

Gulliver

Kinderkartenspiel

Kartenspiel für 2-4 Personen
von 6-12 Jahren.

Ravensburger Spiele Nr. 16.513

Inhalt: 36 Karten.

Der „Gulliver“ ist ein neuartiges Kartenlegespiel, bei dem sich Glück und kluges Spiel die Waage halten. Das Ziel dieses Spieles ist, ein oder auch zwei komplette Bilder, möglichst mit einem Gulliver zusammenzufügen.

Wird das Spiel zum ersten Mal gespielt, ist es am besten, zuerst einmal alle Karten zu Bildern zusammenzulegen. Für kleinere Kinder ist der „Gulliver“ ein reizvolles Bilder-Puzzle, mit dem sie sich allein beschäftigen können. Wir unterscheiden Karten mit roten und solche mit blauen Rändern. Von ihnen gibt es je:

- 4 linke Eckkarten
- 4 rechte Eckkarten
- 6 Mittelkarten
- 2 Gulliverkarten

Entsprechend den Karten kann ein Bild aus mindestens zwei — und höchstens sechs Kartenpaaren bestehen.

Spielregel für 2 und 3 Personen

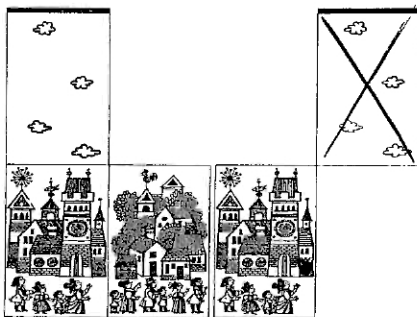
Spielbeginn:

Jeder Spieler erhält von den gut gemischten Karten zwei zugeteilt. Die übrigen werden als „Stock“ verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Der Jüngste beginnt und hebt vom „Stock“ die oberste Karte ab. Nun wählt er eine von seinen drei Karten aus, und legt diese offen vor sich hin. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

So oft ein Spieler am Zug ist, hebt er eine Karte ab und legt eine seiner drei Karten an sein Bild an.

Anlegen darf man nur an der Längs- oder Schmalseite einer schon liegenden Karte. (siehe Zeichnung)

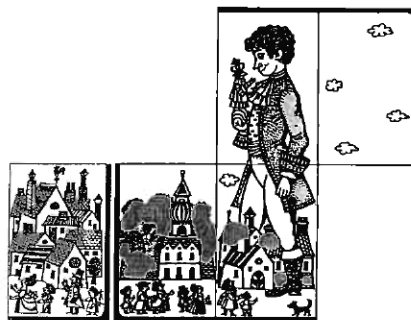


Kann ein Spieler keine seiner drei Karten an seinem Bild anlegen, wirft er eine neben dem „Stock“ offen ab. (Paßkarten).

Der nächste Spieler kann nun entweder die oberste offene „Paßkarte“ oder die verdeckte vom „Stock“ aufnehmen. Jedes Bild darf nur aus Karten einer Randfarbe bestehen und nur einen „Gulliver“ und eine „Sonne“ aufweisen.

Es dürfen während des Spiels schon liegende Karten nicht auseinandergehoben werden, um nachträglich Karten einzufügen.

An jeder gelegten Eckkarte darf mit einer spiegelbildlichen Eckkarte ein neues Bild begonnen werden. Das zweite Bild kann eine andere Farbe als das erste haben (siehe Zeichnung).



Das Spiel endet sobald ein Spieler die letzte „Stockkarte“ abgehoben hat und eine Karte anlegte oder abwarf. Die noch aufliegenden „Paßkarten“ sind in diesem Augenblick verfallen. Jetzt werden die Punkte ausgerechnet.

Spielregel für vier Personen

Bei vier Teilnehmern wird in zwei Parteien gegeneinander gespielt. Die zusammengehörenden Partner sitzen einander kreuzweise gegenüber und versuchen gemeinsam ein Bild bzw. mehrere Bilder fertig zu bekommen. Die Punktwertung gilt für beide Spielregeln.

Punktwertung:

Zuerst werden alle einzeln liegenden Wolken- oder Häuserkarten weggeräumt, sie sind wertlos. Verrechnet werden nur Kartenpaare d. h., eine Hauskarte mit der oben anliegenden Wolkenkarte, oder der komplette „Gulliver“.

Bei einem unvollständigen Bild zählt jedes Kartenpaar 10 Punkte, der „Gulliver“ 20 Punkte.

Bei einem vollständigen Bild mit „Gulliver“ zählt jedes Kartenpaar 30 Punkte. Bei einem vollständigen Bild ohne „Gulliver“ zählt jedes Kartenpaar 20 Punkte.

Von den Karten, die die Spieler beim Ende des Spiels noch in der Hand haben, wird nur der „Gulliver“ bewertet, und zwar mit Strafpunkten.

Ein ganzer „Gulliver“ gilt 20 Minuspunkte.

Ein halber „Gulliver“ gilt 10 Minuspunkte.

Sieger ist, wer nach 3 Spielen die meisten Punkte erreichen konnte.

© 1971 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Wenn Ihr wissen wollt, wie „Gulliver“ nach Lilliput kam, was er dort und auch im Reiche der Riesen erlebte, so könnt Ihr diese Geschichte im Ravensburger Taschenbuch Nr. 27 nachlesen.