

## Merlin

Von Reinhard Staupe

Für 2-8 Spieler ab 4 Jahren.

### Der Sinn des Spiels

In der Tischmitte wird eine Karte mit Merlin dem Zauberer aufgedeckt. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, möglichst schnell eine andere Karte zu finden, auf der Merlin **völlig anders** aussieht.

### Die Karten

Auf jeder Karte ist Merlin der Zauberer abgebildet. Merlin verändert ständig, das heißt von Karte zu Karte, seine Erscheinung. Er kann:

- seine **Dicke** verzaubern (dick, normal, dünn).
- die **Farbe** seiner Mütze, seines Mantels, seiner Schuhe und seines Zauberstabes verzaubern (rot, gelb, grün, blau).

### Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt. 12 Karten werden offen auf dem Tisch verteilt. Jede einzelne Karte muss gut zu erkennen sein. Die restlichen 27 Karten kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte.

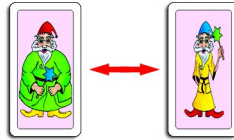
1

### Spielablauf

Ein beliebiger Spieler nimmt die oberste Karte des verdeckten Stapels und deckt sie so auf, dass sie offen oben auf dem Stapel liegt. Die Spieler müssen nun so schnell wie möglich eine Karte suchen, auf der Merlin **völlig anders** aussieht.

Ist Merlin auf der aufgedeckten Karte des Stapels z.B. dick, so darf er auf der gesuchten Karte nicht dick sein. Trägt er eine rote Mütze, so darf er auf der gesuchten Karte keine rote Mütze tragen, usw.

Völlig anders aussehen heißt also: **Keines** der 5 veränderlichen Merkmale darf auf der gesuchten Karte so aussehen, wie auf der gerade aufgedeckten Karte! Zum Beispiel so:



Sobald ein Spieler einen völlig anders aussehenden Merlin gefunden hat, schlägt er schnell mit der Hand drauf:

2

=> Hat der Spieler **richtig gesucht**, nimmt er die Karte, auf die er draufgeschlagen hat, als Gewinn an sich. Die aufgedeckte Karte vom Stapel aus der Tischmitte wird an die freie Stelle des Tisches gelegt.

=> Hat der Spieler **falsch gesucht**, muss er (falls möglich) eine Karte, die er bereits gewonnen hat, als Strafe wieder abgeben. Die Strafkarte und die aufgedeckte Karte vom Stapel aus der Tischmitte werden verdeckt unter den Stapel geschoben.

Nun wird eine neue Karte des verdeckten Stapels aufgedeckt. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend Runde für Runde gespielt.

**Sieger ist**, wer zuerst 5 Spielkarten besitzt. Natürlich kann man auch mehr als 5 Karten als Siegbedingung vereinbaren.

**Der Autor:** Reinhard Staupe hat seit 1995 weltweit über 100 Spiele veröffentlicht, darunter die Dauerbestseller *Privacy*, *Speed*, *Solche Strolche*, *Rinks & Lechts*, *Kunterbunt* und *Der Plumpsack geht um*. Weitere Infos auf: [www.staupe.com](http://www.staupe.com)