

HOL'S DER GEIER

Stupide vautour!
Occhio all'avvoltoio



A. RANDOLPH

Ravensburger

D

Hol's der Geier

Autor: Alex Randolph · Illustration: Wilfried Gebhard
Design: Ravensburger DE · Ravensburger® Spiele Nr. 27 178 8

Mäuse sammeln ist nicht schwer, wenn da nicht der Geier wär! Ein listenreiches Kartenspiel für 2 – 5 Spieler von 8 - 99 Jahren.

INHALT



75 Zahlenkarten
(5 Kartensätze
mit den Werten 1 bis 15)



10 Mäusekarten
mit den Werten
1 bis 10



5 Geierkarten
mit den Werten
-1 bis -5

ZIEL DES SPIELS

Alle Spieler versuchen, durch listiges Ausspielen ihrer Zahlenkarten möglichst viele Mäusekarten mit Pluspunkten zu ergattern und die negativen Geierkarten den Mitspielern zu überlassen.

Wer am Ende die meisten Pluspunkte verbuchen kann, gewinnt.

VORBEREITUNG

Vor dem Spiel müsst ihr die Karten nach den zwei verschiedenen Rückseiten trennen.

Die Zahlenkarten müssen nach Farben getrennt

Pro Spieler:
1 Kartensatz
einer Farbe

Mäuse- und
Geierkarten bilden
Aufnahmestapel

Zahlenkarten
verdeckt ausspielen

Höchste Zahlenkarte
erhält Mäusekarte

werden. Jeder Spieler erhält einen gleichfarbigen Kartensatz mit den Karten 1 – 15.

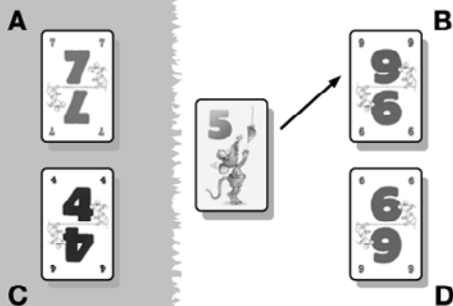
Die Tierkarten mit Mäusen und Geiern werden gut durchgemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Danach wird die oberste Tierkarte aufgedeckt. In unserem Beispiel ist es die 5er-Maus.



SPIELABLAUF

Jeder Spieler legt verdeckt eine seiner Zahlenkarten auf den Tisch.

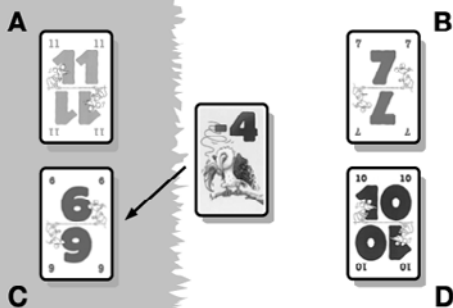
Es gilt stets: Die Zahlenkarte mit dem **höchsten Wert** gewinnt das Rennen um die Mäusekarte. Hat jeder Spieler seine Zahlenkarte verdeckt abgelegt, werden diese Karten gleichzeitig aufgedeckt.



In unserem Beispiel hat Spieler B die Zahlenkarte mit dem höchsten Wert ausgespielt. Er bekommt die Mäusekarte und legt sie offen vor sich hin. Er hat damit 5 Pluspunkte gewonnen.

Alle ausgespielten Zahlenkarten werden verdeckt zur Seite gelegt und sind damit aus dem Spiel.

Niedrigste
Zahlenkarte erhält
Geierkarte



Doch wehe, wenn der Geier kommt!

Ist die aufgedeckte Tierkarte ein Geier, dann heißt es aufgepasst: Die 5 Geierkarten haben Minuswerte von -1 bis -5 und schmälern die hart errungenen Mäusepluspunkte entsprechend. Deshalb: Finger weg, wer will diese schrägen Vögel schon?

Für die Geierkarten gilt eine neue Regel: Wer die **niedrigste** Zahlenkarte ausgespielt hat, **muss** die Geierkarte nehmen! In unserem Beispiel ist dies Spieler C.

Und ab jetzt ist's schon Routine:

- Oberste Tierkarte aufdecken,
- jeder spielt verdeckt eine Zahlenkarte aus,
- alle drehen ihre Zahlenkarten gleichzeitig um,
- die höchste Zahl gewinnt die Mäusekarte, die niedrigste Zahl muss die Geierkarte nehmen,
- ausgespielte Zahlenkarten gehen aus dem Spiel.

Um es ganz listig zu machen, kommen jetzt noch **... die Spezialitäten des Spiels.**

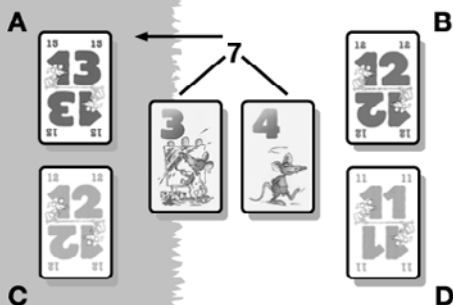
1. Legen in einer Runde zwei oder mehr Spieler Zahlenkarten mit demselben Wert aus, heben sich diese Karten gegenseitig auf. Beim Spiel um Mäusekarten können sich zwei oder mehrere Zahlenkarten mit dem gleichen Höchstwert aufheben.

Zahlenkarten mit
demselben Wert
heben sich
gegenseitig auf

Zweithöchste bzw.
zweitniedrigste
Zahlenkarte erhält
Tierkarte

Heben sich alle
Zahlenkarten gegen-
seitig auf, wird um
zwei (oder mehr)
Tierkarten gespielt

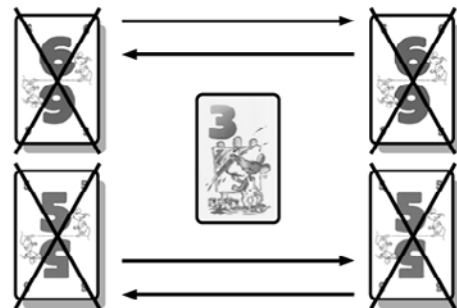
Mäusekarten-Regel



In diesem Fall erhält der Spieler mit dem zweithöchsten Zahlenwert die Mäusekarte.

Heben sich beim Spiel um Geierkarten zwei oder mehrere Zahlenkarten mit dem gleichen niedrigsten Wert auf, dann muss der Spieler mit dem nächsthöheren Zahlenwert den Geier an sich nehmen.

2. Eine ganz besondere Situation entsteht, wenn sich alle ausgespielten Zahlenkarten gegenseitig aufheben. Die ausgespielten Zahlenkarten werden dann zur Seite gelegt.



Anschließend wird die nächste Tierkarte aufgedeckt und zur vorigen dazugelegt. Jetzt wird um die Summe beider Tierkarten gespielt. Ist die Summe der beiden Karten 0 oder positiv wird nach der Mäusekartenregel gespielt: Der Spieler mit dem höchsten Zahlenwert gewinnt beide Tierkarten.

Geierkarten-Regel

Wenn die Summe der beiden Tierkarten negativ ist, muss nach der Geierkarten-Regel gespielt werden: Der Spieler mit dem niedrigsten Zahlenwert muss beide Tierkarten nehmen.

3. Sollten sich beim Spiel um die 15. Tierkarte alle Zahlenkarten gegenseitig aufheben, kann kein Spieler diese Karte an sich nehmen – ihr Punktwert verfällt.

ENDE DES SPIELS

Spieler ermitteln Punktstand

Sind alle Tierkarten verteilt, ist das Spiel beendet. Jeder Spieler zählt seine erreichten Pluspunkte (Mäusekarten) zusammen, zieht davon die Minuspunkte (Geierkarten) ab und ermittelt so seinen Endpunktstand. Der Spieler, der die meisten Pluspunkte gesammelt hat, gewinnt.

Für ein weiteres Ründchen dürfte aber wohl noch Zeit sein, oder?

© 1999/2001/2006 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH : Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg

www.ravensburger.com