

Alex Randolph



Hol's der Geier

Mäuse sammeln ist nicht schwer,
wenn da nicht der Geier wär!



Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger



Mäuse sammeln ist nicht schwer -
wenn da nicht der Geier war!

Ravensburger Spiele® 01 257 2

Autor: Alex Randolph

Grafik: Wilfried Gebhard

Ein Spiel mit Karten

für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Inhalt:

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

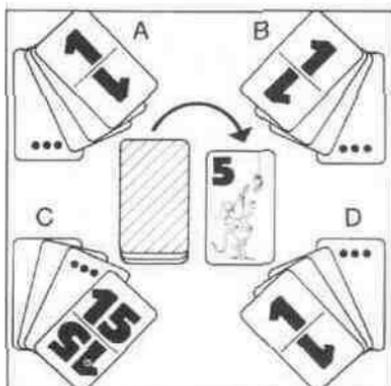
10 Mäuse-Karten mit den Werten 1, 2,... 10.

5 Geier-Karten mit den Werten -1, -2,... -5.



Ziel des Spiels

Wem gelingt es, viele Mäuse-Karten mit Plus-
punkten zu ergattern und die negativen Geier-
Karten möglichst den Mitspielern zu überlas-
sen? Wer zum Schluß der Runde die meisten
Pluspunkte sammeln konnte, hat gewonnen.



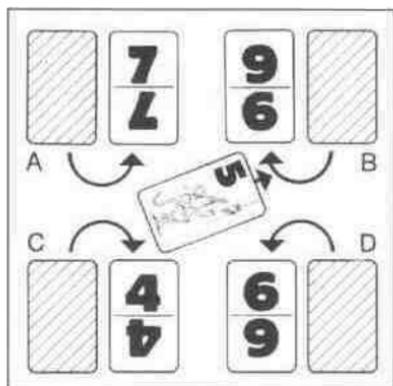
Vorbereitung

Vor dem Spiel müßt ihr die Karten nach den ver-
schiedenen Rückseiten trennen.

Der kleine Tierkarten-Stapel mit Mäusen und
Geiern wird gut durchgemischt und verdeckt auf
den Spieltisch gelegt.

Die Zahlenkarten müssen nach Farben getrennt
werden. Jeder Spieler erhält einen gleichfarbi-
gen Kartensatz mit den Karten 1 bis 15.

Alles klar? Jetzt wird die oberste Tierkarte aufge-
deckt (in unserem Beispiel ist das die 5er Maus)
und



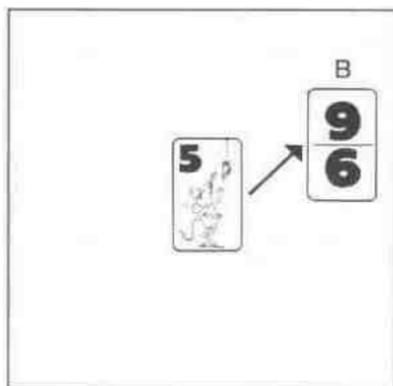
Das Spiel beginnt

Alle Spieler versuchen, durch listiges Ausspielen ihrer Zahlenkarten, möglichst viele Mäuse-Karten zu ergattern.

Dazu legt jeder **verdeckt eine** seiner Zahlenkarten auf den Tisch.

Es gilt stets: Die Zahlenkarte mit dem höchsten Wert gewinnt das Rennen um die Mäuse-Karte.

Hat jeder Spieler seine Zahlenkarte verdeckt abgelegt, werden diese Karten **gleichzeitig!** aufgedeckt.



Der Spieler, der die Zahlenkarte mit dem höchsten Wert ausgespielt hat, darf sich die Mäuse-Karte nehmen und legt sie offen vor sich hin. In unserem Beispiel hat er damit 5 Pluspunkte gesammelt. Herzlichen Glückwunsch!



Alle in dieser Runde ausgespielten Zahlenkarten werden verdeckt zur Seite gelegt - da waren's nur noch 14 ...

Und ab jetzt ist's schon Routine:

0 oberste Tierkarte aufdecken

0 Jeder spielt verdeckt eine Zahlenkarte aus

0 Alle drehen ihre Zahlenkarte **gleichzeitig** um
0 die höchste Zahl gewinnt (Maus-Karte)

0 ausgespielte Zahlenkarten gehen aus dem Spiel.



Doch wehe wenn der Geier kommt!

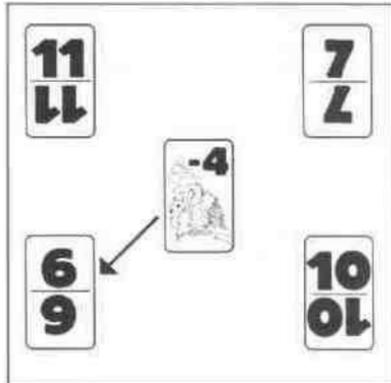
Ist die aufgedeckte Tierkarte ein Geier, dann heißt es aufgepaßt:

Die 5 Geier-Karten haben Minus-Werte von -1 bis -5 und schmälern die hart errungenen Mäuse-Pluspunkte entsprechend.

Deshalb: Finger weg, wer will diese schrägen Vögel schon?

Für die Geier-Karten gilt eine neue Regel:

Wer die niederste Zahlenkarte ausgespielt hat, muß die Geier-Karte nehmen!



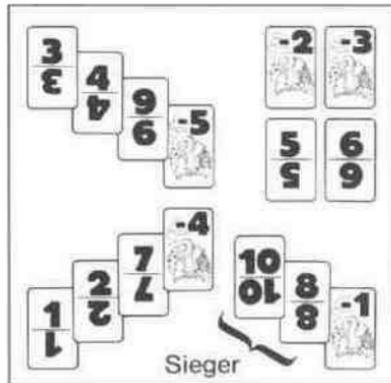
Also:

0 Zahlenkarte verdeckt ausspielen

0 Zahlenkarte **gleichzeitig** umdrehen und jetzt kommts:

0 die niederste Zahl **muß** die Geier-Karte nehmen!

0 ausgespielte Zahlenkarten gehen aus dem Spiel.



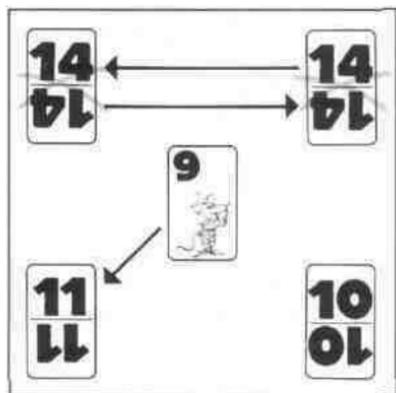
Ende des Spiels

Sind alle Tierkarten verteilt, ist das Rennen gelaufen.

Jeder Spieler zählt seine erreichten Pluspunkte (Mäuse-Karten) zusammen, zieht davon die Minuspunkte (Geier-Karten) ab und ermittelt so seinen End-Punktstand. Der Spieler, der die meisten Pluspunkte gesammelt hat, hat gewonnen.

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

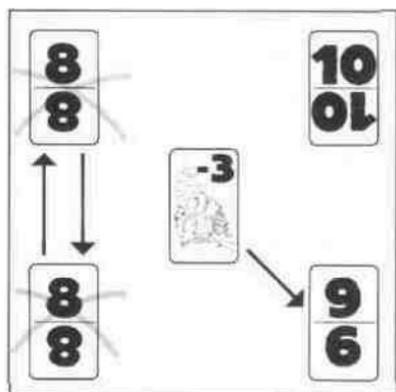
Doch bevor es losgeht, kommen jetzt noch



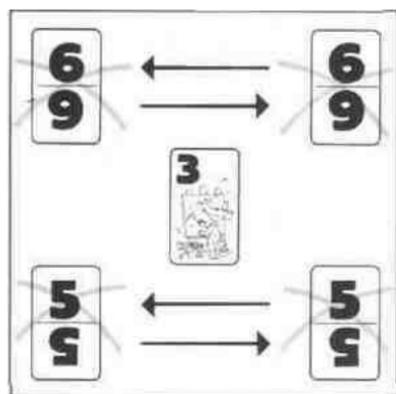
Die Spezialitäten des Spiels.

1. Legen in einer Runde zwei oder mehrere Spieler Zahlenkarten mit demselben Wert aus, dann heben sich diese Karten gegenseitig auf.

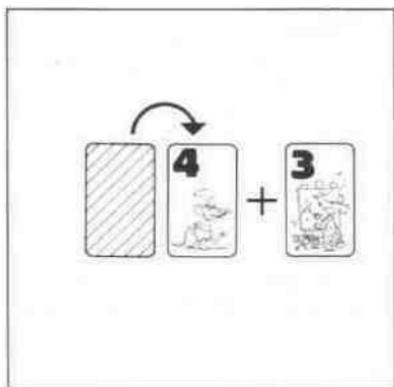
Beim Spiel um Mäuse-Karten können sich 2 oder mehrere Zahlenkarten mit dem gleichen Höchstwert aufheben. In diesem Fall erhält der Spieler mit dem zweithöchsten Zahlenwert die Mäuse-Karte.



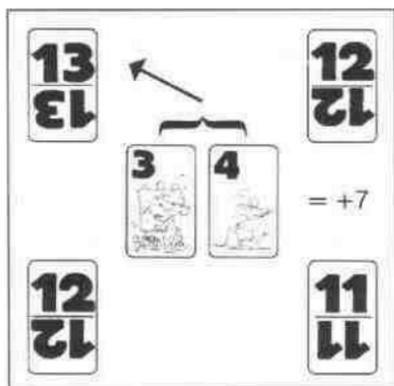
Heben sich beim Spiel um Geier-Karten 2 oder mehrere Zahlenkarten mit dem gleichen niedersten Wert auf, dann muß der Spieler mit dem nächsthöheren Zahlenwert den Geier an sich nehmen.



2. Eine ganz besondere Situation entsteht, wenn sich alle ausgespielten Zahlenkarten gegenseitig aufheben, d.h. wenn von jedem Zahlenwert mindestens 2 Karten ausgespielt wurden.

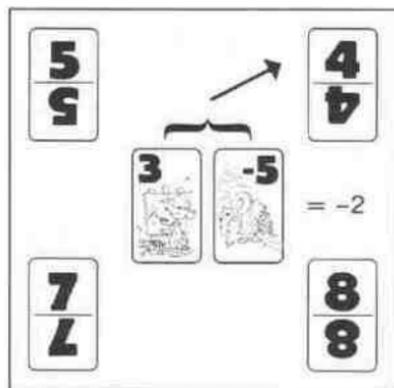


Die ausgespielten Zahlenkarten werden hier wie gehabt zur Seite gelegt. Anschließend wird die nächste Tierkarte aufgedeckt. Jetzt wird um die Summe **beider** Tierkarten gespielt.



Ist die Summe der beiden Karten 0 oder positiv, wird nach der Mäuse-Karten-Regel gespielt:

Der Spieler mit dem höchsten Zahlenwert gewinnt **beide** Tierkarten.



Wenn die Summe der beiden Tierkarten negativ ist, muß nach der Geier-Karten-Regel gespielt werden:

Der Spieler mit dem niedrigsten Zahlenwert muß **beide** Tierkarten nehmen.

3. Sollte der seltene Fall auftreten, daß sich beim Spiel um die 15. Tierkarte alle Zahlenkarten gegenseitig aufheben, dann kann kein Spieler diese Karte an sich nehmen. Ihr Punktwert verfällt, der Sieger ermittelt sich aus dem Punktbesten der 14 ausgespielten Tierkarten.

Und nun recht viel Spielspaß und Spannung beim tierischen Karten-Vergnügen.