

Zum Kuhkuck

Reinhard Staupe

Zu viel riskiert - elektrisiert!

Spieler: 2 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt



54 Sammelkarten (je 11 x Stiefel, Glocke, Melkschemel, Milchkanne und 10 x Bürste)

5 Stromkarten

1 Infokarte

1 Wertungsblock

Alle 59 Spielkarten liegen verdeckt als wilder Haufen in der Tischmitte. Beide Spieler nehmen immer wieder eine weitere Karte auf die Hand, je mehr desto besser, denn umso mehr Punkte kann man damit melden.

Aber Vorsicht: Zieht ein Spieler **eine Stromkarte**, muss er alle Karten abgeben und von vorne mit dem Sammeln beginnen. Dumm gelaufen! Das Spiel endet, sobald ein Spieler in jeder der fünf Farben **genau eine** Punktmeldung abgegeben hat.

Spielvorbereitung

Die Infokarte wird für beide Spieler gut sichtbar an den Tischrand gelegt. Die 54 Sammelkarten kommen, gemeinsam mit den 5 Stromkarten, **verdeckt** in die Tischmitte und werden gut durchgemengt. Diese 59 Karten bleiben als wilder, verdeckter Haufen liegen. Ein Spieler fungiert als Schreiber. Er nimmt sich einen Zettel vom Block und trägt beide Spielernamen in die Tabelle ein.

Spielablauf

Es wird ausgelost, wer beginnt. Ist ein Spieler an der Reihe, zieht er **genau eine Karte** irgendwo vom Haufen und nimmt sie auf die Hand. Das war's, der andere Spieler ist dran. Auf diese Art und Weise wird weitergespielt: eine Karte ziehen, nächster Spieler – eine Karte ziehen, nächster Spieler, usw. Jeder Spieler kann sein Risiko selbst bestimmen und frei entscheiden, wie viele Karten er sammeln möchte: 5, 9, 11, 14 ... Das Maximum sind 20 Karten. Sollte jemand 20 Karten haben, muss er, wenn er dran kommt, eine Punktmeldung abgeben.

Punkte melden

Hat ein Spieler weniger als 5 Karten auf der Hand, kann er niemals, unter keinen Umständen, Punkte melden. Sobald ein Spieler 5 oder mehr Karten auf der Hand hält, muss er sich fortan jedesmal, wenn er dran ist, entscheiden, ob er entweder **eine weitere Karte** ziehen oder ob er **genau eine Punktmeldung** abgeben möchte. Es ist nicht erlaubt, beides in einer Aktion zu machen, also zuerst eine Karte zu ziehen und dann sofort noch eine Punktmeldung abzugeben – entweder, oder. Eine Punktmeldung funktioniert wie folgt:

Der Spieler muss **alle** seine Karten **offen** vor sich auf den Tisch legen. Nun sagt er laut und deutlich **die Farbe** an, in der er Punkte melden möchte (er kann nicht mehrere Farben auf einmal melden).

Der Spieler bekommt für **die Anzahl aller** seiner Karten Punkte (die Höhe der Punkte ist auf der Infokarte abzulesen). Außerdem bekommt er für jede Karte **in der angesagten Farbe** 2 Punkte. Die Summe wird in der Tabelle notiert. Alle abgelegten Karten kommen anschließend verdeckt auf den Ablagestapel.



Beispiel:

Tim kommt an die Reihe und hat 9 Karten auf der Hand. Er möchte keine weitere Karte ziehen und sagt: „Ich möchte in Gelb Punkte melden!“ Er legt alle 9 Karten offen vor sich ab. Für seine 9 Karten bekommt er (gemäß Infokarte) 12 Punkte. Für die drei gelben Karten bekommt er zusätzlich jeweils 2 Punkte. Insgesamt bekommt Tim für seine Punktmeldung in Gelb 18 Punkte (12+6) in der Tabelle notiert. Tim legt alle 9 Karten beiseite. Mia ist dran.

Hat ein Spieler eine Punktmeldung abgegeben und alle seine Karten beiseite gelegt, beginnt er, wenn er das nächste Mal dran ist, von vorne mit dem Kartensammeln.

Beachte: Um eine Punktmeldung in einer bestimmten Farbe abzugeben, muss der Spieler **mindestens eine Karte** dieser Farbe haben. Es ist also nicht erlaubt, z.B. in Rot eine Punktmeldung abzugeben, wenn man keine einzige rote Karte auf der Hand hat. Eine einmal abgegebene Punktmeldung kann nachträglich **nicht** mehr korrigiert werden. Hat ein Spieler z.B. in Blau 20 Punkte gemeldet, kann er nicht noch einmal in Blau Punkte melden.

Leider Pech gehabt – eine Stromkarte gezogen!



Zieht ein Spieler eine Stromkarte vom Haufen, muss er sofort alle seine Karten (auch die Stromkarte) beiseite auf einen verdeckten Ablagestapel legen. Der andere Spieler ist dran.

Beispiel:

Mia hat 8 Karten auf der Hand und zieht eine Stromkarte. Sie muss sofort alle 9 Karten beiseite legen. Tim ist dran.

Beachte: Hat ein Spieler eine Stromkarte gezogen und alle seine Karten wie beschrieben abgegeben, beginnt er, wenn er das nächste Mal dran ist, von vorne mit dem Kartensammeln.

Neu mischen

Sobald nur noch zwei Karten in der Tischmitte verblieben sind, wird das Spiel **sofort** kurz unterbrochen. Beide Spieler behalten die Karten, die sie gerade auf der Hand haben. Nun werden alle Karten vom Ablagestapel verdeckt in die Tischmitte gelegt, zu den beiden dort liegenden hinzu. Alle diese Karten werden gut durchgemengt und bleiben als wilder, verdeckter Haufen liegen. Anschließend wird das Spiel ganz normal fortgesetzt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler in jeder der fünf Farben **genau eine** Punktmeldung abgegeben hat. Die Karten, die der andere Spieler zu diesem Zeitpunkt noch auf der Hand hält, haben keine Bedeutung und werden beiseite gelegt.

Punktabrechnung

Bevor die Spieler ihre Punktmeldungen addieren, gibt es noch Bonuspunkte. **In jeder Farbe**, in der **beide Spieler** eine Punktmeldung abgegeben haben, bekommt der Spieler mit der höheren Punktmeldung 10 Bonuspunkte.

Beachte: In Farben, in denen nur von einem Spieler eine Punktmeldung abgegeben wurde, werden keine Bonuspunkte vergeben. Die jeweils 10 Bonuspunkte notiert man direkt im Feld der Tabelle.

Wer insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.

	Tim	Mia
	21	31 ¹⁰
	18	
	21 ¹⁰	11
	12	18 ¹⁰
	7	
=	89	80

Beispiel:

Tim hat in allen fünf Farben eine Punktmeldung abgegeben. Das Spiel endet sofort.

In Rot haben beide eine Punktmeldung abgegeben. Da Mias Punktmeldung höher ist, bekommt sie 10 Bonuspunkte. In Blau haben ebenfalls beide eine Punktmeldung abgegeben. Auch hier ist Mias Punktmeldung höher und sie bekommt 10 Bonuspunkte. In Grün ist Tims Punktmeldung höher. Hier bekommt er 10 Bonuspunkte. Nun werden die Punktmeldungen und die Bonuspunkte addiert.

Tim gewinnt mit 89 zu 80 Punkten.

Der Autor: Reinhard Staube hat seit 1995 weltweit über 100 Spiele veröffentlicht, darunter die Dauerbestseller „Privacy“, „Speed“, „Solche Strolche“, „Der Plumpsack geht um“ und „Kunterbunt“. Weitere Infos auf: www.staube.com

Der Illustrator: Oliver Freudenreich hat für nahezu alle großen deutschen und viele internationale Verlage Spiele illustriert, z.B. „Qwixx“, „Abluxxen“, „Carcassonne - Die Stadt“, oder „Zombeasts“. Weitere Infos auf: www.freudenreich-grafik.de