

Life Life

Schwimm um dein Leben ...

Lorenz Kutschke

Spieler: 3-5 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten



Material

60 Tierkarten



9x Giraffe



8x Bär



7x Maulwurf



7x Ziege



6x Schaf



25 Lebenskarten



6x Hund



5x Hase



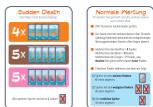
5x Schwein



4x Katze



3x Maus



Vorderseite Rückseite
5 Infokarten

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt **5 Leben**, die er nebeneinander vor sich ablegt sowie **1 Infokarte**, die er daneben legt. Bei weniger als 5 Spielern bleiben Infokarten und Leben übrig. Diese werden nicht weiter benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Die 60 Tierkarten werden gut gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler bekommt **10 Tierkarten**, die er, für ihn sichtbar, **auf die Hand** nimmt. Außerdem werden 10 Tierkarten offen als **Auslage** in vier Reihen in die Tischmitte gelegt: In der 1. Reihe liegt genau eine Tierkarte, in der 2. Reihe liegen genau zwei Tierkarten, in der 3. Reihe genau drei Tierkarten, in der 4. Reihe genau 4 Tierkarten. Bei weniger als 5 Spielern bleiben Tierkarten übrig. Diese werden **in diesem Durchgang** nicht weiter benötigt und verdeckt an den Tischrand gelegt. Es werden mehrere Durchgänge gespielt.



Spielablauf

Zu Spielbeginn wird ausgelost, wer beginnt, anschließend geht es stets reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, **muss** entweder **A) Karten tauschen** oder **B) Klopfen** (und damit das Ende des Durchgangs einläuten).

A) Karten tauschen: Der Spieler entscheidet sich für **eine** beliebige Reihe der Auslage, die er auf die Hand nehmen möchte. Bevor er **die komplette Reihe** nimmt, legt er **die gleiche Anzahl** an Karten aus seiner Hand in die Tischmitte und nimmt anschließend die betreffende Reihe auf die Hand. Dann werden die abgelegten Karten anstelle der aufgenommenen Reihe in die Auslage gelegt.

Tim ist am Zug. Er möchte die 3. Reihe nehmen. Er legt zuerst drei Karten aus seiner Hand ab und nimmt dann die komplette 3. Reihe auf die Hand. Seine drei abgelegten Karten werden als neue 3. Reihe hingelegt.

Beachte: Der Spieler kann völlig frei entscheiden, welche seiner Handkarten er jeweils ablegt und gegen eine komplette Reihe austauscht. Es ist allerdings nicht erlaubt, exakt die gleichen Tiere abzulegen, die man aufnimmt. Die Karten, die man ablegt, müssen sich **in mindestens einer Karte** von denen unterscheiden, die man aufnimmt.

Sarah will die zweite Reihe nehmen, dort liegen ein Maulwurf und ein Bär. Sie darf nicht Maulwurf und Bär gegen Maulwurf und Bär tauschen, jede andere Kombination (von zwei Tieren) ist erlaubt.

B) Klopfen: Kommt ein Spieler an die Reihe, dann kann er, **anstatt** Karten zu tauschen, laut und deutlich auf den Tisch klopfen und damit die letzte Runde einläuten. Anschließend kommen **alle anderen Spieler** (aber nicht der Klopfer) noch einmal dran und können noch einmal Karten tauschen. Wer in dieser letzten Runde keine Karten mehr tauschen möchte, klopft ebenfalls. Anschließend wird der Durchgang gewertet. **Beachte:** Ein Spieler darf erst dann klopfen, wenn er **mindestens einmal** Karten getauscht hat.

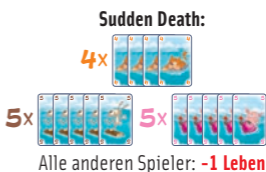
Ende eines Durchgangs

In den meisten Fällen endet ein Durchgang durch Klopfen, dann erfolgt die ganz normale Wertung (siehe „Normales Ende des Durchgangs“). Ein Durchgang kann aber auch **sofort** enden (Sudden Death), und zwar wie folgt:

Sofortiges Ende des Durchgangs:

Sollte ein Spieler, **nachdem er Karten getauscht hat**, eine der drei Kartenkombinationen auf der Hand haben, die **auf der Infokarte** abgebildet sind, so sagt er dies laut an und zeigt seine Karten vor. Er braucht **alle 4 Katzen oder alle 5 Hasen oder alle 5 Schweine**.

Der Durchgang ist **sofort** beendet. Alle anderen Spieler müssen **1 Leben** abgeben (in die Schachtel legen). **Es erfolgt keine normale Wertung!** Anschließend wird ein neuer Durchgang gespielt. **Beachte:** Das sofortige Ende des Durchgangs ist auch dann möglich, wenn ein anderer Spieler bereits geklopft hat.



Normales Ende des Durchgangs:

Ein Spieler hat geklopft und alle anderen waren noch einmal dran. Nur wird gewertet. Jeder Spieler legt seine 10 Handkarten **offen** vor sich auf den Tisch, nach Tiersorten getrennt. Nun wird nacheinander überprüft, wer bei den 10 verschiedenen Tiersorten jeweils **die alleinige Mehrheit** an Karten hat, also mehr Karten als **jeder andere** einzelne Spieler. Zuerst werden die Giraffen (Wert 9) überprüft, dann die Bären (Wert 8), dann die Maulwürfe (Wert 7), usw.

Wer die **alleinige Mehrheit** bei einer bestimmten Tiersorte hat, erhält den **Wert dieser Tiersorte** einmal als Punkte zugeschrieben – als Zeichen dafür bleiben seine Karten offen liegen. Wer nicht die Mehrheit in dieser Tiersorte hat, dreht seine Karten dieser Tiersorte um und bekommt hierfür keine Punkte. Der Wert einer Tiersorte entspricht stets der Zahl in der Kartenecke der Tiersorte.

Mia hat vier Giraffen, Tim drei Giraffen und Sarah eine Giraffe. Mia bekommt für ihre Giraffenmehrheit 9 Punkte – ihre vier Giraffen bleiben offen liegen. Tim und Sarah müssen ihre Giraffen umdrehen.

Ganz wichtig: Sollten mehrere Spieler **gleichermaßen die Mehrheit** bei einer Tiersorte haben, bekommt hierfür **niemand** Punkte.

➔ Nachdem alle Tiersorten nacheinander wie beschrieben abgerechnet wurden, addiert jeder Spieler die Punkte, die er auf diese Weise erhalten hat. Nun muss **in folgender Reihenfolge:**

- 1) Der (bzw. die) Spieler mit **dem höchsten Punktergebnis 0 Leben** abgeben.
- 2) Der (bzw. die) Spieler mit **dem niedrigsten Punktergebnis 2 Leben** abgeben.
- 3) Alle anderen Spieler (sofern noch vorhanden) **1 Leben** abgeben.

Die abzugebenden Leben werden in die Schachtel gelegt. **Hinweis:** Sollten **alle** Spieler gleichermaßen die meisten Punkte haben, muss niemand Leben abgeben.

Tim hat insgesamt 15 Punkte erzielt, Mia 13 Punkte, Linus 10 Punkte, Leon und Hanna 7 Punkte. 1) Tim muss kein Leben abgeben. 2) Leon und Hanna müssen beide jeweils 2 Leben abgeben. 3) Mia und Linus müssen 1 Leben abgeben.

Ganz wichtig: So lange **mehr als 2 Spieler** am Spiel teilnehmen, ist es erlaubt und möglich, mit einer **einzigsten Karte** einer Tiersorte eine Mehrheit zu erzielen, sofern alle anderen Spieler **keine** Karte dieser Tiersorte besitzen.

Sobald nur noch zwei Spieler im Spiel verblieben sind, kann mit einer Einzelkarte **keine Mehrheit** mehr erzielt werden. Man braucht nun also mindestens zwei Karten einer Tiersorte, um hierfür Punkte bekommen zu können.

Weitere Durchgänge und Spielende

Die Vorbereitung und der Ablauf aller folgenden Durchgänge sind exakt so wie beim ersten Durchgang. Ein Durchgang wird jeweils vom linken Nachbar desjenigen Spielers begonnen, der **im vorherigen Durchgang** angefangen hat. Sollte der neue Startspieler gerade sein letztes Leben verloren haben und somit ausgeschieden sein, beginnt sein linker Nachbar. Wer sein letztes Leben verliert, scheidet sofort aus. Die Anderen spielen wie beschrieben weiter. Wer als Letzter im Spiel verbleibt, ist Sieger.

Profivariante: Die beschriebenen Regeln bleiben vollständig erhalten. Allerdings kann der Sudden Death nur noch mit allen 5 Hasen oder allen 5 Schweinen erzielt werden. Der Spieler, der einen Sudden Death erzielt, erhält 1 Leben hinzu. Alle anderen Spieler verlieren 1 Leben.