

Rudi Hoffmann

7-12 Jahre

Kalle Pauker!

Schülerstreiche am
laufenden Band



Hallo Pauker!

Ravensburger Spiele* Nr. 23 083 9

Autor: Rudi Hoffmann

Illustration: Stefan Miller/Björn Pertoft

Ein freches Kartenspiel
für 2-4 Schüler von **7-12** Jahren.



Freie Sicht zur Tafel! Hallo Pauker, du bist gemeint. Klatsch, das war der Schwamm! Dieses Kartenspiel mit frechen Schülerstreichen peppt den grauen Schulalltag auf. Kein Lehrer bleibt verschont! Die harmlose Referendarin und der Rektor, eine wirklich harte NUSS, haben natürlich unterschiedliche Erfahrungswerte. Dafür stehen den Schülern auch eine ganze Reihe von Streichen mit verschiedenen starken Wirkungen zur Verfügung.

Ziel des Spiels ist es, seine Streiche loszuwerden und damit möglichst viele Pauker zu „knacken“.

Die nötige Ausrüstung

- 21 Pauker-Karten (blaue Rückseiten) von der Referendarin mit dem Wert 1 bis zum Rektor mit dem Wert 10.
- 28 Streiche-Karten (rote Rückseiten) mit Abbildungen von Streichen und den Werten von 1-10.
- 1 Block zum Notieren der Punkte. Einen Stift habt ihr sicher selbst.



Gleich geht's los!

- **Beide Kartensorten werden getrennt gemischt:** Die Pauker-Karten legt ihr als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Alle Streiche-Karten verteilt ihr gleichmäßig unter euch. Bei nur 3 Spielern müsst ihr vorher eine 1er Karte aus dem Spiel nehmen.
- **Die oberste Pauker-Karte wird aufgedeckt.** Dies ist jetzt der erste Lehrer, den ihr mit passenden Streichen „knacken“ müsst.

Hallo Pauker, wir kommen!

- **Der Jüngste von euch beginnt**, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.
 - Zwei Spielmöglichkeiten stehen dir zur Verfügung, wenn du an der Reihe bist. Dabei musst du mindestens eine Streiche-Karte ausspielen; anderenfalls scheidest du aus.
- 1. Den gleichen Wert an Streichen ausspielen**, den der Pauker hat. Höhere Werte sind nicht erlaubt. So kannst du Frl. Klunkerstein mit dem Wert 5 z. B. mit einem 5er Streich oder mit einem 2er und einem 3er Streich erfolgreich ärgern.
 - > Die Pauker-Karte erhältst du als Gewinn und legst sie vor dir ab.
 - > Die ausgespielten Streiche legst du offen auf einen Ablagestapel in der Tischmitte.
 - > Der nächste Spieler kommt an die Reihe und deckt eine neue Pauker-Karte auf.
 - 2. Einen niedrigeren Wert an Streichen ausspielen**, als der Pauker hat. Dies ist möglich, wenn du keine passenden Streiche auf Lager hast. Oder wenn du aus taktischen Überlegungen den folgenden Spieler zum Ausscheiden zwingen willst.

- > Die ausgespielten Streiche und die Pauken Karte bleiben offen liegen.
- > Dem nächsten Spieler stehen nun wieder die beiden Spielmöglichkeiten 1 und 2 zur Verfügung. Dabei werden die bereits ausliegenden Streiche mitgezählt.

- **Ohne Streich kein Preis!** In jeder Runde musst du mindestens einen Streich ausspielen. Kannst du das nicht, da du nur zu hohe Streiche zur Verfügung hast, scheidest du aus diesem Durchgang aus und wartest auf die Abrechnung. Die Streiche, die du noch auf der Hand hast, legst du vor dir ab, denn sie zählen am Ende minus.

- **Ein Spieldurchgang endet**, wenn auch der letzte von euch keinen Streich mehr ausspielen kann. Ist zu diesem Zeitpunkt die offenliegende Pauker-Karte nicht vollständig geknackt, zählt sie für niemanden.

- **Die Stunde der Abrechnung!** PLUS zählen für dich deine geknackten Pauker-Karten, MINUS die Streiche, die du übrigbehalten hast. Die Summe wird für jeden auf dem Block notiert. Kommt ein Minuswert heraus, werden null Punkte eingetragen.



- **Ein neuer Spieldurchgang beginnt.** Alle Pauker- und Streiche-Karten werden getrennt gemischt, die Streiche neu verteilt. Es beginnt nun der linke Nachbar des vorhergehenden Startspielers.
- **Nach sechs Spieldurchgängen** wird die Gesamtpunktzahl ermittelt. Damit steht fest, wer von euch der ausgekochteste Streichspieler ist. Für die Praxis gilt natürlich die alte Weisheit: „Nur nicht erwischen lassen!“

© 1999 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg

