

# Der isses!

Wer führt wen in die Irre?

**Autor:** Alex Randolph  
**Grafik:** Johann Rüttinger  
**Redaktion:** Kathi Kappler  
©2012 Drei Hasen  
in der Abendsonne GmbH  
**Lizenz:** Alex Randolph Rechte + Lizenzen  
Michael Katz, M. Matschoss (eu)

**Spieler:** 2  
**Spielalter:** ab 10 Jahre  
**Spieldauer:** 10 - 20 min



## Spielmaterial

- Spielplan mit 7x7 Feldern
- 7 Spielfiguren in 7 Farben aus Holz
- 7 Silbertaler
- 2x7 runde Farbkärtchen in den Farben der Spielfiguren
- Anleitung

## Spielvorbereitung

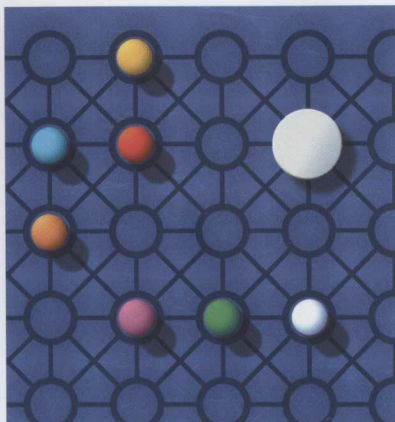
Vor dem ersten Spiel müssen die 14 runden Farbkärtchen vorsichtig aus der Stanztafel gebrochen werden.

## Spielziel

Es werden mehrere Runden gespielt. Spielziel in jeder Runde ist es, einen Silbertaler zu bekommen. Und wer zuerst vier Taler hat, gewinnt das Spiel!

## Vor der ersten Runde

- Beide Spieler nehmen sich je einen 7er Satz Farbkärtchen (je 7 verschiedene Farben, Rückseite gleich).
- Die sieben Spielfiguren werden beliebig auf den Spielplan gesetzt.
- Ein Spieler legt einen Taler auf ein beliebiges, freies Feld – es muss jedoch immer **mindestens ein Feld** zur nächsten Spielfigur frei bleiben.



- Jeder Spieler bestimmt **geheim** für sich, welche Spielfigur in dieser Runde ihm „gehört“.
- Er schiebt die farblich gleiche Karte als unterste in seinen Kartenstapel und legt ihn verdeckt vor sich ab.

## Vor den folgenden Runden

- Die 7 Spielfiguren bleiben, wo sie am Ende der vorigen Runde waren.
- Der Verlierer der vorigen Runde legt einen neuen Taler auf den Plan.
- Beide Spieler wählen wieder **geheim** eine Spielfigur und schieben die entsprechende Karte unter ihren Stapel.

## Wer beginnt eine Runde?

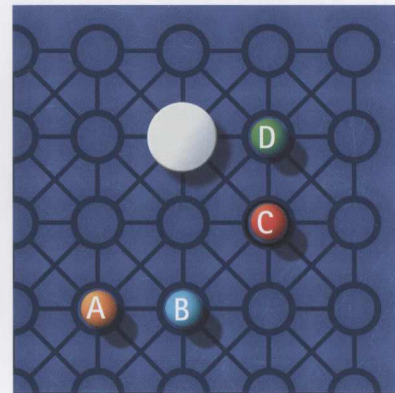
- In der ersten Runde startet der Spieler, der den Taler nicht gelegt hat.
- In den folgenden Runden startet immer der Spieler, der die vorherige Runde gewonnen hat.

## Züge

Wer am Zug ist, wählt eine beliebige Figur. Diese kann entweder um ein Feld weiter gezogen werden (wie der König

beim Schach) – oder über eine oder mehrere Nachbarfiguren springen (wie bei Halma).

**Achtung!** Am Ende eines jeden Zugs muss die Figur dem Taler **näher** stehen als vorher! Dabei gilt die diagonale Entfernung weiter weg als die gerade.



Beispiel: *B* gilt dem Taler **näher** als *A*, und *D* gilt **näher** als *C*. Man kann daher eine Figur von *A* nach *B* ziehen oder von *C* nach *D*, **nicht** aber von *B* nach *A* oder von *D* nach *C*.

## Taler sammeln

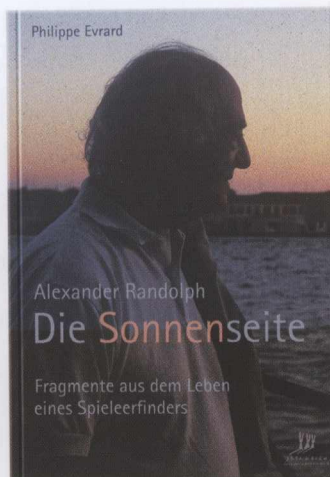
Es gibt 3 Möglichkeiten, einen Taler zu gewinnen und damit eine Runde zu beenden:

1. Man springt mit seiner (geheim ausgewählten) Figur auf den Taler und zeigt seine unterste Karte als Beweis – die natürlich die gleiche Farbe haben muss – und nimmt den Silbertaler als Gewinn zu sich.
2. Hat jedoch der Gegner die gleiche Figur gewählt und beweist es, indem auch er seine unterste Karte zeigt, bekommt der Gegner den Taler!
3. Die Herausforderung: Wer am Zug ist, zeigt auf die Figur, die er für die des Gegners hält, und sagt „Der isses!“ Hat er Recht, bekommt er den Taler, wenn nicht, sein Gegner.

**Wichtig!** Wer am Zug ist, muss entweder eine Figur ziehen oder „Der isses!“ sagen.

## Spielende

Sobald ein Spieler vier der sieben Taler gewonnen hat, ist das Spiel zu Ende.



Das Spiel „Der isses!“ wurde von einem berühmten Spiele-Autor erfunden: Alexander Randolph (4.5.1922 - 27.4.2004).

Zu seinem 90. Geburtstag am 4. Mai 2012 erschien das oben abgebildete Buch über sein Leben, und wie er zu den Spielen kam, die sein Leben wurden.

Die Sonnenseite  
Autor: Philippe Evraud  
ISBN: 978394134509-6  
Verlag: Drei Hasen  
in der Abendsonne GmbH

