

DER ELEFANT

im Porzellanladen

Michael Schacht

Spieler: 3 - 5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt



Spielidee & Spielziel

Elefanten und Porzellanläden passen nicht besonders gut zusammen. Dieses Vorurteil wird vermutlich auch durch dieses Kartenspiel bekräftigt werden. Die Spieler sammeln Porzellan-karten, deren Bestand stetig durch den Kauf weiterer Porzellankarten anwächst. Allerdings müssen die Spieler auch Elefantenkarten in Kauf nehmen, die möglicherweise fatale Folgen für ihren Bestand an Porzellankarten und somit ihr Punktekonto haben. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte durch das Sammeln von Porzellankarten zu erzielen.

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn erhält jeder Spieler ein Blatt des Wertungsblocks, eine Geldkarte, eine Schiebekarte sowie zwei beliebige Startkarten mit der gleichen römischen Ziffer auf der Rückseite, also jeweils eine Startkarte mit dem Punktwert 3 und eine mit dem Punktwert 4. Nehmen weniger als fünf Spieler an dem Spiel teil, werden die restlichen Start- und Schiebekarten aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Die restlichen Geldkarten werden in die Tischmitte gelegt. Die Spieler legen ihre Schiebe-, Geld- und Startkarten offen vor sich auf dem Tisch aus.

Die Porzellankarten werden gut gemischt. Danach wird aus den Porzellan- und den Wertungskarten, wie in der Abbildung zu sehen, ein Nachziehstapel gebildet: eine Wertungskarte, zehn Porzellankarten, eine Wertungskarte, zehn Porzellankarten, eine Wertungskarte, zehn Porzellankarten, eine Wertungskarte und zehn Porzellankarten. Anschließend wird dieser Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.



Auch die Elefantenkarten werden gut gemischt und verdeckt als zweiter Nachziehstapel neben den Nachziehstapel aus Porzellan- und Wertungskarten in die Tischmitte gelegt.

Die obersten fünf Karten beider Nachziehstapel werden aufgedeckt und offen nebeneinander vor die entsprechenden Stapel gelegt.

Beispiel einer Spielvorbereitung für ein Spiel mit drei Spielern:



Spielablauf

Der tollpatschigste Spieler beginnt. Er hat folgende Möglichkeiten, seinen Zug zu machen: Er muss entweder **eine Porzellankarte kaufen** ODER **eine Elefantenkarte nehmen** ODER **schieben**.

Eine Porzellankarte kaufen

Eine Porzellankarte kauft ein Spieler, indem er eine Geldkarte für eine der offen ausliegenden Porzellankarten „bezahlt“. Der Spieler legt die Geldkarte hierfür in die Tischmitte zu den restlichen Geldkarten, nimmt sich eine beliebige der offen ausliegenden Porzellankarten aus der Tischmitte und legt diese offen vor sich ab.

Eine Elefantenkarte nehmen

Entscheidet sich ein Spieler dafür, eine Elefantenkarte zu nehmen, darf er eine beliebige offen ausliegende Elefantenkarte nehmen, die unmittelbar auf seinen Bestand an Porzellankarten angewendet werden muss. Entscheidet sich der Spieler für diese Möglichkeit, erhält er außerdem eine Geldkarte, die er offen vor sich auf den Tisch legt.

Welche Auswirkungen haben die Elefantenkarten?



Diese Elefantenkarten haben zur Folge, dass der Spieler, der sie genommen hat, Porzellankarten in der Anzahl und den Farben der abgebildeten Elefanten verliert.



Diese Elefantenkarten haben zur Folge, dass der Spieler, der sie genommen hat, **alle** Porzellankarten in der Farbe des abgebildeten Elefanten verliert.



Diese Elefantenkarten haben zur Folge, dass der Spieler Porzellankarten **seiner Wahl** in der Anzahl der abgebildeten Elefanten verliert.



Diese Elefantenkarten haben zur Folge, dass der Spieler **alle** Porzellankarten mit den auf der Elefantenkarte abgebildeten Punktwerten verliert.

Die verlorenen Porzellankarten und die genommenen Elefantenkarten kommen aus dem Spiel. Es kann vorkommen, dass ein Spieler eine Elefantenkarte nimmt, die sich nicht auf seinen Bestand an Porzellankarten auswirkt, weil er z.B. keine Porzellankarten in den Farben der abgebildeten Elefanten hat. Dennoch erhält der Spieler eine Geldkarte.

Wichtig: Hat ein Spieler keine Geldkarten mehr, so **muss** er eine Elefantenkarte nehmen. Hat ein Spieler bereits zwei Geldkarten, so **muss** er eine Porzellankarte kaufen, da kein Spieler mehr als zwei Geldkarten besitzen darf.

Schieben

Pro Spiel hat jeder Spieler einmal die Möglichkeit, seinen Zug zu überspringen bzw. ihn zu schieben. Der Spieler, der seinen Zug geschoben hat, legt nach dem Schieben seine Schiebekarte zurück in die Schachtel.

Weiterer Ablauf des Spiels

Hat der Startspieler seinen Zug beendet, wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Sind alle fünf ausliegenden Porzellankarten aufgebraucht, werden die obersten fünf Porzellankarten des Nachziehstapels wie zu Beginn offen vor ihn gelegt. Sind alle fünf ausliegenden Elefantenkarten aufgebraucht, werden die obersten fünf Elefantenkarten des Nachziehstapels aufgedeckt und offen vor ihn gelegt.

Wertung

Nachdem jeweils zehn offen ausliegende Porzellankarten aufgebraucht wurden, signalisiert eine Wertungskarte oben auf dem Nachziehstapel der Porzellankarten, dass eine Wertung erfolgen muss, **bevor** weitere fünf Porzellankarten offen neben den Nachziehstapel gelegt werden dürfen.

Auf dem Wertungsblatt sind vier verschiedene Arten von Wertungen verzeichnet:

1. „Die niedrigste in jeder Farbe“. Hier zählt der Spieler die Punktwerte der **niedrigsten** Porzellankarte in jeder Farbe (Rot, Grün und Blau) zusammen und trägt die Summe in das entsprechende Feld auf seinem Wertungsblatt ein.
2. „Die höchste in jeder Farbe“. Hier zählt der Spieler die Punktwerte der **höchsten** Porzellankarte in jeder Farbe (Rot, Grün und Blau) zusammen und trägt die Summe in das entsprechende Feld auf seinem Wertungsblatt ein.
3. „Alle einer Farbe“. Hier zählt der Spieler alle Punktwerte seiner Porzellankarten in **einer** beliebigen Farbe zusammen und trägt die Summe in das entsprechende Feld auf seinem Wertungsblatt ein.
4. „Alle“. Hier zählt der Spieler die Punktwerte **aller** Porzellankarten in seinem Bestand zusammen und trägt die Summe in das entsprechende Feld auf seinem Wertungsblatt ein.

Jeder Spieler sucht sich bei jeder Wertungsrunde **eine** Wertungsart aus und trägt seine Punkte auf seinem Wertungsblatt ein. Jede Wertungsart kann pro Spieler lediglich einmal während des gesamten Spiels gewählt werden. Es erfolgen im Spiel also insgesamt vier Wertungsrunden, die jeweils durch eine Wertungskarte signalisiert werden.

Spielende

Das Spiel ist nach der vierten und letzten Wertungsrunde beendet. Jeder Spieler rechnet seine Punkte aus den vier Wertungsrunden zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL