

DER SCHUH DES MANITU

DAS KARTENSPIEL



Ravensburger

DER SCHUH DES MANITU

DAS KARTENSPIEL

für 2 - 6 westliche Wilderer ab 10 Jahren

INHALT:

- 14 Indianer-Karten [orange]
- 14 Winnetouch-Karten [pink]
- 13 Schurken-Karten [braun]
- 14 Wildwest-Karten [grün]
- 60 Hasi-Chips [40 Einer- und 20 Fünfer-Hasis]

Design: vitamin-be.de
Spielkonzeption: Fantasy Factory
© "herbX film" film und fernsehproduktion gmbh

Am Ende hat immer einer die [Hasen-] Nase vorn, aber wer? Wer hat nach 5 Runden wilder Kartenspielerlei die wenigsten Hasis und ist damit Queen of Ouzo?

IMMER DIESE SAUBLÖDE VORBE-REITEREI!

Die 55 Karten werden gut gemischt und je nach Spieleranzahl in bester Wildwest-Manier in die Runde geworfen:

- bei 3 Spielern erhält jeder 15 Karten
- bei 4 Spielern erhält jeder 12 Karten
- bei 5 Spielern erhält jeder 10 Karten
- bei 6 Spielern erhält jeder 9 Karten

Karten auf der Hand halten und nicht reinschauen lassen ist Ehrensache. Alle nicht ausgeteilten Karten gehen für diese Runde aus dem Spiel.



Nun grabscht sich jeder noch einen Hasi-Chip und ... schon geht's los

Wie im richtigen Leben gibt es auch in diesem Spiel Schurken, Bösewichte und Ganoven. Sie stecken in den 13 braunen Karten. Jede braune Karte zählt am Rundenende mit ihrem aufgedruckten Wert negativ.



Ach du grüne Neune
Das ganz böse Ding
ist die grüne »9«,
sie zählt 15
Minuspunkte.

Im Spielverlauf gilt es, diese miesen Karten seinen Mitspielern unterzubeln.

DAS FÄNGT JA GUT AN

Zuerst gibt jeder 3 Karten an seinen linken Mitspieler ab – danach geht die Post ab:

Der Spieler mit der grünen »3« beginnt das Spiel.

[Liegt sie im Reststapel, dann beginnt die grüne »4« oder »5«...].

Er legt diese Karte offen auf den Tisch. Anschließend spielen seine Mitspieler im Uhrzeigersinn jeder eine Karte aus. Sie müssen die ausgespielte Karte bedienen, also ebenfalls eine grüne Karte ausspielen.

Wenn ein Spieler keine Karte in der ausgespielten Farbe hat, kann er eine beliebige Karte ausspielen, jedoch im ersten Stich keine braune Karte und nicht die grüne »9«.

WER MACHT DEN STICH?

Der Spieler, der die höchste Karte der ausgespielten [unten liegenden] Farbe ablegt, erhält den Stich.

Beispiel: Unten liegt die grüne »3«, darüber grüne »7«, orange »12«, grüne »11«. Der Spieler mit der grünen »2« nimmt den Stich.

Wer den Stich macht spielt die nächste Karte aus. Wiederum müssen seine Mitspieler versuchen, diese Farbe zu bedienen ...

Was, wenn eine Farbe nicht mehr bedient werden kann?

Nun kommt die große Stunde der fiesen Missetäter: Kann ein Spieler eine Farbe nicht bedienen, darf er

jede Karte seiner Wahl ablegen. Den Stich macht garantiert ein anderer, und das ist gut so.

ENDE EINER RUNDE

Sind alle Karten ausgespielt, kommt die fette Abrechnung.

Jeder zählt die Werte seiner braunen Karten als Minuspunkte zusammen. Wer jetzt im Besitz der grünen »9« ist, bunkert sich weitere 15 Minuspunkte dazu.

Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten ist Rundensieger und darf einen Hasi-Chip abgeben.

Hat er als Sieger keinen einzigen Minuspunkt gemacht, darf er sogar 2 Hasi-Chips abgeben, wenn er sie hat.

Alle Mitspieler erhalten nach ihrer Platzierung Hasis ausbezahlt. Der Zweite also zwei Hasis, der Dritte drei

Was, wenn mehrere gewinnen?

Haben zwei Spieler keine oder gleich wenige Minuspunkte, dürfen sie beide einen oder gar zwei Hasis abgeben. In diesem Fall gibt es keinen Zweitplatzierten.

NÄCHSTE RUNDE, NÄCHSTES GLÜCK

Alle Karten, auch die aus dem Reststapel, werden gut gemischt und erneut entsprechend der Mitspielerzahl verteilt. Der Rest läuft ja nun wohl wie von selbst!!

Alles hat ein Ende, auch die Zockerei. Nach 5 Runden ist Schluß mit lustig. Wenige Hasis ist viel gut.

Und wer ganz wenige Hasis gesammelt hat ist Sieger. Darauf einen Extra-Ouzo!

Der ganz besondere Sonderfall Schafft es ein Spieler, sämtliche Stiche zu machen, darf er 3 Hasis abgeben, jeder seiner Mitspieler erhält dagegen 3 Hasi-Chips.

kommen zum Einsatz.

Jeder Spieler erhält 16 Karten. Der Rest geht verdeckt aus dem Spiel. Die grüne »3« beginnt [wenn sie aussortiert ist, dann die 4 oder die 5].

Vor Spielbeginn werden nur 2 Karten an den Mitspieler weitergegeben.

Und nun viel Spaßchen !

DAS SPIEL FÜR NUR 2 WILDE WESTLER

Nur die Kartensätze

- Indianer [orange]
- Schurken [braun]
- Wilder Westen [grün]

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg

© 2002 Ravensburger Spieleverlag

DAS BUCH ZUM KINO HIT

11.000.000 KINOBESUCHER SIND BEGEISTERT!



Michael Bully Herbig
Der Schuh des Manitu
Das Comedy-Buch

96 Seiten
Broschur
über 340 Fotos
ISBN 3-7802-0900-4

€ 9,95

„DAS STANDARDWERK ZU ALLEN FRAGEN DES WILDEN WESTENS“

Karl-May-Verlag  Bamberg • Radebeul
www.karl-may.de

Ravensburger