

# Hol's der Geier!

von Alex Randolph

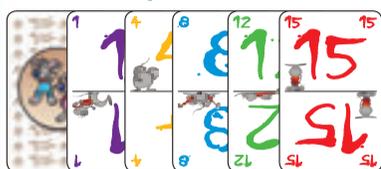
Spieler: 2–5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

## Inhalt:

75 Spielerkarten



Spielerkarten

10 Mäusekarten



Punktekarten

5 Geierkarten



## Spielidee und Spielziel

Die richtige Karte in einem guten Moment bringt wertvolle Mäusekarten ein. Und je mehr Mäuse bis zum Ende des Spiels gesammelt wurden, umso besser. Doch Vorsicht: Es lauern auch einige Geier mit fetten Minuspunkten, die nur mit guten Karten umgangen werden können. Wer nach 15 Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält in seiner gewünschten Farbe einen Satz von 15 Spielerkarten mit den Werten „1“ bis „15“, die er auf die Hand nimmt. Bei weniger als fünf Spielern werden nicht benötigte Karten in die Schachtel zurückgelegt.

Die Mäuse- und Geierkarten (= Punktekarten) werden zusammen gemischt und als Kartenstapel mit der Rückseite nach oben in die Tischmitte gelegt.



## Spielablauf

Alle Spieler spielen gleichzeitig. In jeder Runde wird eine Punktekarte vom Kartenstapel aufgedeckt. Diese Karte wollen die Spieler gewinnen – oder auch nicht.

### 1. PUNKTEKARTE AUFDECKEN

Zu Beginn jeder Runde wird eine Punktekarte vom Stapel aufgedeckt. Das kann eine Mäuse- oder eine Geierkarte sein.

*In der ersten Runde wird um die Mäusekarte mit dem Wert „6“ gespielt.*



### 2. KARTE AUSSPIELEN

Nun sucht jeder Spieler eine Handkarte aus und legt diese **verdeckt** vor sich ab. Hat jeder Spieler eine Karte vor sich liegen, decken alle gleichzeitig ihre ausgewählte Karte auf.

*Jeder Spieler hat eine Karte gespielt, die Karten werden aufgedeckt.*



### 3. VERTEILEN DER PUNKTEKARTE

Nachdem die Karten aufgedeckt wurden, wird überprüft, wer die Punktekarte bekommt. Die gewonnenen Punktekarten legen die Spieler vor sich ab.

### MÄUSEKARTEN

Eine Mäusekarte, also eine Punktekarte mit Pluspunkten, gewinnt der Spieler, der die **höchste** Karte gelegt hat.

*Leo hat mit der „14“ die höchste Karte gespielt und bekommt die Mäusekarte mit der „6“.*

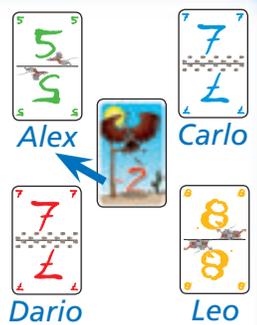




## GEIERKARTEN

Eine Geierkarte, also eine Punktekarte mit Minuspunkten, muss der Spieler nehmen, der die **niedrigste Karte** gelegt hat.

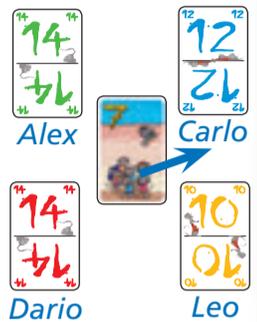
*Alex hat mit der „5“ die niedrigste Karte gespielt und muss deswegen die Geierkarte mit der „-2“ nehmen.*



## WAS PASSIERT BEI EINEM GLEICHSTAND?

Haben zwei Spieler jeweils die höchste Karte gelegt, wenn um eine Mäusekarte gespielt wird, oder jeweils die niedrigste Karte gelegt, wenn eine Geierkarte verteilt werden soll, werden sie beim Verteilen der Punktekarte **nicht berücksichtigt**. Die Punktekarte bekommt dann der Spieler, der die zweithöchste bzw. zweitniedrigste Karte gelegt hat.

*Die beiden Karten mit der „14“ von Alex und Dario werden nicht berücksichtigt, da hier ein Gleichstand herrscht. Damit gewinnt Carlo mit seiner ausgespielten „12“ die Mäusekarte mit dem Wert „7“.*



## WAS PASSIERT, WENN NUR GLEICHSTÄNDE BESTEHEN?

Gibt es nur Gleichstände und eine Punktekarte kann dadurch nicht verteilt werden, bleibt sie in dieser Runde in der Mitte liegen. In der nächsten Runde wird eine zweite Punktekarte aufgedeckt und dazugelegt. Die Werte der beiden Punktekarten werden addiert. Ist der Gesamtwert Null oder höher, wird um beide Karten wie um eine Mäusekarte gespielt. Ist der Gesamtwert kleiner als Null, wird wie um eine Geierkarte gespielt. Der Spieler, der diese Runde gewinnt, erhält beide Karten.

*Die Mäusekarte kann in dieser Runde nicht verteilt werden, da es nur Gleichstände gibt.*

*In der nächsten Runde wird um beide Punktekarten gespielt. Da der Gesamtwert „3“ beträgt, wird wie um eine Mäusekarte gespielt. Die beiden Punktekarten bekommt also der Spieler, der die höchste Karte legen wird.*



**Achtung:** Gibt es in der letzten Runde nur Gleichstände, wird die Punktekarte, um die gespielt wurde, nicht verteilt.

## 4. ENDE DER RUNDE

Am Ende der Runde legt jeder Spieler seine eingesetzte Karte neben sich auf einem offenen Stapel ab. Dabei ist nur die zuletzt gespielte Karte offen zu sehen. Danach beginnt die nächste Runde mit dem Aufdecken einer neuen Punktekarte.

**Achtung:** Wurde eine Punktekarte aufgrund von Gleichständen nicht verteilt, legen die Spieler ihre in dieser Runde eingesetzte Karte ebenfalls ab. In der nächsten Runde zählt nur die neu ausgelegte Karte bei der Verteilung der Punktekarten.

## Spielende

Nach 15 Runden ist der Stapel mit den Punktekarten aufgebraucht und kein Spieler hat mehr Karten auf der Hand. Damit endet das Spiel und alle zählen ihre Punkte. Die Mäusekarten zählen dabei Pluspunkte, die Geierkarten Minuspunkte. Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt. Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Punktzahl, werden sie bei der Ermittlung des Gewinners nicht berücksichtigt und es gewinnt der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl.

Du findest es unfair, dass du am Ende nicht gewinnst, obwohl du die meisten Punkte hast? Dann hab ich eine Alternative für dich: Nach 15 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die höchste Mäusekarte gesammelt hat.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de