

Stefan Dorra

Alles im Eimer

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren



Zum Spiel gehören

- 4 Stanztableaus mit Eimern in 5 Farben
pro Farbe 18 Eimer (plus je 1 Eimer als Reserve)
- 1 Kartensatz mit 110 Karten in 5 Farben
pro Tier / Eimerfarbe 22 Karten
je 2 mal 1 und 8; je 3 mal 2 bis 7.
- 1 Spielanleitung

Worum es geht

In diesem Spiel geht es darum, die eigene Eimer-Pyramide vor den wild gewordenen Tieren zu schützen. Gespielt wird mit Karten, auf denen Tiere abgebildet sind, dazu jeweils ein Eimer in der Lieblingsfarbe des Tieres. Jedes Tier wirft nur die Eimer der eigenen Farbe um. Die Karten setzen die Tiere in Bewegung und wehren diese auch ab. Wer nicht mehr genügend Karten hat, um ein Tier abzuwehren, verliert einen Eimer der gespielten Farbe aus seiner Pyramide.

Wird ein Eimer entfernt, der noch andere, darüber liegende Eimer stützt, so müssen auch diese „gestützten“ Eimer entfernt werden.

Am Ende gewinnt der Spieler, in dessen Pyramide noch die meisten Eimer stehen.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die vorgestanzten Eimer vorsichtig aus ihren Kartonrahmen gelöst werden.

Jeder Spieler erhält 15 Eimer - 3 pro Farbe. Überzählige Eimer werden zurück in die Schachtel gelegt. Der Startspieler wird ermittelt, er beginnt das Spiel.

Karten austeilen

Der Startspieler nimmt alle Karten, mischt sie gründlich und teilt dann reihum Karten verdeckt an die Spieler aus.

- Jeder Spieler erhält 12 Karten, die er auf die Hand nimmt.
- Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte des Tisches gelegt.

Der Ablauf des Spiels

Karten bewerten

Sehen Sie sich jetzt Ihre Handkarten an. Denn: Um ein heranstürmendes Tier abzuwehren, müssen Sie Karten mit diesem Tier ausspielen. Das bedeutet:

- Haben Sie von einem Tier viele Karten beziehungsweise Karten mit hohen Werten, so sind die Eimer dieser Farbe ziemlich sicher - sie können in Ihrer Pyramide weiter unten eingebaut werden.
- Haben Sie von einem Tier keine oder sehr wenig Karten mit niedrigen Werten, so sind die Eimer dieser Farbe stark gefährdet - sie sollten in Ihrer Pyramide weiter oben eingebaut werden.

Am Ende Ihrer Überlegungen sollte gedanklich eine Reihenfolge Ihrer Karten stehen, die zum Beispiel so aussehen könnte:

1. Hahn (gelb): 5 Karten, viele hohe Werte
2. Pferd (grau): 4 Karten, eher niedrigere Werte
3. Stier (rot): 2 Karten
4. Hammel (blau): nur 1 Karte
5. Schwein (grün): keine Karte

Pyramide hauen

Haben Sie die Bewertung Ihrer Handkarten abgeschlossen, so setzen Sie Ihre 15 Eimer zu einer Pyramide aus 5 Stufen zusammen. Beim Aufbau Ihrer Pyramide sollten folgende Grundsätze gelten:

- Da Sie von jeder Farbe 3 Eimer haben, sollten Sie die Eimer in Ihrer Pyramide gut verteilen.
- Haben Sie von einem Tier keine Karte, dann sollten Sie die Eimer eher weiter oben in der Pyramide einbauen.
- Haben Sie von einem Tier viele Karten, so sollten Sie die Eimer eher weiter unten in der Pyramide einbauen.



So könnte zum Beispiel eine Pyramide aussehen, die nach der oben beschriebenen Kartenhand gebaut wurde.

Je nach Taktik sind natürlich auch andere Anordnungen möglich.

Haben alle Spieler ihre Pyramiden gebaut, so geht es weiter mit dem Ausspielen der Karten.

Karten ausspielen

- 1) **Der Startspieler beginnt.** Er wählt aus seinen Handkarten ein Tier aus (das er sozusagen auf die Eimer-Pyramide seines linken Nachbarn los jagt).
- Der Startspieler wählt 1, 2 oder 3 Karten mit dem gleichen Tier aus, legt sie offen vor sich auf den Tisch und sagt zusätzlich den Kartenwert laut an.
- Der Startspieler zieht 1 Karte nach - er nimmt sich die oberste Karte vom Nachziehstapel.



Wichtig: Es darf immer nur eine Karte nachgezogen werden, egal, wie viele Karten man ausgespielt hat.

- Sind die Karten des Nachziehstapels aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gemischt - sie bilden dann den neuen, verdeckten Nachziehstapel.
- Vergisst ein Spieler das Nachziehen, so hat er Pech gehabt und muss nun mit weniger Karten auskommen.

2) **Dann ist der linke Nachbar des Startspielers an der Reihe.** Er kann bis zu 3 Karten mit diesem Tier ausspielen und muss dabei den bereits gespielten Kartenwert übertreffen (also das Tier abwehren).

Beispiel: Der Startspieler hat das Pferd gewählt und die „5“ ausgespielt. Nun ist der linke Nachbar an der Reihe und spielt sein Pferd „3“ und „7“ (also insgesamt 10).

3) Kann der Spieler, der an der Reihe ist, den bereits liegenden Kartenwert **übertreffen**,

- so ist das Tier **abgewehrt**.
- Der Spieler zieht **eine** Karte nach.
- Sein Zug ist beendet und sein linker Nachbar setzt das Spiel fort, indem er nun seinerseits versuchen muss, den ausgespielten Wert (seines rechten Nachbarn) zu übertreffen.

4) Das Spiel wird so reihum fortgesetzt, wobei jeder Spieler versucht, den jeweils zuletzt ausgespielten Wert zu übertreffen. Kommt ein Spieler ein zweites Mal an die Reihe, so darf er erneut 1 bis 3 Karten ausspielen. Die Werte der neu ausgespielten Karten werden zu den Karten addiert, die der Spieler bereits vor sich liegen hat.

5) Kann oder will der Spieler, der an die Reihe kommt, den Kartenwert **nicht übertreffen**, so wird seine Pyramide beschädigt.

Pyramide wird beschädigt

Kann ein Spieler die Summe der ausgespielten Kartenwerte nicht mehr übertreffen, so darf der Spieler keine Karte mehr ausspielen - das Tier stürmt in seine Pyramide.

- Das Tier wirft einen Eimer seiner Lieblingsfarbe um. Der Spieler muss also einen Eimer dieser Farbe auswählen und in die Schachtel zurück legen.
- Liegen über diesem Eimer noch Eimer anderer Farbe, die nun nicht mehr gestützt werden, so müssen auch diese entfernt werden (zurück in die Schachtel).

Beispiel:



Ausgangspyramide



Der Spieler mußte einen grünen Eimer entfernen - den oberen natürlich.



Ein blauer Eimer wurde entfernt werden und darüber alle von ihm gestützten.

Sobald der Spieler die betroffenen Eimer entfernt hat, werden alle ausgespielten Karten offen auf einen Ablagestapel gelegt.

Der Hammel wirft blaue Eimer um.



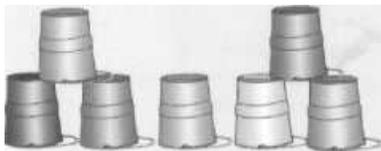
Das Pferd wirft silberne Eimer um.

Anschließend setzt der Spieler, dessen Eimer-Pyramide beschädigt wurde, das Spiel fort.

- Er wählt aus seinen Handkarten ein beliebiges Tier aus (das kann auch dasselbe sein),
- spielt 1, 2 oder 3 Karten dieses Tieres aus
- und nun muss sein linker Nachbar dieses Tier abwehren.

MUSS ein Spieler einen Eimer entfernen, dessen Farbe in seiner Pyramide nicht mehr vorhanden ist, so muss er einen Eimer beliebiger Farbe entfernen (nach seiner Wahl).

Zerfällt eine Pyramide durch das Entfernen von Eimern in 2 Teile, so muss der Spieler nun sofort einen der beiden Teile auswählen und komplett entfernen.



Beispiel: Der Spieler muss den grünen Eimer entfernen - und dazu gleich noch eine, der beiden Dreier-Pyramiden. Eine solche Situation kann nur auf der untersten Eimer-Reihe eintreten.

Spielende und Wertung

Verliert ein Spieler den letzten Eimer seiner Pyramide, so muss er aus dem Spiel ausscheiden. Das heißt, dass ein Spieler mit 2 oder nur einem Eimer noch im Spiel bleibt.

Das Spiel endet, wenn

- bei 3 oder 4 Spielern eine Pyramide komplett abgebaut wurde,
- bei 5 und 6 Spielern zwei Pyramiden komplett verschwunden sind.

Es gewinnt dann der Spieler, in dessen Pyramide noch die meisten Eimer vorhanden sind.

Natürlich bietet es sich an, mehrere Partien zu spielen. Wenn Sie einen Gesamtsieger ermitteln möchten, zählen Sie die verbliebenen Eimer eines jeden Spielers in jeder Partie und addieren diese. Gesamtsieger ist, wer nach der vereinbarten Zahl der Partien insgesamt die meisten Eimer retten konnte.

Tipps zum Spiel

Der Startspieler kann mit unterschiedlichen Taktiken starten!

- a) Power: Er kann ein Tier auswählen, von dem er viele Karten besitzt oder Karten mit hohen Werten.
- b) Bluff: Er kann das Tier wählen, von dem er nur eine Karte besitzt und dessen Eimer auf seiner eigenen Pyramide ganz oben sitzt. Schlimmstenfalls entfernt er dadurch 1 Eimer. Diese Taktik muss er dann natürlich beim Pyramidenbau berücksichtigen.

Der Autor

Der Sprachheilpädagoge Stefan Dorra hat schon eine ganze Reihe von Spielen entwickelt. Darunter befinden sich Spiele für Kinder, Familien und anspruchsvolle Erwachsene. Viele seiner Entwicklungen wurden in die Auswahlliste Spiel des Jahres aufgenommen und beim Deutschen Spielepreis ausgezeichnet. Sein turbulentes „Alles im Eimer“ ist ein Knüller für die ganze Familie.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Susanne Reichardt

Grafik: Michaela Schelk

Wir bedanken uns bei allen Testern und Regellesern.

Art.-Nr.: 69 11 10

© 2002 KOSMOS Verlag

Postfach 10 60 11

D-70049 Stuttgart

Telefon+49 (0)711-2191-0

Fax +49 (0)711-2191-422

www.kosmos.de

E-Mail: info@kosmos.de

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY