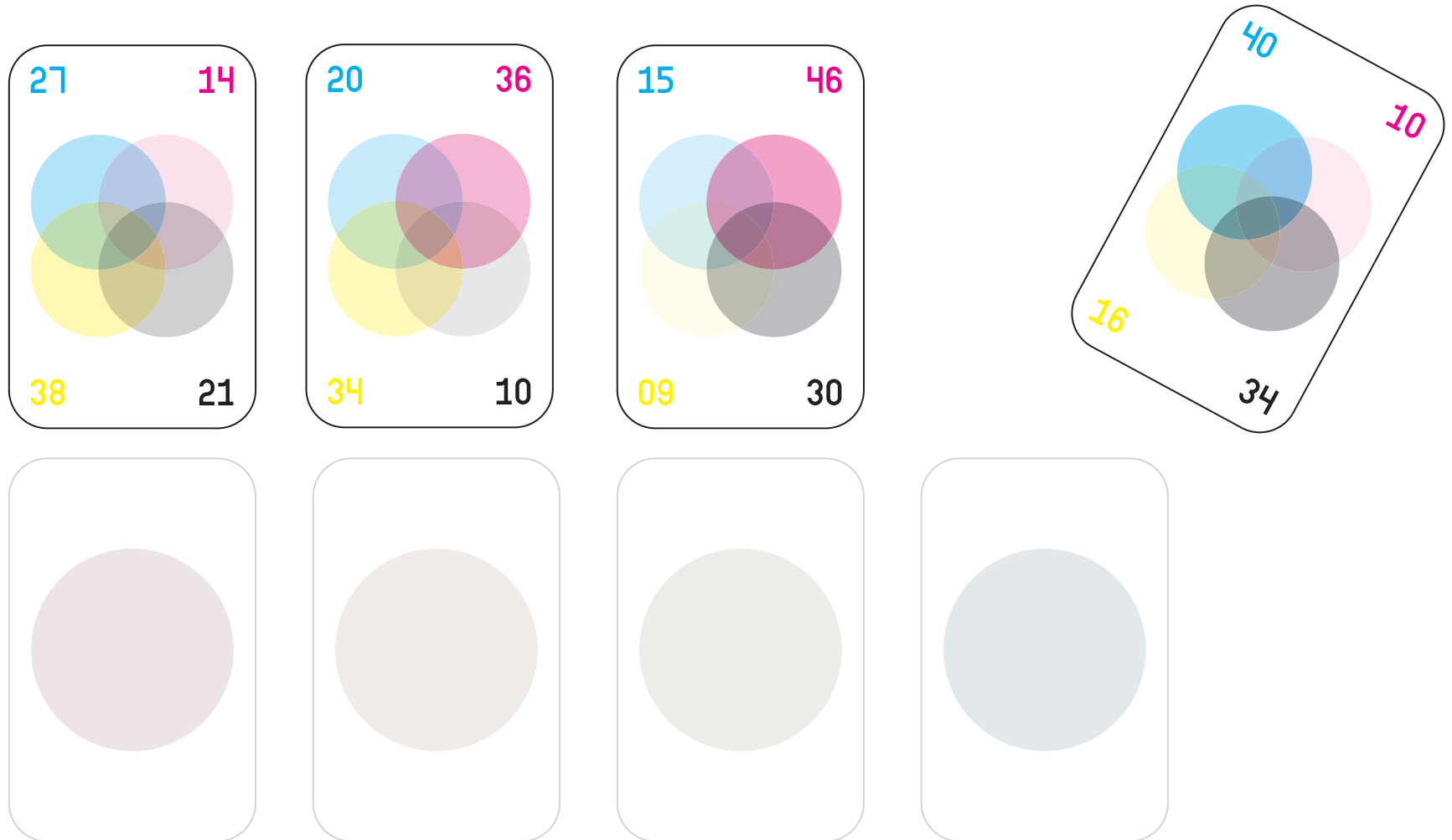
Nun wird eine Dritte Karte aufgedeckt. Diese muss einen höheren Magentaanteil aufweisen als 36 Prozent. Ist dies nicht der Fall, müssen die beiden nicht gelegten Karten als Strafkarten gesammelt werden und die Runde wäre für den Spieler fertig.



Prima, der Anteil ist weiter gestiegen!



Und nun noch die 4. Karte: leider ist der Magenta-Anteil tiefer. Diese Karte wird als Strafkarte gesammelt. Die Runde ist nun beendet und es geht wiederum von Vorne los.



Nach jeder Runde können Spieler ausscheiden, weil sie gesamthaft zu viele Strafkarten gesammelt haben. Die max. erlaubten Strafkarten richten sich nach der Anzahl noch aktiver Spieler:

- 7 Spieler - max. 3 Strafkarten
- 6 Spieler - max. 4 Strafkarten
- 5 Spieler - max. 5 Strafkarten
- 4 Spieler - max. 6 Strafkarten
- 3 Spieler - max. 7 Strafkarten
- 2 Spieler - max. 8 Strafkarten

Für die nächste Spielrunde werden alle Karten eingesammelt und unter den verbleibenden Spielern neu verteilt. Ist nur noch ein Spieler übrig, hat dieser gewonnen.

Es ist möglich, dass nach einer Runde alle verbleibenden Spieler ausscheiden würden. In diesem Fall wird so lange weitergespielt, bis jemand am Ende einer Spielrunde weniger Strafkarten hat als alle anderen und somit gewinnt.

