

GIER



amigo-spiele.de/01752

von Alexander Pfister mit Illustrationen von Olaf Preiß

Spieler: 2–5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

INHALT



98 Zahlenkarten mit den Zahlen von 1–7



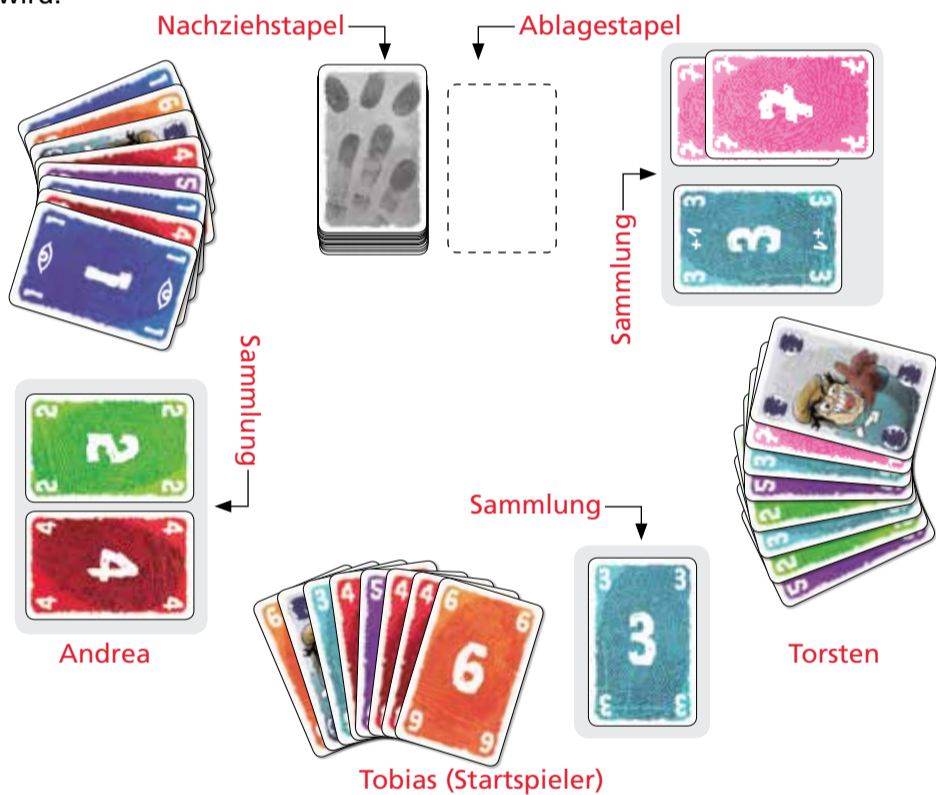
12 Ganoven

SPIELIDEE

Klaue deinen Mitspielern Handkarten, um als Erster sechs Karten der gleichen Zahl zu sammeln. Ziehe dafür einem Mitspieler deiner Wahl nacheinander beliebig viele Karten aus der Hand. Bist du nicht zu gierig, kannst du alle gezogenen Karten in deine Sammlung legen. Ziehst du aber eine Zahl doppelt, gehst du leer aus.

SPIELVORBEREITUNG

- Gib jedem Spieler einen **Ganoven** auf die Hand und lege alle übrigen Ganoven zurück in die Spielschachtel (weil sich die Ganoven-Karten schneller abnutzen als die Zahlenkarten, enthält **Gier** sieben „Ersatz“-Ganoven).
- Mische die **Zahlenkarten** und gib davon jedem Spieler sieben verdeckt auf die Hand.
- Der Gierigste ist **Startspieler**. Gib dem Startspieler eine Zahlenkarte, die er offen vor sich ablegt. Gib dem Spieler links vom Startspieler zwei Karten, dem nächsten Spieler drei usw. Fahre auf diese Weise fort, bis jeder Spieler Karten vor sich liegen hat. Karten, die ein Spieler offen vor sich ablegt, werden als **Sammlung** bezeichnet. Innerhalb einer Sammlung werden alle Karten immer nach ihren Zahlen sortiert.
- Nicht verteilte Zahlenkarten legst du als verdeckten **Nachziehstapel** bereit. Lass daneben Platz für einen **Ablagestapel**, der im Laufe des Spiels entstehen wird.



SPIELABLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler beginnt. Bist du am Zug, führst du die folgenden drei Phasen nacheinander aus:

1. Spiele eine Karte aus!
2. Klaue Karten!
3. Handkarten auffüllen!

1. Spiele eine Karte aus!

Spiele genau eine Zahlenkarte aus deiner Hand aus und lege sie in deine Sammlung.



Beispiel: Tobias spielt eine 3 aus und legt sie in seine Sammlung.

2. Klaue Karten!

Wähle anschließend einen beliebigen Mitspieler. Ziehe eine Karte verdeckt aus seiner Hand und lege sie offen in die Tischmitte. Wiederhole diesen Vorgang bei demselben Mitspieler sooft, bis du entweder freiwillig aufhörst oder eine Zahl doppelt ziehst.

Du hörst freiwillig auf:

Anstatt weitere Karten zu ziehen, nimmst du alle Zahlenkarten aus der Tischmitte und legst sie in deine Sammlung.

Liegt dabei ein **Ganove** in der Tischmitte, darfst du dir dafür eine Karte aus der Sammlung deines Mitspielers aussuchen und in deine eigene Sammlung legen. Den Ganoven nimmt dein Mitspieler wieder auf seine Hand. Damit endet diese Phase.



Tobias



Torsten



Beispiel: Tobias klaut bei Torsten Karten. Er zieht eine 2 und legt sie in die Tischmitte. Anschließend zieht er den Ganoven und danach eine 7. Jetzt hört er freiwillig auf. Damit darf er die Zahlenkarten aus der Tischmitte in seine Sammlung legen.



Tobias



Torsten



Den Ganoven nimmt Torsten danach wieder auf seine Hand, wofür sich Tobias eine 3 aus Torstens Sammlung nimmt und in seine eigene Sammlung legt.

Du ziehst eine Zahl doppelt:

Du darfst in deinem Zug von jeder Zahl maximal eine Karte ziehen. Ziehst du eine Zahl doppelt, warst du leider zu gierig. In diesem Fall nimmt dein Mitspieler sofort alle gezogenen Karten aus der Tischmitte wieder auf seine Hand. Damit endet diese Phase und du darfst keine Karten in deine Sammlung legen.

Beispiel: Andrea klaut bei Tobias Karten. Sie zieht eine 4 und legt sie in die Tischmitte. Danach zieht sie eine 5, dann wieder eine 4. Pech gehabt! Andrea war zu gierig und hat eine Zahl doppelt gezogen. Damit geht Andrea in dieser Runde leer aus und Tobias nimmt alle Karten aus der Tischmitte wieder auf die Hand.



Tobias

Andrea

Die Sonderaktionen

Manche Zahlenkarten lösen immer dann (und nur dann!) Sonderaktionen aus, wenn du sie aus der Hand eines Mitspielers ziehst.

Es gibt die folgenden Sonderaktionen:

+1 Jeder Spieler, der mindestens eine Karte der gezogenen Zahl in seiner Sammlung hat, zieht sofort eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie in seine Sammlung.

👁️ Schau dir sofort die Handkarten eines beliebigen Mitspielers an. Dieser Spieler mischt danach seine Handkarten.

2+3 Du darfst sofort zwei Karten der gleichen Zahl aus deiner Sammlung auf den Ablagestapel legen und dafür drei neue Karten vom Nachziehstapel ziehen. Diese Karten legst du in deine Sammlung.

Ausnahme: Die Sonderaktion tritt nicht in Kraft, wenn du eine Zahl doppelt ziehst und du deswegen die Phase *Klaue Karten!* sofort beenden musst.

3. Handkarten auffüllen!

Hast du nur noch eine Karte auf der Hand (den Ganoven), ziehst du jetzt sieben Karten vom Nachziehstapel auf die Hand. Genauso zieht auch dein **beklauter Mitspieler** jetzt sieben Karten vom Nachziehstapel auf die Hand, falls er nur noch eine Karte (den Ganoven) auf der Hand hat.

Hast du **mehr als eine Karte auf der Hand**, darfst du alle Karten einer beliebigen Zahl aus deiner Sammlung auf den Ablagestapel legen. Dafür ziehst du dann so viele Karten vom Nachziehstapel, bis du wieder acht Handkarten hast.

Hinweis: Ist der Nachziehstapel zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel leer, mische alle Karten vom Ablagestapel und lege sie als neuen Nachziehstapel bereit.

SPIELENDE

Hat ein Spieler **am Ende seines Zuges** mindestens sechs Karten der gleichen Zahl in seiner Sammlung, gewinnt er damit sofort das Spiel.

KLEINES TURNIER GEFÄLLIG?

Spiele mit deinen Mitspielern so viele Spiele, wie Spieler teilnehmen. Zu Beginn jedes neuen Spiels wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn. Nach jedem Spiel erhält der Gewinner sieben Punkte. Alle anderen Spieler prüfen, von welcher Zahl sie die meisten Karten in ihrer Sammlung haben. Sie erhalten für jede Karte dieser Zahl in ihrer Sammlung einen Punkt.

SONDERREGEL IM SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit darfst du in der Phase *Klaue Karten!* anstatt bei deinem Mitspieler alle Karten vom Nachziehstapel ziehen. Entscheidest du dich dafür, legst du alle gezogenen Karten wie gewohnt in die Tischmitte. Hörst du freiwillig auf, legst du alle Karten aus der Tischmitte in deine Sammlung. Ziehst du eine Zahl doppelt, musst du alle Karten aus der Tischmitte auf den **Ablagestapel** legen und zur nächsten Phase übergehen.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Lizenz durch:
White Castle Games

