

Gauner

Vielen Dank an den [Nürnberger Spielkarten Verlag](#) für ein Rezensionsexemplar

Auf einen Blick:

Verlag : [NSV](#)
Autor : [Florian Racky](#)
Grafik : Christian Opperer
Spielanzahl : 2 bis 4 Spieler
Alter : ab 8 Jahren
Dauer : ca. 30 min
Erscheinungsjahr : 2013

Spielart:
Kartensammelspiel

[ZUR HAUPTSEITE](#)



Das Spielmaterial

105 Spielkarten - 1 Spielanleitung

Ziel des Spieles ist durch geschicktes Sammeln von Kartengruppen möglichst viele Punkte zu erhalten.

Die Spielkarten zeigen sieben verschiedenen Gauner, die in unterschiedlicher Häufigkeit im Kartendeck vorhanden sind. Wie oft ein bestimmter Gauner im Spiel ist, gibt die Zahl im unteren Bereich der Karte an. Alle 105 Karten werden gut gemischt und zu einem verdeckten Nachziehstapel bereit gelegt. Der Startspieler nimmt sich davon drei Karten auf die Hand, der Spieler der im Uhrzeigersinn folgt vier Karten, alle weiteren Spieler nehmen fünf Karten auf die Hand. Nun werden vom Nachziehstapel zufällig drei Kartenreihen mit jeweils zehn offenen Karten ausgelegt. In einer Reihe benachbarte Karten die den gleichen Gauner zeigen bilden eine Gruppe von Gaunern.

Gespielt wird reihum. Der aktive Spieler muss sich für eine Reihe entscheiden und nimmt nun dort entweder von der linken Seite oder von der rechten Seite die äußerste Karte auf die Hand. Sollte die Karte ein Teil einer Gauner-Gruppe sein, so nimmt der Spieler alle Karten dieser Gruppe auf die Hand. Anschließend nimmt er die nächste freie Karte aus der Reihe von der Seite, von wo er gerade Karten genommen hat und legt diese unterhalb der drei Kartenreihen in die offene Tischauslage, in das sogenannte Gefängnis. Auch hier gilt: sollte diese Karte ein Teil einer Gruppe sein, werden alle Gauner dieser Gruppe ins Gefängnis gelegt. Die Karten werden immer so ausgelegt, dass immer ersichtlich ist, wie viele Karten von jeder Gaunerart im Gefängnis liegen.

Als nächstes kann der Spieler beliebig viele Handkarten des gleichen Gaunertyps in seine offene Auslage legen, aber nur Farben, die er selber noch nicht in seiner Auslage liegen hat. Hat ein anderer Spieler diesen Gaunertyp in der Auslage muss mindestens eine Karte mehr ausgelegt werden als bereits bei dem Mitspieler ausliegen. Der gerade überbotene Mitspieler muss nun alle Karten dieses Gaunertyps aus seiner Auslage entfernen und auf dem Ablagestapel legen. Auch die Kartenanzahl der Karten in den Mitspielerauslagen muss immer für alle Spieler ersichtlich sein.

Zum Schluss seines Zuges nimmt sich der aktive Spieler eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen an die Reihe an die Seite von wo er gerade die Karten weggenommen hat.

Eine Reihe gilt als leer, wenn sie nur noch Karten einer Gaunerart zeigt. Sind alle drei Reihen leer werden alle Reihen wieder mit Karten aufgefüllt. Die vorhandenen Karten werden an den Rand geschoben, die neuen Karten dann entsprechend an einer Seite aufgefüllt, bis wieder zehn Karten in der Reihe vorhanden sind.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es folgt eine Wertung, sobald in der offenen Tischauslage - Gefängnis - entweder sechs Gauner mindestens zweimal vorhanden sind, oder zwei Gauner mindestens sechsmal ausliegen.

Der Spieler der diese Wertung ausgelöst hat beendet sofort seinen Zug. Haben Spieler Karten in der eigenen Auslage, deren Farbe sich nicht im Gefängnis befindet, so werden diese auf den Ablagestapel gelegt. Danach werden Farbe für Farbe die Karten aus dem Gefängnis verteilt. Hat ein Spieler zum Beispiel gelbe Karten in der eigenen Auslage so legt er diese alle auf den Ablagestapel und erhält dafür die gelben Karten aus dem Gefängnis in die eigene Auslage. Nachdem alle Spieler die Karten der eigenen Auslage ausgetauscht haben, ermittelt jeder Spieler seine Punkte. Dazu multipliziert er die Anzahl der Karten seiner Auslage mit der Anzahl der verschiedenen Farben der eigenen Auslage. Diese Punkte werden auf einem Zettel notiert. Danach werden alle Karten der Spielerauslage und der Tischauslage auf dem Ablagestapel entfernt.

Der Spieler links von dem Spieler der die Wertung ausgelöst hat setzt das Spiel nun fort.

Das Spiel endet nach dem Ende der dritten Wertung. Es gewinnt der Spieler, der in Summe die meisten Punkte sammeln konnte.

(Superfred 17.02.13)

Weitere Infos:

- [Die Homepage vom Nürnberger Spielkartenverlag \(NSV\)](#)

Superfred vergibt 8 von 10 Punkten:

"Gauner" ist ein unterhaltsames Kartenspiel mit einfachen Regeln. Das Thema ist zwar recht beliebig gewählt - hier hätten zum Beispiel auch Pflanzen von einem Feld geerntet und zum Markt gebracht werden können - dennoch wirkt es aber in keiner Weise aufgesetzt. Und schließlich ist vielen Spielern ein Kartenspiel mit Thema auch lieber, als wenn rein abstrakte Karten auf dem Tisch hin und her geschoben werden. Wie gesagt sind die Regeln einfach, und gut in der Anleitung erklärt, ohne dabei völlig trivial zu sein. Um bei diesem Spiel als Gewinner hervor zu gehen muss man

vorausschauend planen und immer im Hinterkopf behalten was die Mitspieler für Karten sammeln. Auch spielt Timing eine wichtige Rolle. Legt man seine Karten zu früh aus, besteht die Gefahr dass man von einem Mitspieler überboten wird. Wartet man hingegen zu lange kommt man möglicherweise nicht mehr in die Wertung. Wie bei vielen Kartenspielen spielt hier auch der Glücksfaktor eine gewisse Rolle, da man nie weiß welcher Gauner vom Nachziehstapel aus ins Spiel kommt und somit die kommenden Wertungen indirekt beeinflusst. Dabei sind Planungssicherheit und das Quäntchen Glück gut austariert und machen aus "Gauner" ein lockeres und kurzweiliges Spiel sowohl für die ganze Familie, die gern Spiele aus dem Bauch heraus spielt, es ist aber auch sehr gut für Spieler geeignet, die gerne schon mal über einen Zug länger grübeln wollen um das Optimum heraus zu holen, ohne dem Gegenspieler eine Vorlage zu bieten. Im Handel ist das Spiel "Gauner" für rund 8 Euro erhältlich.

Quelle:

<http://www.superfred.de/gauner.html>