

# GRAPH-T

Herzlich Willkommen bei GRAPH-T!

Du wurdest als Tester für das Programm von GRAPH-T ausgewählt. GRAPH-T bringt die besten Talente aus der ganzen Welt zusammen.

Das Ziel von GRAPH-T als Organisation ist es, eine bessere und angenehmere Welt zu erschaffen. Der Zweck dieses Tests wird den Testern nicht bekannt gegeben.

GRAPH-T wird Tester mit hervorragenden Resultaten im Anschluss kontaktieren.

Beginnen wir nun mit einer Anleitung für diesen Test.

## Bestandteile

- 1 Blatt mit der Anleitung (dieses Blatt)
- 52 Karten (bestehend aus den folgenden)
  - 4 graue Karten
  - 7 Karten mit der Farbe Rot
  - 8 Karten mit der Farbe Gelb
  - 10 Karten mit der Farbe Himmelblau
  - 11 Karten mit der Farbe Lila
  - 12 Karten mit der Farbe Schwarz

Jede Karte hat ein Level (die Höhe). Alle Karten mit höherem Level sind grau bemalt. Die Anzahl der Karten für jede Karte ist in der Tabelle unten angegeben. Die Anzahl der Karten wird durch die gleiche Anzahl weißer Punkte auf der Unterseite der Karte angezeigt.

Level	1	2	3	4	5	6	Höhe pro Level
■	4						1
■	4	3					1/2
■	3	3	2				1/3
■	3	3	2	2			1/4
■	3	3	2	2	1		1/5
■	3	3	2	2	1	1	1/6

Zudem wird oben rechts und unten links auf der Karte die maximale Höhe der Farbe und des Levels dieser Karte als Quadrate mit weißer Umrandung dargestellt. Wir empfehlen dir, das im Hinterkopf zu behalten, wenn du dich schnell entscheiden musst.

## Vorbereitung

Jeder Spieler hält eine graue Karte und legt die verbleibende graue Karte in die Schachtel. Dann mischt du alle übrigen Karten gründlich durch. Teile die gleiche Anzahl an Karten an jeden Spieler aus.

Die ausgeteilten Karten müssen so in der Hand gehalten werden, dass sie für die anderen Spieler nicht sichtbar sind.

Die in deiner Hand gehaltenen Karten werden „Hand“ genannt. Der größte Spieler (oder wie auch immer du den Startspieler bestimmen möchtest) beginnt, sobald alle startklar sind.

### FILE#01 GRAYED CARDS



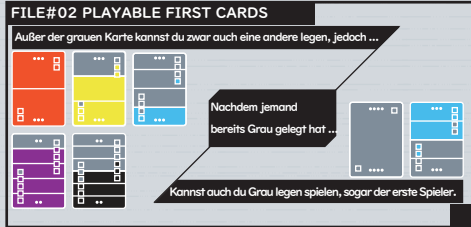
## Die Testschritte

Der Spieler, der beginnt, spielt eine Karte mit einer der Farben (Rot, Gelb, Himmelblau, Lila, Schwarz) aus seiner Hand aus.

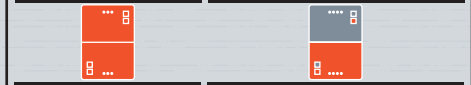
Lege eine Karte aufgedeckt vor dich hin. Wenn du die Karte ablegst, musst du mit der gelegten Farbe näher herankommen, als die andere Seite.

Wenn jemand während des Tests bereits die Farbe Grau ausgespielt hat, darfst du eine Farbe aus den 6 Farben auswählen, Grau eingeschlossen! Lege dann eine Karte offen vor dich hin. Lege die gewählte Farbe näher an dich heran als eine andere Seite der Karte, wenn du die Karte ablegst.

Im Uhrzeigersinn nimmt der nächste Spieler nun eine Karte auf, welche der Farbe entsprechen muss, die der Startspieler ausgespielt hat. Falls ein anderer Spieler in der gleichen Runde eine graue Karte ausgespielt haben sollte, kannst du entweder diese Farbe der ersten Karte oder eine graue ausspielen. Falls du keine Karten zum Ausspielen mehr hast, drehst du die Ober- und Unterseite der grauen Karte um oder spielst die graue Karte. Falls du keine passende Karte ausspielen kannst, nimmst du eine beliebige Karte aus deiner Hand.



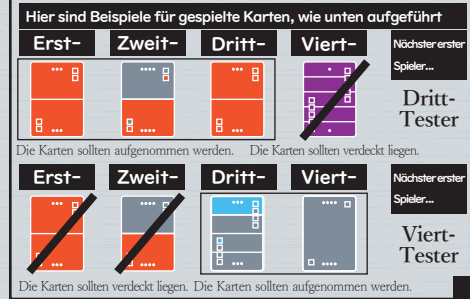
### FILE#02 AVAILABLE CARDS



Nachdem alle Spieler jeweils eine Karte ausgespielt haben, wird bestimmt, wer in der nächsten Runde als Erster eine Karte legen darf. Der Spieler, der die höchste Karte (mit der größten Höhe) in der vom ersten Spieler gespielten Farbe ausgespielt hat oder andere, die mit grauen Karten gespielt haben, ist der nächste beginnende Spieler, der in der nächsten Runde eine Karte ausspielt.

Falls es mehrere Spieler mit der gleichen Höhe gegeben hat, wird der Spieler, der die letzte Karte ausgespielt hat, der nächste Startspieler. Sammle in dieser Runde von allen gespielten Karten nur die gleichfarbigen Karten des nächsten ersten Spielers ein, ohne dass sich die Ober- und Unterseite ändert. Anschließend stapelst du die gesammelten Karten, indem du deine gespielte Karte offen auf die Oberseite legst und den Stapel nach Farben sortiert vor dich hinlegst. Nimm die anderen Karten, die nicht vom nächsten ersten Spieler eingesammelt wurden. Drehe die anderen Karten verdeckt um und lege sie neben die Schachtel. Wiederhole diesen Vorgang, bis du keine Karten mehr auf der Hand hast.

### FILE#04 DETERMINATION PROCESS

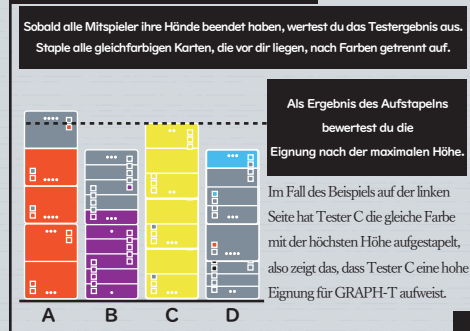


## Das Testende

Sobald alle Mitspieler ihre Hände ausgespielt haben, stapelst du alle gleichfarbigen Karten, die vor dir liegen, getrennt nach Farben auf. Du darfst keine Karten umdrehen, wenn du die Karten aufstapelst. Der Spieler, der seine Karten am höchsten gestapelt hat, ist derjenige, der am besten für GRAPH-T geeignet ist.

Falls es mehr als zwei Spieler gibt, die am höchsten sind, wird die nächsthöhere Farbe von den höchsten Spielern verglichen und der Spieler, der die höhere Höhe davon hat, als bester Tester für GRAPH-T bestimmt. Sollten die Spieler immer noch das gleiche Ergebnis haben, hat dieser Test sehr aussagekräftige Ergebnisse hervorgebracht!

### FILE#05 EVALUATION PROCESS



## Schnelltest

Falls du nicht genug Zeit für den Test hast oder du nur mit zwei Testern arbeiten kannst, gib die grauen Karten und/oder die Karten mit Schwarz in die Schachtel zurück, bevor du mit dem Test beginnst.

Du kannst entweder sowohl graue als auch himmelblaue Karten oder nur graue Karten in die Schachtel legen. Wenn du nur die grauen Karten zurückgibst, beginne den Test mit dem Austeilen der restlichen Karten.

## Automatisierte KI-Tester (optional)

Nicht genügend Tester verfügbar?

Bis zu drei automatische KI-Tester werden von GRAPH-T ausgeliehen. Bitte stelle die Anzahl der Tester, einschließlich des KI-Testers, zwischen 2 und 4 ein. Diese KI ist mit drei Regeln programmiert, um eine Antwort zu geben. Sobald der KI-Tester an der Reihe ist, spielt jeder verfügbare Spieler eine Karte aus der Hand der KI, die von dessen Entscheidung bestimmt wird. Lege alle KI-Blätter offen und für alle sichtbar vor dich hin.

Oh, bitte gib die ausgeliehene KI am Ende des Tests zurück!

## Die Regeln

1. Spiele die graue Karte aus, sofern du eine graue Karte ausspielen darfst.
2. Spiele immer die Karte mit dem höchsten Level deiner Hand aus. Falls es zwei oder mehr Möglichkeiten gibt, spiele die Karte aus, deren Farbe du am häufigsten in der Hand hältst.
3. Falls eine Karte nicht verfügbar ist, spiele die höchste Karte aus einer der häufigsten Farben (außer Grau) aus der Hand aus.

## Abspann

Spieldesign	Asuka (With Token)
Artwork	Asuka (With Token)
Manga-Regeln	Kirinnabe
Übersetzungen	Asuka (EN) Maki NIIKURA NISHIMURA (FR) Trustdate LTD (GE) Arlangs Translation Team (CN)

Wir möchten uns bei euch allen für eure Unterstützung bei der Verbesserung des GRAPH-T Programms bedanken!

きりんなべ様、佐藤敏樹様、だかこ様、たかひろろう様、たぎざわまさかず様、ねこひげーむず様、フェイエ様、柚井ゆい様

## English/Deutsch/Français/ 中文

Please download this manual from below QR code. /

Bitte laden Sie das Handbuch über den untenstehenden QR-Code herunter. /  
Veuillez télécharger le manuel à partir du code QR ci-dessous. /  
请通过下面的二维码下载说明书。

お問合せ /Contact/Kontakt/Contactez/ 联系

Mail: info@with-tomorrow.com

X: @withtoken\_tw

