

Das große Spiel

Ein heiteres Spiel für gescheite Leute
mit Wim Thielke



Ein Spiel von

Ein Unterhaltungsspiel für die ganze Familie, bei dem 2 bis 6 Spieler riskieren, verdoppeln, verlieren oder gewinnen können.

Was man dazu braucht, ist ein bißchen Erinnerungsvermögen, Mut zum Risiko, eine große Portion Glück und natürlich viel gute Laune.

Wim und Wum wünschen all denen, die Spaß am Kombinieren und Riskieren haben, lange Zeit Freude an diesem fröhlichen Unterhaltungsspiel.

Die Spielteile

56 Bildtafeln mit 28 Bildpaaren

56 Spielsteine mit markierter Unterseite und freier Oberseite

1 Spielfläche mit 56 Vertiefungen (Die Spielfläche bleibt während des Spiels im Karton)

1 große Risikoscheibe mit 6 Markierungen:

Start und 0, x1 = einfacher Wert, x2 = doppelter Wert

1 Würfel

1 Spielanleitung

Die Vorbereitung

Die 56 Bildtafeln werden gemeinsam von allen Spielern nach freier Wahl beliebig in die Spielfläche

gelegt. Alle Bilder werden dann mit den Spielsteinen zugedeckt (markierte Seite nach unten).

Ein Tip: Jeder Spieler sollte jetzt schon versuchen, sich den Standort einiger Bilder einzuprägen.

»Das große Spiel« kann beginnen

Es ist nicht so wichtig, wer das Spiel jeweils eröffnet. Man kann dies auslosen, einfach bestimmen oder reihum jeden Spieler einmal beginnen lassen.

Der erste Spieler hebt nun zwei Spielsteine hoch und zeigt die darunterliegenden Bilder. Haben diese unterschiedliche Motive, werden die Steine wieder eingesetzt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dieser hebt ebenfalls zwei Steine hoch und hat jetzt vielleicht zwei gleiche Bildmotive aufgedeckt.

Was nun? Er hat nun zwei Möglichkeiten »Punkte« zu sammeln. Den sicheren Weg oder die Risikoscheibe.

1. Der sichere Weg

Er legt die zwei Spielsteine beiseite (mit der freien Seite nach oben) und kann somit zwei Punkte für sich verbuchen. Weil er eine Übereinstimmung hatte, darf er noch einmal zwei Bilder aufdecken. Im glücklichsten Fall und mit einem sehr guten Gedächtnis hat er wieder eine Übereinstimmung,

kann also noch einmal den sicheren Weg wählen und weiter aufdecken oder aber er entscheidet sich diesmal für das Risiko.

2. Das große Risiko

Hat ein Spieler eine Übereinstimmung und möchte seinen sicheren Gewinn von zwei Punkten eventuell verdoppeln, wählt er das Risiko. Er setzt seine zwei Steine auf die Felder der Risikoscheibe vor dem Zeichen »Start«. Und jetzt wird's spannend: Der Würfel entscheidet! Jedes gewürfelte Auge bedeutet die Drehung (in Uhrzeigerichtung) der Risikoscheibe um eine Risikomarkierung: Start - x2 - 0 - x1 - 0 - x2

Würfelt er eine Drei, bleibt der Gewinnwert von einem Punkt je Stein erhalten. Die Steine werden von der Scheibe genommen und der Spieler kann wie beim einfachen Weg - zwei Punkte für sich verbuchen (die Steine mit der freien Seite nach oben ablegen).

Würfelt er eine Eins oder eine Fünf, hat sich das Risiko gelohnt. Der Gewinn hat sich von zwei auf vier Punkte verdoppelt.

Die Steine müssen jetzt mit der markierten Seite nach oben abgelegt werden, das bedeutet, jeder Stein ist jetzt zwei Punkte wert.

Würfelt der Risiko-Spieler aber eine Zwei oder

ein Vier, bekommt er keinen Punkt, seine Steine bleiben auf der Scheibe liegen; das Spiel geht weiter.

Ein Spieler, der sich bei Übereinstimmung für das Risiko entschieden hat, darf danach nicht gleich wieder zwei weitere Steine aufdecken, egal, ob er gewinnt oder verliert. Er muß warten, bis er wieder an die Reihe kommt. Die Risikoscheibe wird nicht auf ihren Ausgangspunkt zurückgedreht, es geht fortlaufend ab Markierung »Start« weiter.

Achtung! Die Risikoscheibe bietet im Verlauf des Spiels weitere Gewinnchancen.

Steine die auf der Risikoscheibe liegen bleiben, können zu lohnenden Punkten werden. Wählt ein Spieler das Risiko und findet am »Start« schon Steine vor, kann er seine zwei eben erhaltenen Steine darauf legen und im Glücksfall ganz groß »abkassieren«. Würfelt er dann so, daß er z.B. auf die Markierung »x1« kommt, hat er soviel Punkte, wie Steine auf den Feldern liegen, bei der Markierung »x2« entsprechend die doppelte Punktzahl. Bei »0« oder »Start« bleiben natürlich alle Steine liegen und das Spiel geht weiter.

Glück mit Wum

Findet ein Spieler beim Aufdecken zwei Wum's

kann er ebenfalls den sicheren Weg oder das Risiko wählen. Er darf aber diesmal trotz Risiko wieder zwei weitere Steine aufdecken, egal, ob er gewonnen oder verloren hat.

Der Vorteil: Gehen die zwei Spielsteine beim Risiko verloren, weil z.B. eine Sechs gewürfelt wurde, kann der Spieler gleich wieder gewinnen, wenn er nochmals zwei gleiche Bilder aufdeckt und auf Risiko geht. Seine zwei Steine, die ja nach der Sechs wieder am Start liegen, kommen dann mit den neuen Steinen noch einmal in eine Risikorunde. Wer jetzt verliert, hat eben leider zweimal Pech gehabt.

Der Sieger

Das Spiel ist beendet, wenn alle Bilder aufgedeckt sind. Sieger ist, wer die meisten Punkte vorweisen kann.

Spielsteine die mit der freien Seite abgelegt wurden, zählen einen Punkt, die markierten Steine zählen zwei Punkte.

Auf der Risikoscheibe verbliebene Steine werden nicht gezählt.

Und nun:

Viel Glück mit Wim und Wum



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart