

A. RANDOLPH

HOL'S DER GEIER



Mäuse sammeln,
bis der Geier kommt

Ravensburger

Mäuse sammeln ist nicht schwer, wenn da nicht der Geier wär! Ein listiges Kartenspiel für 2 - 5 Spieler von 8 - 99 Jahren.

SPIELMATERIAL

75 Zahlenkarten
(5 Kartensätze
mit den Werten 1-15)



10 Mäusekarten
mit den Werten
1, 2, ... 10



5 Geierkarten
mit den Werten
-1, -2, ... -5



ZIEL DES SPIELS

Alle Spieler versuchen, durch listiges Auspielen ihrer Zahlenkarten möglichst viele Mäusekarten mit Pluspunkten zu ergattern und die negativen Geierkarten den Mitspielern zu überlassen. Wer am Ende die meisten Pluspunkte verbuchen kann, gewinnt.

VORBEREITUNG

Pro Spieler: Vor dem Spiel müsst ihr die Karten nach den zwei verschiedenen Rückseiten trennen.
1 Kartensatz Die Zahlenkarten müssen nach Farben getrennt
in einer Farbe

Mäuse- und Geierkarten bilden Aufnahmestapel

werden. Jeder Spieler erhält einen gleichfarbigen Kartensatz mit den Karten 1-15. Die Tierkarten mit Mäusen und Geiern werden gut durchgemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Soweit alles klar? Jetzt wird die oberste Tierkarte aufgedeckt. In unserem Beispiel ist es die 5er-Maus.



DAS SPIEL BEGINNT

Zahlenkarten verdeckt ausspielen

Jeder Spieler legt verdeckt eine seiner Zahlenkarten auf den Tisch.

Höchste Zahlenkarte erhält Mäusekarte

Es gilt stets: Die Zahlenkarte mit dem **höchsten Wert** gewinnt das Rennen um die Mäusekarte. Hat jeder Spieler seine Zahlenkarte verdeckt abgelegt, werden diese Karten gleichzeitig aufgedeckt.



B In unserem Beispiel hat Spieler B die Zahlenkarte mit dem höchsten Wert ausgespielt. Er bekommt die Mäusekarte und legt sie offen vor sich hin. Er hat damit 5 Pluspunkte gesammelt. Herzlichen Glückwunsch!

Alle ausgespielten Zahlenkarten werden verdeckt zur Seite gelegt – da waren's nur noch 14 ...

Niedrigste Zahlenkarte erhält Geierkarte

Doch wehe, wenn der Geier kommt!

Ist die aufgedeckte Tierkarte ein Geier, dann heißt es aufgepasst: Die 5 Geierkarten haben Minuswerte von -1 bis -5 und schmälern die hart errungenen Mäusepluspunkte entsprechend. Deshalb: Finger weg, wer will diese schrägen Vögel schon?



Für die Geierkarten gilt eine neue Regel: Wer die **niedrigste** Zahlenkarte ausgespielt hat, **muss** die Geierkarte nehmen! In unserem Beispiel ist dies Spieler C.

Und ab jetzt ist's schon Routine:

- Oberste Tierkarte aufdecken,
- jeder spielt verdeckt eine Zahlenkarte aus,
- alle drehen ihre Zahlenkarten gleichzeitig um,
- die höchste Zahl gewinnt die Mäusekarte, die niedrigste Zahl muss die Geierkarte nehmen,
- ausgespielte Zahlenkarten gehen aus dem Spiel.

Um es ganz listig zu machen, kommen jetzt noch **...die Spezialitäten des Spiels.**

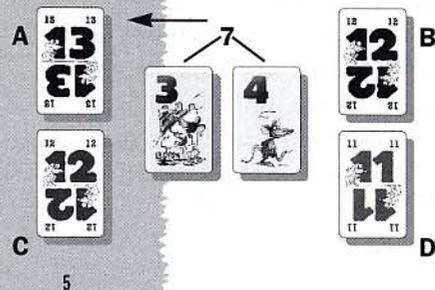
Zahlenkarten mit demselben Wert heben sich gegenseitig auf

1. Legen in einer Runde zwei oder mehrere Spieler Zahlenkarten mit demselben Wert aus, heben sich diese Karten gegenseitig auf. Beim Spiel um Mäusekarten können sich zwei oder mehrere Zahlenkarten mit dem gleichen Höchstwert auf-

Zweithöchste bzw.
zweitniedrigste
Zahlenkarte erhält
Tierkarte

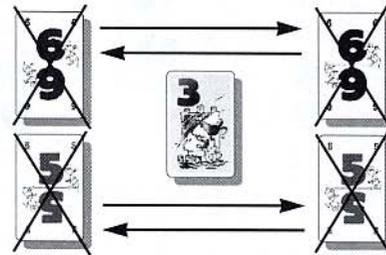
Heben sich alle
Zahlenkarten gegen-
seitig auf, wird um
zwei (oder mehr)
Tierkarten gespielt

Mäusekarten-Regel



heben. In diesem Fall erhält der Spieler mit dem zweithöchsten Zahlenwert die Mäusekarte.
Heben sich beim Spiel um Geierkarten zwei oder mehrere Zahlenkarten mit dem gleichen niedrigsten Wert auf, dann muss der Spieler mit dem nächsthöheren Zahlenwert den Geier an sich nehmen.

2. Eine ganz besondere Situation entsteht, wenn sich alle ausgespielten Zahlenkarten gegenseitig aufheben. Die ausgespielten Zahlenkarten werden dann zur Seite gelegt.



Anschließend wird die nächste Tierkarte aufgedeckt und zur vorigen dazugelegt. Jetzt wird um die Summe **beider** Tierkarten gespielt. Ist die Summe der beiden Karten 0 oder positiv, wird nach der Mäusekarten-Regel gespielt: Der Spieler mit dem höchsten Zahlenwert gewinnt beide Tierkarten.

Geierkarten-Regel

Spieler ermitteln
Punktstand

Wenn die Summe der beiden Tierkarten negativ ist, muss nach der Geierkarten-Regel gespielt werden: Der Spieler mit dem niedrigsten Zahlenwert muss beide Tierkarten nehmen.

3. Sollten sich beim Spiel um die 15. Tierkarte alle Zahlenkarten gegenseitig aufheben, kann kein Spieler diese Karte an sich nehmen – ihr Punkt-wert verfällt.

ENDE DES SPIELS

Sind alle Tierkarten verteilt, ist das Rennen ge-laufen. Jeder Spieler zählt seine erreichten Plus-punkte (Mäusekarten) zusammen, zieht davon die Minuspunkte (Geierkarten) ab und ermittelt so seinen Endpunktstand. Der Spieler, der die mei-ten Pluspunkte gesammelt hat, gewinnt.

Für ein weiteres Ründchen dürfte aber wohl noch Zeit sein, oder?

Autor: Alex Randolph
© 1999/2001 Ravensburger Spieleverlag

No. 27 135 1

www.ravensburger.de
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

220446

Ravensburger