

David & Goliath



Ein Spiel für 3-6 kleine und große Mäuse ab 8 Jahren von Reinhard Staupe



SPIELIDEE

So wie der Riese Goliath sind die dicksten Mäuse mit den hohen Kartenwerten sehr stark, aber etwas unbeholfen. Dagegen sind die kleinen Mäuse mit den niedrigen Werten zwar sehr schwach, gleichen das aber wie David durch hohe Piffigkeit aus.

Reihum spielt jeder Spieler eine Karte aus. Der Spieler mit dem niedrigsten Wert bekommt die höchste Karte als Gewinn. Der Spieler mit der höchsten Karte erhält alle restlichen Karten als Gewinn. Die gewonnenen Karten sind am Ende Punkte wert. Das Piffige daran: Nur wer in einer Farbe nicht mehr als zwei Karten einsammelt, bekommt dafür den aufgedruckten Wert. Hat man am Ende mehr als zwei Karten einer Farbe, ist jede dieser Karten nur noch einen Punkt wert.

Wer nach mehreren Durchgängen die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.



SPIELMATERIAL



90 Karten (jeweils die Werte 1-18 in fünf Farben)

12 Ersatzkarten

Dazu bitte noch Zettel und Stift bereitlegen. (Nicht im Spiel enthalten.)



SPIELVORBEREITUNG



Je nach Spielerzahl werden die folgenden Karten benötigt:

3 Spieler: Alle Karten mit den Werten **1-9** (45 Karten)

4 Spieler: Alle Karten mit den Werten **1-12** (60 Karten)

5 Spieler: Alle Karten mit den Werten **1-15** (75 Karten)

6 Spieler: Alle Karten mit den Werten **1-18** (90 Karten)

Die übrigen Karten werden aussortiert und beiseite gelegt.

Hinweis: Dem Spiel liegen einige Blanko-Ersatzkarten bei. Falls mal eine Karte verloren geht, muss nur der entsprechende Wert auf die Ersatzkarte der passenden Farbe geschrieben werden, dann ist das Spiel wieder vollständig.

Der größte Spieler mischt alle benötigten Karten und verteilt sie gleichmäßig. So erhält **jeder Spieler 15 Karten** und nimmt diese auf die Hand. Der Spieler links vom Kartengeber ist der **Startspieler** der ersten Runde.



SPIELABLAUF



Ein Spiel besteht aus so vielen **Durchgängen** wie Spieler teilnehmen. (Die Spieler können sich auch auf eine andere Zahl einigen, um die Spieldauer zu verändern.) Innerhalb eines **Durchgangs** werden **15 Runden** (auch Stiche genannt) gespielt, in denen jeder Spieler eine Karte ausspielt.

Der **Startspieler** wählt genau **eine beliebige** seiner Handkarten und spielt sie aus, das heißt er legt sie **offen** auf den Tisch. Nun müssen alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn ebenfalls genau eine Karte ausspielen und vor sich ablegen. Dabei muss jeder Spieler die **Farbe** des Startspielers **bedienen**, also eine Karte in derselben Farbe wie die erste Karte dieser Runde ausspielen. Falls ein Spieler nicht bedienen kann, spielt er eine beliebige andere Farbe aus.

Hinweis: Die Spieler sollten darauf achten, ihre ausgespielten Karten so auszulegen, dass man noch eindeutig erkennen kann, wer welche Karte ausgespielt hat.

Sobald jeder Spieler eine Karte gespielt hat, endet eine Runde. Nun ermitteln die Spieler zunächst die **höchste** und dann die **niedrigste** Karte dieser Runde:

Die **höchste Karte** ist stets diejenige mit der **höchsten Zahl**, unabhängig von der Farbe. Haben mehrere Spieler die höchste Zahl ausgespielt, so gilt von diesen die **zuletzt gespielte** als die höchste.

Die **niedrigste Karte** ist stets diejenige mit der **niedrigsten Zahl**, unabhängig von der Farbe. Haben mehrere Spieler die niedrigste Zahl ausgespielt, so gilt von diesen die **zuletzt gespielte** als die niedrigste.

Hinweis: In ganz seltenen Fällen kann es vorkommen, dass alle Spieler eine Karte mit demselben Wert ausgespielt haben. Dann gilt die zuletzt gespielte Karte als höchste und die vorletzte Karte als niedrigste.

Der Spieler mit der **niedrigsten** Karte bekommt die **höchste Karte als Gewinn**. Er legt sie offen vor sich ab. Der Spieler, der die **höchste** Karte hatte, erhält **alle restlichen** Karten dieser Runde **als Gewinn**. Auch er legt sie offen vor sich ab, und zwar nach Farben getrennt. Zudem wird er **Startspieler** der nächsten Runde.



Andreas ist Startspieler



Ben



Clara



Dennis



Emma

Beispiel für ein Spiel mit 5 Spielern: Andreas ist Startspieler und spielt die grüne 4 aus, die anderen Spieler müssen also Grün bedienen. Ben spielt die grüne 12, dann folgt Clara mit der grünen 7. Dennis hat keine grüne Karte, er spielt die rote 2. Zuletzt ist noch Emma an der Reihe, sie spielt die grüne 2.



Emma



Ben

Neuer Startspieler

Bens Karte ist die höchste, da 12 der höchste Wert ist. Der niedrigste Wert ist die 2, diese wurde von Dennis und Emma gespielt. Da Emma ihre 2 später ausgespielt hat als Dennis, gilt Emmas Karte als die niedrigste dieser Runde. Deshalb bekommt Emma die höchste Karte als Gewinn, Bens grüne 12, und legt sie vor sich ab. Ben erhält alle anderen 4 Karten als Gewinn und legt diese nach Farben sortiert vor sich ab. Ben wird neuer Startspieler und startet nun eine neue Runde, indem er eine beliebige Karte ausspielt.

Auf dieselbe Weise werden nun insgesamt 15 Runden gespielt, bis jeder Spieler keine Handkarte mehr hat. Dadurch erhalten die Spieler immer mehr Karten als Gewinn, welche sie stets nach Farben getrennt vor sich ablegen. Dabei muss jede einzelne Karte gut zu erkennen sein.



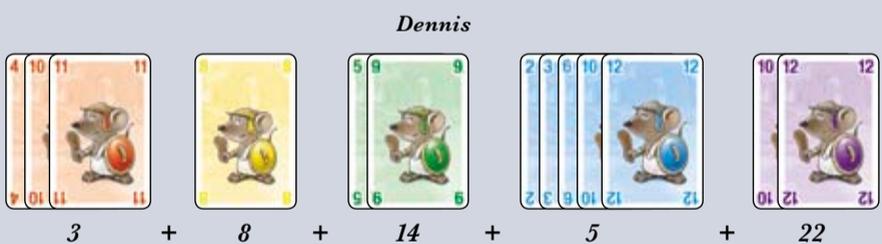
Am Ende eines **Durchgangs** erhält jeder Spieler **Punkte** für seine gesammelten Karten. Dabei wird **jede Farbe einzeln** gewertet:

Hat ein Spieler in einer Farbe **genau 1 oder 2 Karten** gesammelt, so bekommt er dafür jeweils **Punkte in Höhe des Zahlenwerts** der Karte gutgeschrieben.

Hat ein Spieler in einer Farbe **3 oder mehr Karten** gesammelt, so bekommt er für jede Karte nur noch **1 Punkt** gutgeschrieben.

Hinweis: Hat ein Spieler in einer Farbe keine einzige Karte gesammelt, bekommt er **für diese Farbe 0 Punkte**.

Jeder Spieler addiert seine Punkte aller 5 Farben. Die Summe ist sein **Gesamtergebnis** für diesen **Durchgang**.



Beispiel: Dennis hat am Ende des Durchgangs folgende Karten vor sich liegen:

Rot: $4 / 10 / 11 = 3$ Punkte

Gelb: $8 = 8$ Punkte

Grün: $5 / 9 = 14$ Punkte

Blau: $2 / 3 / 6 / 10 / 12 = 5$ Punkte

Lila: $10 / 12 = 22$ Punkte

Insgesamt werden Dennis also für diesen Durchgang 52 Punkte gutgeschrieben.

Die Punkte jedes Spielers werden notiert. Danach werden **die weiteren Durchgänge auf dieselbe Weise** ausgetragen. Der Geber wechselt nach jedem Durchgang im Uhrzeigersinn. Wer in der Summe aus allen Durchgängen die meisten Punkte aufweist, gewinnt das Spiel.



Autor: Reinhard Staupe (www.staupe.com)

Illustration: Oliver Freudenreich

Grafikdesign: Oliver Freudenreich, Hans-Georg Schneider, Rita Geers

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

© 2008 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg
Alle Rechte vorbehalten



www.pegasus.de