

GESCHENKT

... ist noch zu teuer!

Spieler: 3 - 5
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 min.

Inhalt

33 Spielkarten mit den Werten 3 - 35



55 Chips



Spielidee

Eine Karte liegt offen in der Tischmitte. Wer an die Reihe kommt, muss sich entscheiden: Entweder nimmt er die Karte an sich und legt sie (als Minuspunkte) offen vor sich auf den Tisch. Oder er lehnt die Karte ab, indem er einen seiner Chips daneben legt. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und muss sich seinerseits entscheiden: Entweder die Karte nehmen (mitsamt des Chips) oder durch Abgabe eines seiner Chips ablehnen, usw.

Wer zum Schluss die wenigsten Minuspunkte hat, ist Sieger.

Die Karten und die Chips

Jede einzelne Karte, die ein Spieler vor sich liegen hat, zählt entsprechend ihres Zahlenwertes Minuspunkte. Eine 7 zählt sieben Minuspunkte, eine 15 zählt fünfzehn Minuspunkte, eine 29 zählt neunundzwanzig Minuspunkte, usw.



Sabine hat momentan vier Einzelkarten vor sich liegen. Ihre Karten zählen insgesamt 41 Minuspunkte ($4+6+10+21$).

Zusammenhängende Zahlenketten zählen nur so viele Minuspunkte wie der kleinste Zahlenwert dieser Kette. Hat ein Spieler z.B. die 8 und die 9 vor sich liegen, so zählen diese beiden Karten insgesamt nur 8 Minuspunkte. Hat er z.B. die Karten 17, 18, 19 und 20 vor sich liegen, so zählen diese vier Karten insgesamt nur 17 Minuspunkte.

Merke: Zahlenketten sind erstrebenswerter als mehrere Einzelkarten.



Peter hat momentan insgesamt 28 Minuspunkte vor sich liegen, 13 für die Einzelkarte und 15 für die Zahlenkette. Wenn es ihm gelingt, auch noch die 14 zu bekommen, dann kann er eine Zahlenkette von 13 - 16 bilden, die dann insgesamt nur 13 Minuspunkte zählen würde!

Um das Nehmen einer Karte zu vermeiden, muss der Spieler, der gerade an der Reihe ist, einen Chip abgeben. Viele Chips zu haben, ist also immer gut, um viele Karten ablehnen zu können. Außerdem zählt **jeder Chip**, den man am Spielende noch besitzt, **einen Pluspunkt**.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt 11 Chips. Bei 3 oder 4 Spielern bleiben Chips übrig; diese werden nicht weiter benötigt und zurück in die Schachtel gelegt. Die Chips sollte jeder Spieler im weiteren Spielverlauf gut vor den Augen der Mitspieler verbergen und verdeckt in der Hand halten.

Die Karten werden gut gemischt. 24 Karten werden **verdeckt** abgezählt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die restlichen 9 Karten werden nicht weiter benötigt und kommen **unbesehen** zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Es wird ausgelost, wer beginnt. Der betreffende Spieler nimmt die oberste Karte des verdeckten Stapels und legt sie offen daneben. Er muss die Karte nun:



- entweder nehmen und offen vor sich ablegen
- oder ablehnen und einen seiner Chips daneben legen

Falls der Spieler die Karte ablehnt, ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler in der gleichen Weise an der Reihe: Entweder die Karte nehmen (mitsamt des Chips), oder die Karte ablehnen und selbst einen Chip daneben legen. Auf diese Art und Weise wird im Uhrzeigersinn weitergespielt: Entweder die Karte nehmen (mitsamt aller daneben liegenden Chips), oder die Karte ablehnen und einen weiteren Chip daneben legen.

➔ Entscheidet sich ein Spieler schließlich, die Karte zu nehmen (mitsamt aller daneben liegenden Chips), dann legt er die Karte **offen** vor sich ab und nimmt alle Chips verdeckt in seine Hand. Anschließend muss **dieser Spieler** die nächste Karte vom Stapel aufdecken und wieder, wie bereits beschrieben, die Karte entweder nehmen oder durch Abgabe eines Chips ablehnen. Lehnt er die Karte ab, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und muss sich seinerseits entscheiden, usw. Es ist erlaubt (und wird auch häufig vorkommen), dass alle Spieler mehrere Runden nacheinander eine Karte ablehnen und sich somit eine größere Anzahl Chips neben der Karte ansammelt.

Beispiel: Peter deckt die oberste Karte des Stapels auf, sie zeigt die Zahl 11. Da die Karte Peter 11 Minuspunkte einbringen würde, lehnt er sie ab und legt einen seiner Chips daneben. Sabine lehnt die Karte ebenfalls ab und legt einen ihrer Chips daneben. Lisa will sich ihre Chips lieber aufsparen und lehnt die Karte nicht ab. Sie nimmt die 11 an sich und legt sie offen vor sich ab. Außerdem bekommt sie die beiden daneben liegenden Chips und nimmt sie in die Hand. Nun deckt Lisa die nächste Karte vom verdeckten Stapel auf – sie zeigt die Zahl 16. Lisa könnte die Karte sofort nehmen, aber das würde ihr weitere 16 Minuspunkte einbringen. Sie lehnt die Karte ab und legt einen Chip daneben, usw.

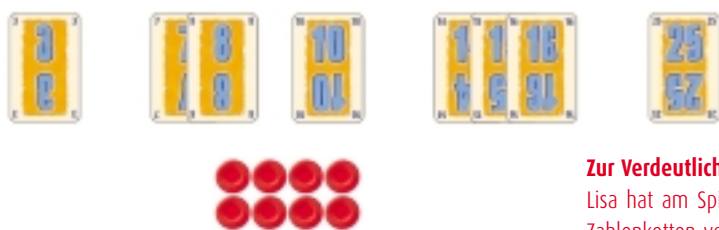
Beachte: Aus Gründen der Übersichtlichkeit sollten Zahlenketten immer überlappend nebeneinander gelegt werden, gut getrennt von Einzelkarten. Alle Zahlenwerte müssen jederzeit gut sichtbar sein.

In der beschriebenen Art und Weise wird so lange gespielt, bis der Stapel in der Tischmitte vollständig aufgebraucht ist. Dann endet das Spiel und es folgt die abschließende Wertung.

Spielende und Wertung

Nachdem alle 24 Karten einen Besitzer gefunden haben, berechnet jeder Spieler sein Endergebnis.

Jeder Spieler addiert die Werte aller Einzelkarten und jeweils den niedrigsten Wert seiner verschiedenen Zahlenketten, die er vor sich liegen hat (siehe auch „Die Karten und die Chips“). Von der Summe zieht er dann die Anzahl aller Chips ab, die er noch besitzt. Es ist ganz einfach.



Zur Verdeutlichung ein Beispiel:

Lisa hat am Spielende drei Einzelkarten und zwei Zahlenketten vor sich liegen. Hierfür bekommt sie 59 Minuspunkte ($3+7+10+14+25 = 59$). Davon zieht sie ihre 8 Chips ab. Ihr Endergebnis lautet also 51 Minuspunkte ($59-8 = 51$).

Der Spieler mit dem niedrigsten Endergebnis, also mit den wenigsten Minuspunkten, ist Sieger.

Taktische Tipps

- Irgendwann muss jeder Spieler eine Karte nehmen – spätestens dann, wenn er keine Chips mehr besitzt. Man sollte sich also nicht scheuen, gerade zu Beginn des Spiels, auch mal eine Karte zu nehmen, neben der noch nicht so viele Chips liegen. Eine 15 beispielsweise, neben der 3 oder 4 Chips liegen, ist durchaus eine Überlegung wert.
- Eine gute Möglichkeit, möglichst viele Chips einzuheimsen, besteht darin, eine Karte, die man selbst problemlos nehmen könnte (weil man damit eine Zahlenkette bilden oder erweitern kann), die aber kein Mitspieler nehmen mag (weil sie ihm viele Minuspunkte einbringen würde), noch mal eine oder zwei Runden „rumzuschicken“.

Beispiel: Sabine hat bereits die 34 vor sich liegen. Nun wird die 35 vom Stapel aufgedeckt. Sabine könnte die 35 problemlos nehmen, weil sie damit (zusammen mit ihrer 34) eine Zahlenkette bilden kann. Die anderen Spieler möchten die 35 jedoch auf keinen Fall haben, da sie ihnen 35 Minuspunkte einbringen würde. Sabine nimmt die 35 (wenn sie an der Reihe ist) also nicht sofort an sich, sondern sie lehnt sie zunächst ab und wartet, bis sich eine stattliche Anzahl Chips daneben angesammelt hat.

Beachte: Natürlich kann man versuchen, eine sehr hohe Karte mehrere Runden „rumzuschicken“, aber zu gierig sollte man hierbei auch nicht sein, denn wenn ein Mitspieler keine Chips mehr hat, dann muss er die Karte aus der Mitte zwangsläufig an sich nehmen.

- Da vor Spielbeginn neun Karten beiseite gelegt werden, müssen zwangsläufig irgendwelche Lücken zwischen den einzelnen Karten entstehen. Natürlich kann und muss man darauf spekulieren, hier und da mal eine Lücke zwischen verschiedenen eigenen Karten schließen zu können (z.B. zwischen der 22 und der 24) – Glück gehört schließlich zum Spiel. Wenn eine Lücke allerdings sehr groß ist (z.B. zwischen der 30 und der 35), dann ist es schon sehr unwahrscheinlich, dass alle fehlenden Karten im verdeckten Stapel enthalten sind – und dass man diese Karten dann auch bekommt.
- Wer das Spiel ein bisschen taktischer machen möchte, der kann die folgende **Variante** ausprobieren: Jeder Spieler bekommt zu Spielbeginn nur 10 Chips. Die drei Karten mit den Werten 10, 20 und 30 werden aussortiert und in die Schachtel gelegt. Die restlichen Karten werden verdeckt gemischt. 24 Karten werden abgezählt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die verbleibenden 6 Karten werden nicht weiter benötigt und kommen unbesehen zurück in die Schachtel. Der weitere Ablauf bleibt wie gehabt.



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de