

Übersicht - Rundenablauf

bei 3 Spielern:

- Der Geber mischt und verteilt an alle 8 Karten (der Rest wird später benötigt).
- **Vorrunde:** Jeder – links vom Geber beginnend – legt eine seiner 8 Karten offen vor sich ab (das 1. Schnäppchen); gleiche Werte bei den Mitspielern sind möglich.
- **1. Stichrunde:** Die Person links vom Geber kommt raus. Es werden 7 Stiche gespielt.
- **1. Zwischenrunde „Aufräumen“:** Alle dürfen einen Wert aus Ihrem Krimskramsstapel aussortieren, davon kommen 3 Karten auf den „Abfallhaufen“, weitere landen auf dem eigenen Schnäppchenstapel. Der Rest wird wieder zum Krimskramsstapel.
- **2. Stichrunde:** Der Geber wechselt im Uhrzeigersinn. Er mischt die restlichen Karten mit den Karten des Abfallhaufens und teilt jedem 8 Karten aus. Die Person links vom Geber kommt raus. Es werden 8 Stiche gespielt.
- **2. Zwischenrunde „Aufräumen“:** (wie oben).
- **3. Stichrunde:** (wie bei 2. Stichrunde).
- **3. Zwischenrunde „Aufräumen“:** (wie oben).
- **4. Stichrunde:** (wie bei 3. Stichrunde).
- **4. Zwischenrunde „Aufräumen“:** (wie oben).
- **5. Stichrunde:** (wie bei 4. Stichrunde).
- **5. Zwischenrunde „Aufräumen“:** (wie oben).
- **6. (letzte) Stichrunde:** Wie gehabt mischt der Geber die restlichen Karten und verteilt an jeden die gleiche Anzahl, falls der Rest nicht mehr für jeweils 8 Karten ausreicht.
- **Endrunde „Aufräumen“:** Alle dürfen zwei Werte aus Ihrem Krimskramsstapel aussortieren, davon kommen jeweils 3 Karten auf den „Abfallhaufen“, weitere landen auf dem eigenen Schnäppchenstapel. Jeder zählt seine Schnäppchen-Karten als je 1 Pluspunkt und die Karten des Krimskramsstapels als je 1 Minuspunkt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

bei 4 Spielern:

- Der Geber mischt und verteilt an alle 8 Karten (der Rest wird später benötigt).
- **Vorrunde:** Jeder – links vom Geber beginnend – legt eine seiner 8 Karten offen vor sich ab (das 1. Schnäppchen); gleiche Werte bei den Mitspielern sind möglich.
- **1. Stichrunde:** Die Person links vom Geber kommt raus. Es werden 7 Stiche gespielt.
- **1. Zwischenrunde „Aufräumen“:** Alle dürfen einen Wert aus Ihrem Krimskramsstapel aussortieren, davon kommen 2 Karten auf den „Abfallhaufen“, weitere landen auf dem eigenen Schnäppchenstapel. Der Rest wird wieder zum Krimskramsstapel.
- **2. Stichrunde:** Der Geber wechselt im Uhrzeigersinn. Er mischt die restlichen Karten mit den Karten des Abfallhaufens und teilt jedem 8 Karten aus. Die Person links vom Geber kommt raus. Es werden 8 Stiche gespielt.
- **2. Zwischenrunde „Aufräumen“:** (wie oben).
- **3. Stichrunde:** (wie bei 2. Stichrunde).
- **3. Zwischenrunde „Aufräumen“:** (wie oben).
- **4. (letzte) Stichrunde:** Wie gehabt mischt der Geber die restlichen Karten und verteilt an jeden die gleiche Anzahl, falls der Rest nicht mehr für jeweils 8 Karten ausreicht.
- **Endrunde „Aufräumen“:** Alle dürfen zwei Werte aus Ihrem Krimskramsstapel aussortieren, davon kommen jeweils 2 Karten auf den „Abfallhaufen“, weitere landen auf dem eigenen Schnäppchenstapel. Jeder zählt seine Schnäppchen-Karten als je 1 Pluspunkt und die Karten des Krimskramsstapels als je 1 Minuspunkt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Autor: Uwe Rosenberg
 Grafik: (Felix) Reinhardt Horst
 Spielregel: Knut-Michael Wolf
 Realisation: Bernd Dietrich
 Für 3 und 4 Spieler ab 10 Jahre

Artikel-Nr. 6052; Printed in Germany; 1. Auflage März 1998
 © Copyright 1998 by Queen-Carroms Spielwaren GmbH,
 53842 Troisdorf. Alle Rechte vorbehalten.
 QUEEN GAMES® ist ein eingetragenes Warenzeichen
 der Queen-Carroms Spielwaren GmbH.

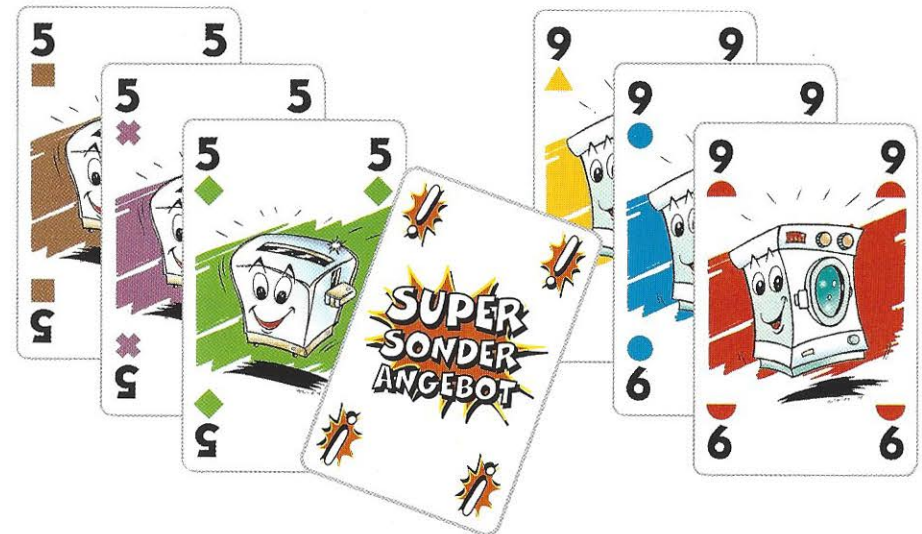


Ein Kartenspiel für 3 oder 4 Jäger und Sammler von Uwe Rosenberg

Jeder macht gern ein Schnäppchen. Und verfällt dabei allzu leicht in einen Kaufrausch. Dabei sammelt man allerlei Kram, den man eigentlich gar nicht gebrauchen kann. Denn nur die wahren Werte zählen. Doch welches die wahren Werte sind, das entscheidet jeder Spieler für sich selbst. Pech allerdings, wenn die anderen hinter denselben Schnäppchen her sind!

Spielmaterial

- 108 Schnäppchenkarten in 6 Farben (jedes Schnäppchen ist in jeder Farbe zweimal im Spiel und mit einem Wert beziffert)
- 2 Super-Sonderangebote
(die höchsten Trümpfe im Stichspiel - aber sonst leider nichts wert)



Spielziel

Mit den Karten, die Sie auf die Hand bekommen, spielen Sie ein Stichspiel. Welche Farbe Trumpf ist (wenn es überhaupt einen Trumpf geben soll), wird erst während des Stichs festgelegt und von Stich zu Stich neu bestimmt. Versuchen Sie, Karten eines Wertes zu sammeln, den Sie selbst festgelegt haben; das ist Ihr Schnäppchen in dieser Runde. Alles andere belastet Sie nur, denn jede andere Karte bringt Ihnen einen Minuspunkt.

Nachdem alle Stiche einer Runde durchgespielt sind, können Sie sich von einem Ihrer Kartenwerte trennen und damit Ihre Minuspunkte reduzieren. Gleichzeitig können Sie dadurch für die nächste Runde ein neues Schnäppchen bestimmen, das Ihnen weitere Pluspunkte bringt.

Mit den restlichen Karten startet eine neue Stichrunde. Wer am Ende das beste Punktergebnis erzielt, gewinnt.

Spielablauf

Bei 3 Spielern werden 6 Runden, bei 4 Spielern 4 Runden gespielt.

Vor der ersten Runde lösen Sie aus, wer als erster die Karten gibt. In den folgenden Runden wechselt die Rolle des Gebers im Uhrzeigersinn.

Der Geber mischt und teilt jedem Spieler verdeckt **acht Karten** aus. Die restlichen Karten werden als Stapel beiseite gelegt. Sie werden erst in der nächsten Runde gebraucht.

Jeder nimmt seine Karten auf die Hand und sortiert sie.

Vorrunde

Die Vorrunde wird nur in der ersten Runde gespielt. Reihum legt jeder Spieler eine seiner Handkarten offen vor sich aus und eröffnet damit seinen **Schnäppchenstapel**: Auf diese Weise zeigen Sie an, welches Schnäppchen Sie im nun folgenden Stichspiel sammeln möchte. Der Spieler links vom Geber ist als erster an der Reihe, die übrigen folgen im Uhrzeigersinn.

Sie können auch ein Schnäppchen aufdecken, das bereits ein anderer Spieler vor Ihnen aufgedeckt hat. Allerdings wird es dann für beide Spieler schwerer, ihre Schnäppchen »an Land zu ziehen«.

Gewinnen Sie einen Stich, der ein solches Schnäppchen enthält, legen Sie es sofort auf Ihren Schnäppchenstapel. Jede dieser Karten ist für Sie bei Spielende einen **Pluspunkt** wert (ohne Rücksicht auf den Kartenwert).

Alle anderen Karten eines gewonnenen Stichs sind für Sie zunächst wertlos. Schlimmer noch: Sie werden verdeckt neben den Schnäppchenstapel gelegt und bilden den **Krimskramsstapel**. Jede Karte dieses Stapels zählt am Ende einen **Minuspunkt** (ebenfalls ohne Rücksicht auf den Kartenwert).

Anke hatte in der ersten Stichrunde das Schnäppchen »6« gesammelt. Beim »Aufräumen« hat sie dann zum Schnäppchen »3« gewechselt. Wenn sie jetzt einen Stich mit den Wert 2-3-6-8 gewinnt, kann sie nur die »3« auf den Schnäppchenstapel legen, die »6« landet mit der »2« und der »8« auf ihrem Krimskramsstapel.

Spielende

Das Spiel endet nach der vorgeschriebenen Rundenzahl. In der letzten Runde dürfen die Spieler zweimal aufräumen. Jeder darf sich also zweimal für einen Kartenwert in seinem Krimskramsstapel entscheiden, den er loswerden bzw. in ein Schnäppchen umwandeln will.

Natürlich wählt zu diesem Zeitpunkt jeder die Werte, von denen er die meisten Karten hat. Das Minimum (drei bzw. zwei Karten) kommt auf den Abfallhaufen, die übrigen Karten dieses Wertes auf den Schnäppchenstapel.

Jeder zählt die Karten seiner beiden Stapel. Jede Schnäppchenkarte bringt einen Pluspunkt, jede Krimskramskarte einen Minuspunkt. Wer das beste Gesamtergebnis hat, gewinnt.

Tips zur Taktik

Entscheiden Sie sich frühzeitig, welche Werte Sie in Schnäppchen umwandeln möchte. Ansonsten kann es passieren, daß Sie am Ende mehrere Karten vom gleichen Wert hat, die Sie nicht mehr umwandeln können und die Ihnen Minuspunkte einbringen.

Auch wenn Sie in der ersten Runde keinen Stich bekommen, haben Sie noch gute Chancen, das Spiel zu gewinnen. Konzentrieren Sie sich darauf, Ihren Mitspielern Minuspunkte reinzudrücken. Dabei ist es hilfreich zu wissen, welche Werte ein Mitspieler mal gesammelt hat: von diesen wird er nicht mehr viele auf der Hand haben.



Weiteres Beispiel:

In Ankes Krimskramsstapel liegen unter anderem zwei 4-en. Das läßt sie die anderen Spieler natürlich nicht wissen. Sollte sie in den nächsten Stichen weitere 4-en bekommen, kann sie beim nächsten Aufräumen daraus ein neues Schnäppchen machen.

Auch beim Aufräumen können sich mehrere Spieler für denselben Wert entscheiden, den sie loswerden wollen.

Super-Sonderangebote sind kein Abfall, Sie werden sie nicht mehr los. Wer Super-Sonderangebote im Stich gewonnen hat, muß sie bis zum Spielende in seinem Krimskramsstapel behalten.

Wer aus seinem Krimskrams kein Schnäppchen machen kann, weil er von jedem Wert zu wenig Karten hat, kann auch weniger Karten auf den Abfallhaufen werfen. Er kann sogar ganz darauf verzichten, Karten abzuwerfen. Doch zur Erinnerung: Jede Krimskramskarte zählt am Ende einen Minuspunkt. Andererseits: Vielleicht sammelt sich in der nächsten Runde ja der passende Krimskrams an, um dann daraus ein Schnäppchen zu machen?

Eine neue Runde beginnt

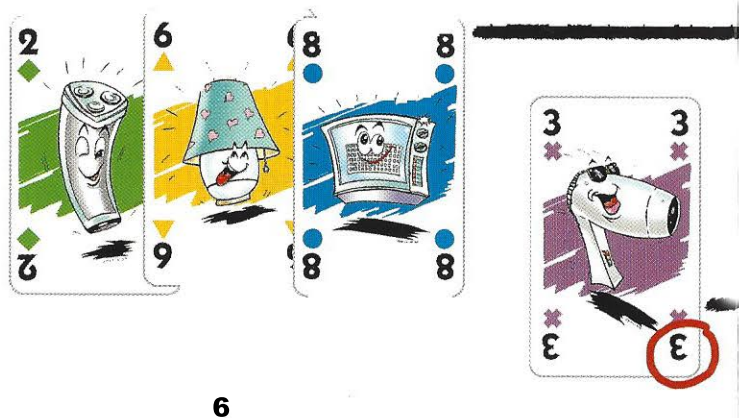
Der nächste Geber sammelt die Karten vom Abfallhaufen ein und mischt sie unter den Reststapel, der aus der vorigen Runde übrig geblieben ist. Dann teilt er die Karten aus und die nächste Runde beginnt.

Sollten in der letzten Runde nicht genügend Karten im Spiel sein, erhält jeder Spieler so viele Karten wie möglich; alle bekommen die gleiche Anzahl!

Neue Runde - neues Schnäppchen?

Haben Sie beim vorangegangenen Aufräumen ein neues Schnäppchen auf Ihren Stapel gelegt, also das Schnäppchen gewechselt, so sind Karten, die Sie jetzt in einem Stich gewinnen und die Ihr früheres Schnäppchen zeigen, für Sie nur Krimskrams. Sie können sie nicht mehr auf Ihren Schnäppchenstapel legen, denn nur die oberste Karte des Stapels bestimmt, welche Karten Sie in der **laufenden Stichrunde** auf den Schnäppchenstapel legen können.

Beispiel:



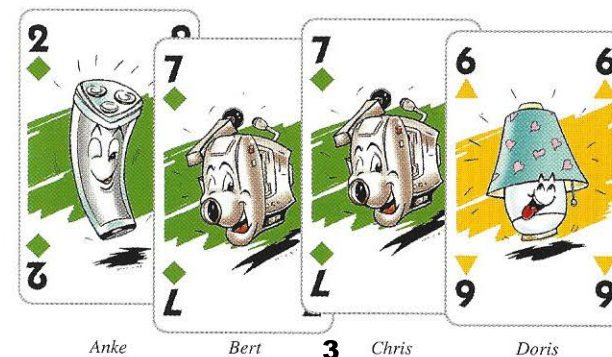
Einen Teil des Krimskrams können Sie jedoch nach dem Stichspiel wieder »abräumen«; mit etwas Glück und Taktik verwandeln Sie Krimskrams sogar in Schnäppchen und machen so aus Minuspunkten Pluspunkte.

Das Stichspiel

- Der Spieler links vom Geber eröffnet das Stichspiel und spielt eine Karte aus. Danach spielen die Mitspieler reihum eine Karte aus.
 - **Die Farbe der ersten Karte muß bedient werden.** Wer also eine Karte in dieser Farbe hat, **muß** sie ausspielen.
 - Können Sie nicht bedienen, dann spielen Sie eine Karte einer anderen Farbe aus. Dabei entscheiden Sie **sofort**, ob diese Farbe **Trumpf oder Fehlfarbe** ist. In jedem Stich kann es nur eine Trumpffarbe geben.
 - Den Stich gewinnt, wer die höchste Karte ausgespielt hat.
- In einem Stich ohne Trumpf ist das die höchste Karte in der zuerst ausgespielten Farbe, in einem Stich mit Trumpf der höchste Trumpf.
- Der Gewinner des Stichs spielt die erste Karte für den nächsten Stich aus.
 - Jede Karte kommt im Spiel doppelt vor. Spielen Sie eine Karte aus, die bereits im Stich liegt, entscheiden Sie beim Ausspielen, ob Ihre Karte höher oder niedriger als die zuvor ausgespielte ist.
 - Das **Super-Sonderangebot** ist der höchste Trumpf. Der kann auch gespielt werden, wenn eigentlich Farbe bedient werden müßte. Die erste Super-Sonderangebotskarte ist höher als die zweite.

Beispiele:

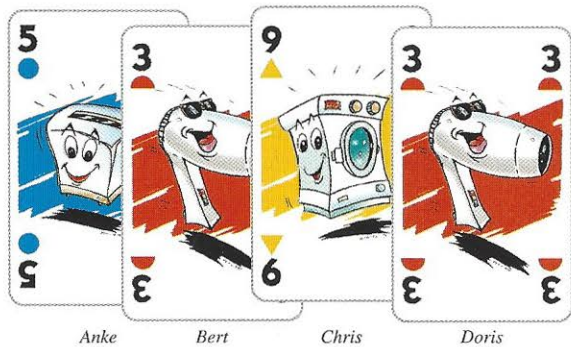
Anke spielt eine grüne 2 aus. Grün muß damit bedient werden und kann auch nicht zur Trumpffarbe erklärt werden. Bert und Chris haben grüne Karten auf der Hand und müssen deshalb bedienen. Bert spielt eine grüne 7. Chris möchte den Stich gern haben, darf aber nicht trumpfen. Als höchste grüne Karte hat er ebenfalls eine 7; er spielt sie aus und erklärt, daß seine 7 höher ist als die zuerst ausgespielte. Bert muß das (wie alle anderen Mitspieler auch) akzeptieren. Doris hat keine grüne Karten. Sie spielt eine gelbe 6. Weil sie den Stich nicht haben möchte, erklärt sie Gelb zur Fehlfarbe. Chris gewinnt den Stich.



Anke spielt eine gelbe 4 aus. Bert möchte die 4 haben und kann nicht bedienen. Er spielt die blaue 9 und erklärt Blau zur Trumpffarbe. Chris möchte den Stich ebenfalls, hat jedoch gelbe Karten auf der Hand und müßte bedienen. Doch er hat auch ein Super-Sonderangebot, das er jetzt als höchsten Trumpf ausspielt. Doris nutzt die Gelegenheit, um ihr Super-Sonderangebot loszuwerden. Chris gewinnt den Stich, weil die erste dieser beiden Karten höher trumpft als die zweite.



Anke spielt eine blaue 5 aus. Bert hat kein Blau, möchte den Stich haben, spielt eine rote 3 und erklärt Rot zur Trumpffarbe. Chris möchte den Stich ebenfalls haben und hat keine blaue Karten, aber auch keine roten. Er spielt eine gelbe 9 und ärgert sich, weil er Gelb nicht zur Trumpffarbe erklären kann, da Rot bereits Trumpf ist. Doris möchte den Stich nicht, hat aber nur noch rote, also Trumpfkarten, auf der Hand. Sie spielt die rote 3 und erklärt, daß diese niedriger ist als die von Bert gespielte. Bert gewinnt den Stich.



Wenn Sie einen Stich gewonnen haben, schauen Sie sofort nach, ob Sie ein (oder mehrere) Schnäppchen »gefangen« haben. Wenn ja, legen Sie diese offen auf Ihren Schnäppchenstapel; alle anderen Karten (auch die Super-Sonderangebote) kommen verdeckt auf Ihren Krimskramsstapel.

4

Das Stichspiel ist zu Ende, wenn alle Handkarten ausgespielt worden sind. Jetzt gehen Sie zum Aufräumen über.

Aufräumen

Sortieren Sie alle Karten Ihres Krimskramsstapels nach Zahlenwerten (= Motiven). Beginnend beim Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat, entscheidet sich reihum jeder für einen Wert, den er loswerden will, und legt Karten mit diesem Wert offen in die Tischmitte auf einen »Abfallhaufen«.

Wer viele Karten eines Wertes hat, kann aus Krimskrams Schnäppchen machen! Doch dazu müssen Sie erst

- beim 3-Personen-Spiel 3 Karten eines Wertes,
- beim 4-Personen-Spiel 2 Karten eines Wertes

auf den Abfallhaufen werfen. Erst danach dürfen Sie weitere Karten dieses Wertes offen auf Ihren Schnäppchenstapel legen.

Auf diese Weise werden aus Minuspunkten Pluspunkte. Gleichzeitig haben Sie sich für die nächste Runde ein neues Schnäppchen auserkoren, auf das Sie in der nächsten Stichrunde Jagd machen. Das alte Schnäppchen gilt für Sie nicht mehr.

Beispiel:

Gespielt wird zu viert. Anke hat in der ersten Runde das Schnäppchen »6« gesammelt. Sie hat drei Stiche gewonnen und dabei zweimal ihr Schnäppchen bekommen. Jetzt liegen noch folgende Karten in ihrem Krimskramsstapel: 1-3-3-3-3-4-4-5-7-9. Sie wirft zwei 3-en auf den Abfallhaufen, die anderen beiden 3-en legt sie offen auf ihren Schnäppchen-Stapel. Damit ist sie nun in der nächsten Runde nicht mehr auf der Jagd nach 6-en, sondern nach 3-en.

