



© MAMIT LES EDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY-LUPERZO
© 2007 Editions Atlas. Printed in China. Not to be sold separately.
Illustrations: Studio 56.

DER GELBE ZWERG

SPIELREGELN



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Enthält Kleinteile, die verschluckt werden könnten.
MADE IN CHINA

EDITIONS
ATLAS
Collections



„Der gelbe Zwerg“ ist ein spannendes Kartenspiel für bis zu acht Personen. Dieser besonderen Sammlerausgabe liegt der Band *Asterix und der Kupferkessel* zugrunde.

Die Asterix-Geschichte spielt ebenfalls im antiken Gallien. Moralelastix, Häuptling des benachbarten Dorfes, versucht vor den Römern Steuern zu hinterziehen und vertraut unserem berühmten Gallierdorf einen Kupferkessel voller Sesterze an.

Asterix wird zur Bewachung dieses

Kessels berufen, der samt wertvollem Inhalt prompt während des Festbanketts gestohlen wird!

Daraufhin wird Asterix aus dem Dorf verbannt und hat nur eine Chance: den Kupferkessel wieder zurückzubringen – natürlich mit Sesterzen gefüllt!



Lernen Sie im Kreise der Familie oder mit Freunden ein Kartenspiel kennen, das bei unseren französischen Nachbarn sehr populär ist.

Ende einer Runde

- Sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, sagt er laut „fertig“.
- Die übrigen Spieler legen ihre Karten auf den Tisch und geben dem Gewinner für jede Karte eine Bronzemünze.
- Die Spieler, die noch eine oder mehrere „schöne Karten“ auf der Hand haben, müssen den Einsatz in dem entsprechenden Fach auf dem Spielbrett verdoppeln. Mit dem erhöhten Einsatz wird in der folgenden Runde weitergespielt.
- Wenn sich eine „schöne Karte“ im Stapel befindet, bleibt der Einsatz im entsprechenden Fach auf dem Spielbrett erhalten.
- Für die neue Runde werden alle Spielkarten eingesammelt, auch die Karten im Stapel. Der nächste Spieler mischt und gibt die Karten neu.



Spielende

Wenn ein Spieler keine Spielsteine mehr besitzt, scheidet er aus. Der letzte Spieler mit Spielsteinen hat gewonnen.

„Große Oper“

Gelingt es einem Spieler, alle seine Karten auf den Tisch zu legen, bevor ein anderer Spieler auch nur eine Karte gelegt hat, so ist ihm eine „Große Oper“ (frz. Grand Opéra) gelungen. Er erhält den kompletten Spieleinsatz, d. h. alle Spielsteine auf dem Spielbrett.



Verteilen der Spielsteine

Jeder Spieler legt zu Beginn der ersten Runde folgende Einsätze in die Fächer:

Karo 10	Kreuz Bube	Pik Dame	Herz König	Karo 7
1 Bronzemünze im Wert von 1 Sesterz	1 Silbermünze im Wert von 2 Sesterzen	3 Bronzemünzen im Wert von 1 Sesterz	2 Silbermünzen im Wert von 2 Sesterzen	1 Goldmünze im Wert von 5 Sesterzen

Spielverlauf

■ Der Spieler rechts vom Kartengeber versucht, eine möglichst lange Reihe mit seinen Karten zu bilden (von der niedrigsten zur höchsten Karte). Dabei muss er nicht mit dem Ass beginnen. Die Kartenfarbe spielt keine Rolle.

Er legt eine Karte nach der anderen auf den Tisch und sagt sie dabei an, z. B. „Herz 9, Karo 10, Herz Bube ...“.

Ist seine Reihe bis zum König unterbrochen, so nennt er die fehlende Karte, z. B. „ohne Bube“.

■ Der nächste Spieler hat zwei Möglichkeiten:

- Er besitzt die fehlende Karte und setzt die Reihe fort. Kommt er beim König an, so beginnt er eine neue Reihe, bis diese wieder unterbrochen ist.
- Er besitzt die fehlende Karte nicht.

In diesem Fall wiederholt er laut die fehlende Karte (z. B. „ohne Bube“) und der nächste Spieler ist an der Reihe.

■ Konnte nach einer Runde kein Spieler die fehlende Karte anlegen, so beginnt der Spieler, der als Erster diese Reihe unterbrochen hatte, eine neue Reihe. Dies ist dann der Fall, wenn die fehlende Karte im Stapel liegt.

■ Wenn ein Spieler eine „schöne Karte“ ablegt, d. h. eine Karte, die in den Fächern auf dem Spielbrett abgebildet ist, muss er dies laut mit den Worten „ich lege“ ansagen (z. B. „ich lege Karo 7“). Er gewinnt den Einsatz des entsprechenden Faches und setzt seine Reihe fort.

Doch aufgepasst: Vergisst der Spieler die Ansage „ich lege“, gewinnt er den Einsatz nicht.



HERKUNFT VON „DER GELBE ZWERG“

Über die Ursprünge des Spiels „Der gelbe Zwerg“ ist nicht viel bekannt.

Manche Historiker vermuten eine symbolische Bedeutung in diesem Kartenspiel und halten den gelben Zwerg für Jesus Christus, der von 4 Jüngern (4 Karten) umgeben ist.

„Der gelbe Zwerg“ ist eine Variante des italienischen Kartenspiels „Hoc“, das unter dem Namen „Lindor“ im 17. Jahrhundert nach Frankreich gebracht wurde.

Im 19. und 20. Jahrhundert entwickelte sich „Der gelbe Zwerg“ bei den Franzosen zu einem beliebten Spiel und ist bis heute ein Klassiker unter den Gesellschaftsspielen.

„Der gelbe Zwerg“ ist ein sehr geselliges Kartenspiel, leicht zu erlernen und für die ganze Familie geeignet.



DAS KARTENSPIEL „DER GELBE ZWERG“ IST EINE SONDERAUSGABE.

Das Spielbrett



■ Das Spielbrett besteht aus 4 Fächern. Diese können herausgenommen werden, um den Spieleinsatz, d. h. die Sesterze, leichter aufzusammeln.

In dieser Sammlerausgabe ist das Spielbrett in Form eines römischen Amphitheaters gestaltet, und das Fach in der Mitte stellt den Kupferkessel dar!

■ Die Spielkarten zeigen die Hauptfiguren aus „Asterix und der Kupferkessel“.

Genau wie im traditionellen Kartenspiel „Der gelbe Zwerg“ gibt es auch hier 5 „schöne Karten“ – der gelbe Zwerg (Asterix) steht auf der Karo 7.



■ Statt mit herkömmlichen Spielsteinen spielen Sie mit Sesterzen, deren Wert Sie gemeinsam mit Ihren Mitspielern zu Beginn des Spiels vereinbaren.

Der Wert der Sesterzen kann zum Beispiel lauten:

- Goldmünze = 5
- Silbermünze = 2
- Bronzemünze = 1



DIE SPIELREGELN

Teilnehmerzahl: 3 bis 8 Spieler

Spielzubehör:

- 1 Spielbrett mit 4 abnehmbaren Fächern und einem Kupferkessel
- 1 Kartenblatt mit 52 Karten
- 64 Spielsteine (Sesterze) als Spieleinsatz (32 Bronze-, 24 Silber- und 8 Goldmünzen)

Ziel des Spiels: Sieger ist, wer als Erster sämtliche Spielsteine gewonnen hat.

Vorbereitung des Spiels

Wert der Spielsteine

- Goldmünze = 5
- Silbermünze = 2
- Bronzemünze = 1

Wert der Karten

Die Karten selbst besitzen bei diesem Spiel keinen Punktwert.

Wie bei den meisten Kartenspielen bildet auch hier der König die höchste und das Ass die niedrigste Karte.

Die Kartenfarben spielen keine Rolle.

Verteilen der Karten

Für die erste Runde gibt der jüngste Mitspieler die Karten aus, die er einzeln und gegen den Uhrzeigersinn verteilt. Je nach Spielerzahl wird wie folgt gegeben:

Anzahl der Spieler	3	4	5	6	7	8
Anzahl der Karten je Spieler	15	12	9	8	7	6
Anzahl der Karten auf dem Stapel	7	4	7	4	3	4

Für die weiteren Runden geben die Mitspieler reihum die Karten aus.

Die Karten im Stapel liegen mit dem Bild nach unten auf der Seite und werden für die jeweilige Runde nicht verwendet.