

FIASKO



Ravensburger

Ravensburger Spiele* Nr 271153

Autor Reinhard Staupe

Illustration: Ulf Marckwort

Design: Ravensburger

Für 2-5 Spieler ab 10 Jahren.

Inhalt

80 Spielkarten

(mit 5 verschiedenen Waren,
von jeder Ware 3 x die Werte
1,2,4,5 und 4 x der Wert 3)

6 Fiasko-Karten

2 Ätsch-Karten

1 Gewinn-Tabelle

(in Anleitung enthalten -
bitte vor dem Spiel abschreiben
oder abpausen)

Ziel des Spiels

Sieger ist, wer insgesamt am Spielende die höchsten Türme im Supermarkt aufgestellt hat und somit die meisten Punkte aufweist. Je mehr Karten ihr im Spielverlauf auf der Hand haltet, desto mehr Punkte könnt ihr damit bei einer bestimmten Ware melden. Aber Vorsicht: Wer eine Fiasko-Karte zieht, verliert alle seine Karten und muß von vorne mit dem Sammeln beginnen.

Vorbereitung

Ein Mitspieler wird zum Schreiber bestimmt. Er trägt auf einer Gewinn-Tabelle die Namen der Mitspieler ein und spielt auch selbst mit. Alle Karten werden gut gemischt und als Aufnahmestapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt.

Spielablauf

Beginnend mit dem linken Nachbarn des Schreibers zieht ihr reihum die jeweils oberliegende Karte vom Aufnahmestapel und nimmt sie auf eure Hand. Also: eine Karte ziehen - nächster Spieler, eine Karte ziehen - nächster Spieler usw.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat zwei Möglichkeiten, von denen er sich eine aussuchen muß:

- Entweder er zieht eine weitere Karte vom Stapel und ergänzt damit die Karten auf seiner Hand,
- oder er meldet für eine bestimmte Ware Punkte.

Ein Spieler darf nicht erst eine Karte ziehen und dann noch Punkte melden.
Entweder - oder!



Karte ziehen

Solange du der Meinung bist, noch mehr Waren sammeln zu können, ohne daß eine Fiasko-Karte kommt, ziehst du einfach eine weitere Karte. Ist dies eine normale Spielkarte mit einer der Waren, hast du Glück gehabt und nimmst die Karte auf deine Hand.

Fiasko-Karte

Ziehst du aber eine Fiasko-Karte, so hat es dich leider erwischt! Du mußt deinen Mitspielern die Fiasko-Karte zeigen und verlierst sofort alle Karten, die du zu dem Zeitpunkt auf der Hand hältst!

Du mußt die Karten auf den Ablagestapel legen (auch die Fiasko-Karte) und beginnst dann in der nächsten Runde von neuem damit, Karten zu sammeln. Ganz schön ärgerlich!



Ätsch-Karte

Im Gegensatz zu den Fiasko-Karten sind auf den Ätsch-Karten mehrere verschiedene Waren zu sehen, deren Türme einstürzen.

Solltest du eine der beiden Ätsch-Karten ziehen, so ist die Schadenfreude groß: Du zeigst auch diese, und alle anderen Spieler (nur du nicht) verlieren sofort alle Karten, die sie gerade auf der Hand halten.



Sie müssen nun neu anfangen, Karten zu sammeln. Auch hier werden die verlorenen Karten - einschließlich der Ätsch-Karte - auf den Ablagestapel gelegt. Ein **Tip**: Zähle die Fiasko- und Ätsch-Karten mit! Wenn alle acht aufgetaucht sind, kannst du gefahrlos weiterziehen.

Punkte melden:

Der Chef des Supermarktes möchte natürlich von Zeit zu Zeit auch die Ergebnisse eurer Mühen sehen, und so ist es ratsam, ab und zu eine eurer stolzen Sammlungen zu zeigen, d.h. Punkte zu melden. Und das geht so:

Zuerst nennst du die Ware, bei der du die Punkte melden möchtest, z.B. Tomatendosen. Dann legst du alle deine Karten offen auf den Tisch, und zwar getrennt nach Karten der genannten Ware und den übrigen Karten. Zum Ausrechnen der Punkte werden die Werte der von dir genannten Ware addiert und mit der Gesamtanzahl deiner Karten multipliziert. Also:

1. Kartenwerte der Ware, für die du Punkte melden willst, addieren!
2. Gesamtanzahl aller deiner Karten zählen!
3. Beide Werte miteinander multiplizieren!

Beispiel:

Tom hat insgesamt 8 Karten auf der Hand, 3 davon mit Milchtüten. Er möchte nun bei den Milchtüten Punkte melden und legt dazu alle

seine Karten offen auf den Tisch: die drei Milchtüten-Karten mit etwas Abstand neben die übrigen. Eine der drei Milchtüten-Karten hat den Wert 5, die zweite den Wert 2, die dritte den Wert 4. Diese Werte werden addiert: $5 + 2 + 4 = 11$ und mit der Gesamtzahl aller abgelegten Karten von Tom (in diesem Beispiel 8 Karten) multipliziert: $11 \times 8 = 88$. Tom meldet somit 88 Punkte bei den Milchtüten.

Das Ergebnis notiert der Schreiber in das entsprechende Feld der Gewinn-Tabelle.

Alle Karten desjenigen, der gerade Punkte gemeldet hat, werden nach dem Melden auf den Ablagestapel gelegt und kommen später wieder ins Spiel. Sobald nämlich der Aufnahmestapel im Spielverlauf verbraucht ist, werden alle Karten des Ablagestapels durchgemischt und als neuer Aufnahmestapel in die Mitte gelegt.

Natürlich könnt ihr immer nur bei einer Ware auf einmal Punkte melden und nur, wenn ihr bei dieser Ware noch nichts gemeldet habt - sonst nicht!

Möglich ist eine Meldung außerdem erst, sobald ihr bei einer Ware mindestens 13 Punkte meldet.

Spielende

Sobald einer der Spieler für alle fünf Waren Punkte gemeldet hat, ist das Spiel beendet. Nun kommt die Endabrechnung!

Endabrechnung

Zunächst bekommt der Spieler, der mit seiner Punktmeldung das Spiel beendet hat, 20 Zusatzpunkte. Sie werden vom Schreiber in der Zeile „Zusatzpunkte“ eingetragen.

Nun sucht der Schreiber auf der Gewinn-Tabelle nach den höchsten Punktmeldungen pro Ware (waagerechte Zeilen). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl pro Ware erhält jeweils 30 Zusatzpunkte. Sollten zwei Spieler bei einer Ware die höchste Meldung abgeben, so erhält jeder der beiden Spieler hierfür 15 Zusatzpunkte.

Schließlich addiert der Schreiber die gemeldeten Punkte jedes einzelnen Spielers und schreibt sie in die Zeile „Gemeldete Punkte“. Diese addiert er zu den Zusatzpunkten und trägt das Ergebnis in die Zeile „Endsumme“ ein.

Der Spieler mit der höchsten Endsumme gewinnt das Spiel.

Machzwei Tips

- Auch wer relativ niedrige Punkte meldet, kann gewinnen, denn dadurch kann er vor den anderen Schluß machen.
- Die Gewinn-Tabelle bleibt natürlich immer offen auf dem Tisch liegen, damit alle Spieler sehen können, bei welcher Ware sie noch Punkte melden müssen.

FIASKO



Milchtüte



Gurkenglas



Tomatendose



Maisdose



Fischdose

Gemeldete Punkte

Zusatzpunkte

Endsumme

221813

© 1997 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg



Ravensburger