

Ravensburger® Kartenspiele

Richard Borg/ Alan R. Moon

Gracias



Kleine Geschenke erhalten
die Feindschaft!

Ravensburger



für 3 – 6 Spieler ab 9 Jahren

Spielmaterial

- 108 Spielkarten (je 18 Karten in 6 Farben)
- 2 Startspieler-Karten

Zusätzlich werden noch *Stift und Papier* zum Notieren der Siegpunkte benötigt.

Spielidee

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt Die Spieler erhalten Siegpunkte, indem sie *möglichst viele*, aber keinesfalls *die meisten* Karten in den 6 verschiedenen Farben sammeln. **Es gewinnt, wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt.**

Spielverlauf

Das Spiel verläuft über 3 Durchgänge, die aus jeweils 4 Spielrunden bestehen. Nach jedem Durchgang kommt es zu einer Auswertung, bei der Siegpunkte vergeben werden. Danach beginnt ein neuer Durchgang. Nach der Auswertung des 3. Durchgangs endet das Spiel.

Der jüngste Spieler wird erster „großer“ Startspieler und erhält *beide* Startspieler-Karten (die „kleine“ (mit der kleinen Maus) und die „große“ (mit der großen Maus)).

Er bereitet den ersten Durchgang vor, indem er zunächst *alle* 108 Spielkarten *sehr gut* mischt. Dann legt er von diesem Stapel *vor jedem* Spieler (inkl. sich selbst) reihum je 2 Karten *open* aus. Dies sind die ersten 2 Karten der





Es werden immer
so viele Karten-
Drillinge ausgelegt,
wie Spieler
teilnehmen

Auslage jedes Spielers. Danach legt er noch so viele
Karten *offen* nebeneinander in die Tischmitte, wie Spieler
teilnehmen. Anschließend legt er auf jede dieser Karten -
leicht nach unten versetzt - eine weitere Karte *offen* aus.
Anschließend legt er noch jeweils eine *verdeckte* Karte
auf die beiden offenen, so dass schließlich genau so viele
Karten-Drillinge ausliegen, wie Spieler mitspielen (s. Abb.).
Die restlichen Spielkarten legt er als Stapel zur Seite.

Beispiel für ein Spiel mit 5 Spielern:



Jeder Spieler wählt
reihum einen Drilling
aus: • die verdeckte
Karte legt er ver-
deckt vor sich, • eine
offene legt er *offen*
vor sich, • die andere
offene legt er *offen*
vor einen Mitspieler

Anschließend wählt der Startspieler einen der ausliegen-
den Drillinge aus. Zunächst schaut er sich die *verdeckte*
Karte an und legt sie dann verdeckt vor sich. Die Mitspieler
sehen (bis zur Auswertung) nicht, welche Farbe diese Karte
hat. Dann entscheidet er sich, welche der beiden offen
liegenden Karten er *selbst behält* und *offen* vor sich in seine
Auslage legt und welche er an einen *beliebigen* Mitspieler
verschenkt, die dieser offen vor sich legt. (Dieser Spieler sollte
sich mit einem deutlich vernehmlichen „Gracias!“ für dieses
schöne „Geschenk“ bedanken.)

Zur Verdeutlichung: Kommt ein Spieler an die Reihe,
muss er einen Drilling aufnehmen und ihn genau wie
gerade beschrieben verteilen: er muss also die verdeckte



Karte der ausgewählten Reihe *verdeckt vor sich* legen; genauso *muss* er von den beiden offenen genau *eine* behalten und *eine verschenken* (er darf also weder beide Karten behalten noch darf er beide verschenken!). Auf dieselbe Weise verfahren nun reihum auch alle anderen Spieler mit den restlichen Drillingen, bis jeder einmal an der Reihe war und alle Karten in der Tischmitte abgeräumt sind.

Wurden alle Drillinge aufgenommen, beginnt eine neue Spielrunde: wieder werden neue Drillinge ausgelegt usw.

Dann beginnt die nächste Spielrunde: der Spieler links vom Startspieler wird neuer „kleiner“ Startspieler (er erhält nur die „kleine Maus“ vom „großen“ Startspieler). Er nimmt den Stapel mit den Restkarten und legt wieder, wie beschrieben, so viele Karten-Drillinge aus (2 offene, 1 verdeckte Karte), wie Spieler teilnehmen; anschließend wählt er als Erster einen Drilling aus, nimmt sich davon die verdeckte und eine offene und verschenkt die andere offene Karte. Dann kommt der nächste Spieler mit Nehmen an die Reihe usw. Die 3. und 4. Spielrunde werden auf dieselbe Weise gespielt. Jeweils der linke Nachbar des „kleinen“ Startspielers wird neuer „kleiner“ Startspieler.

Verdeckte Karten bleiben bis zur Auswertung verdeckt; gleichfarbige offene Karten werden versetzt aufeinander gelegt

Hinweis: Die verdeckten Karten werden immer zu den eigenen verdeckten Karten dazu gelegt. Diese Karten dürfen von ihrem Besitzer jederzeit angeschaut werden. Die offenen Karten werden den offenen Karten der eigenen bzw. gegnerischen Auslage zugefügt. Dabei werden Karten derselben Farbe aufeinander gelegt, und zwar so, dass ihre Gesamtzahl jederzeit leicht ermittelbar ist.

So könnte beispielsweise die Auslage eines Spielers nach 3 Runden aussehen:





Nach 4 Spielrunden endet ein Durchgang Wurden auf diese Weise 4 Spielrunden gespielt (jeder Spieler hat genau 4 verdeckte Karten vor sich liegen), endet ein Durchgang und es kommt zur Auswertung.

Auswertung Die Auswertung

Zunächst die 4 verdeckten Karten der Auslage zufügen Zunächst *müssen* alle Spieler auch noch ihre 4 verdeckten Karten *offen* ihrer *eigenen* Auslage zufügen. Hat ein Spieler nun 5 oder mehr *Karten* einer Farbe, legt er hiervon 5 Karten als einen *verdeckten* Stapel vor sich. Alle evtl. über 5 hinausgehenden Karten lässt er weiterhin offen vor sich liegen.

5 Karten einer Farbe als verdeckten Stapel ablegen Anschließend wird vom „großen“ Startspieler eine Farbe nach der anderen aufgerufen. Der Spieler, der die meisten Karten einer Farbe *offen* vor sich liegen hat (die verdeckt liegenden 5er-Stapel zählen hierbei *nicht* mit), muss diese *alle* zurück auf den Restkartenstapel werfen. Haben *mehrere* Spieler die meisten Karten einer Farbe, muss jeder dieser Spieler seine entsprechenden Karten abwerfen.

Alle übrigen Karten bringen 1 SP pro Karte bzw. 5er-Stapel Nachdem auf diese Weise alle 6 Farben abgehandelt wurden, erhält jeder Spieler für die verbliebenen Karten in seiner Auslage 1 Siegpunkt pro Karte. Für jeden verdeckt liegenden Stapel (aus 5 gleichfarbigen Karten) erhält ein Spieler ebenfalls 1 Siegpunkt (*also nicht 5 Siegpunkte!*).



Die Siegpunkte der Spieler werden auf einem Blatt notiert. Anschließend werden *alle* noch ausliegenden Karten auf den Restkartenstapel gelegt.





Alle 108 Karten für den nächsten Durchgang neu mischen

Der nächste Durchgang kann beginnen: Der neue Startspieler (das ist der Spieler links vom „großen“ Startspieler) erhält *beide* Startspieler-Karten und verfährt genauso wie der Startspieler des ersten Durchgangs: er mischt *alle* 108 Karten *gut* und verteilt dann wieder an jeden Spieler 2 offene Karten; anschließend legt er der Spielerzahl entsprechend viele Karten-Drillinge in der Tischmitte aus usw.
Auch der dritte Durchgang wird auf dieselbe Weise gespielt. Diesen beginnt der linke Nachbar des „großen“ Startspielers des 2. Durchgangs.

Spielende

Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger

Nach der Auswertung des 3. Durchgangs endet das Spiel. Wer die meisten Siegpunkte besitzt, ist Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der das höhere Einzelergebnis vorweisen kann. Ist auch das gleich, entscheidet das zweithöchste Ergebnis.

Autoren: Richard Borg & Alan R. Moon
Design: Sebastian Coenen, Ravensburger DE
© 2005 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spiele® Nr. 27 168 9

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com



224608

Ravensburger

