

...UND TSCHÜSS!

Ein einfach-cleveres Ärgerspiel
für 4-6 Schadenfreudige ab 10 Jahren

Eigentlich ist es doch ganz einfach. In der Mitte liegen Punktekarten, natürlich will jeder die fettesten für sich gewinnen. Doch ist das Blatt dafür auch stark genug? Denn in jeder Runde scheidet einer aus, und wer Zweiter wird, geht ganz leer aus. Wer aber rechtzeitig erkennt, wann er besser freiwillig aussteigt und sich auch mal mit kleiner Beute zufrieden gibt, hat hier gute Karten. Zumal im nächsten Durchgang schon wieder alles anders sein kann.

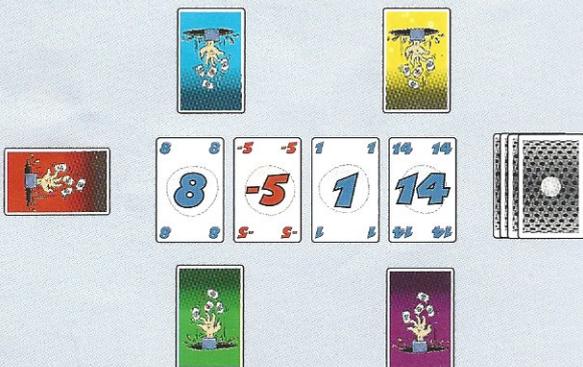
Spielmaterial

104 Zahlenkarten (8 x die Werte 1 bis 15, 6 x -5, 6 x -10)
6 „Und-Tschüss“-Karten

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält eine „Und-Tschüss“-Karte und legt sie vor sich hin (farbige Seite nach oben). Bei weniger als sechs Spielern werden übrige „Und-Tschüss“-Karten in die Schachtel zurückgelegt.
 - Die Zahlenkarten werden gemischt und an jeden Spieler verdeckt einige Karten ausgeteilt:
 - bei 4 Spielern 7 Karten,
 - bei 5 Spielern 8 Karten,
 - bei 6 Spielern 9 Karten.
 - In der Tischmitte werden zusätzlich einige Zahlenkarten offen nebeneinandergelegt; und zwar immer eine Karte weniger als Spieler teilnehmen.
- Dies sind die Punktekarten, um die gekämpft wird.
- Die restlichen Zahlenkarten werden als verdeckter Aufnahmestapel neben die Punktekarten gelegt.

Abb. bei 5 Spielern:



Spielverlauf

Gespielt werden mehrere Durchgänge. In jedem Durchgang kämpfen die Spieler um die Punktekarten in der Tischmitte. Jedoch gibt es immer eine Karte weniger als Spieler teilnehmen. Das hat zur Folge, daß am Ende eines Durchgangs ein Spieler leer ausgeht. Jeder Durchgang besteht aus mehreren Runden, in denen jeweils ein Spieler ausscheidet und die geringwertigste Punktekarte bekommt. Die letzte und wertvollste

Punktekarte gewinnt allerdings der Spieler, der als Letzter übrig bleibt und somit Erster wird. Der andere Spieler, der nur Zweiter wird, bekommt also gar nichts.

Ablauf eines Durchgangs

- Jeder Spieler legt verdeckt eine Karte vor sich hin.
 - Gleichzeitig wird umgedreht.
 - Angefangen beim jüngsten Spieler nennt jeder reihum den Wert seiner Karte.
 - Wer die **niedrigste Karte** gespielt hat, scheidet für diesen Durchgang aus. Er erhält die geringwertigste Punktekarte aus der Mitte und schiebt sie unter seine „Und-Tschüss“-Karte.
- Seine ausgespielte Zahlenkarte legt er offen auf einen Ablagestapel neben dem Aufnahmestapel.

Beispiel: Gespielt wird zu viert.

Auf dem Tisch liegen folgende Punktekarten:



Diese Zahlenkarten wurden gespielt:



Peter

Claudia

Klaus

Gaby

Da Peter die niedrigste Karte gelegt hat, muß er ausscheiden. Er wird mit einem fröhlichen „Und tschüss“ aus dieser Runde verabschiedet und nimmt sich die geringwertigste Punktekarte, das ist die -5, aus der Tischmitte.

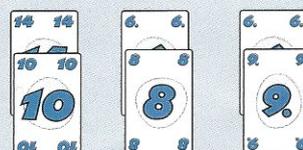
- Alle übrigen Spieler legen erneut verdeckt eine Karte, decken gleichzeitig auf und legen sie so auf ihre erste Karte, daß die Zahl sichtbar bleibt. Jeder addiert die Werte beider vor sich liegender Karten.
- Der Spieler links von dem soeben ausgeschiedenen nennt die Summe seiner Karten, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- Wer jetzt die **niedrigste Summe** hat, scheidet aus, erhält aus der Mitte die nunmehr geringwertigste Punktekarte und legt sie unter seine „Und-Tschüss“-Karte. Seine ausgelegten Zahlenkarten kommen auf den Ablagestapel.

So geht das Beispiel weiter:

verbliebene
Punktearten:



zweite Karte:



Claudia

Klaus

Gaby

Klaus hat eine Summe von 14.
Da aber Claudia jetzt eine Summe von 24 und Gaby 15 hat, hat Klaus leider die niedrigste Summe und scheidet somit aus dieser Runde aus, wiederum begleitet von dem „Und tschüss“ der Mitspieler. Klaus erhält von den verbliebenen Punktekarten die nun geringwertigste. Das ist die 8 - gar nicht mal so schlecht.

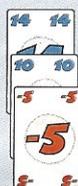
- So geht das Spiel weiter, bis nur noch zwei Spieler übrig sind. Auch diese beiden legen wieder je eine Karte und addieren sie nach dem Aufdecken zu ihren bereits liegenden.
Aber Achtung: Die letzte verbliebene Punktekarte erhält der Spieler, der jetzt die **höchste Gesamtsumme** hat, d.h. der zweite Spieler geht leer aus. Er erhält überhaupt keine Punktekarte.

Fortsetzung des Beispiels:

verbliebene Punktekarte:



dritte Karte:



Claudia



Gaby

Da Claudia sich sicher ist, die Runde zu gewinnen - immerhin hat sie eine Summe von 24 -, legt sie eine -5, die sie loswerden will. Damit hat sie nun eine Summe von 19. Doch Gaby gibt sich nicht geschlagen. Sie hat eine 15 ausgelegt. Damit hat sie jetzt 30 und entscheidet die Runde für sich. Mit einem mitfühlenden „Und tschüss“ nimmt sie sich nun die letzte Punktekarte, und Claudia geht leer aus. Tja, dumm gelaufen für Claudia.

Gleichstand

Gibt es nach dem Aufdecken einen Gleichstand bei der niedrigsten Summe, dann scheidet kein Spieler aus. Alle bleiben im Spiel und legen eine weitere Karte. Das Gleiche gilt, wenn nur noch zwei Spieler übrig sind und beide die höchste Summe haben.

Neuer Durchgang, neues Glück

Der Spieler, der im letzten Durchgang nur Zweiter geworden ist, teilt nun jedem Spieler so viele Karten vom Aufnahmestapel aus, daß er wieder die gleiche Anzahl wie zu Beginn auf der Hand hält (siehe Spielvorbereitung).

Derjenige, der im letzten Durchgang als **erster** ausgeschieden ist, darf anschließend als einziger beliebig viele Karten austauschen. Dazu legt er die Karten, die er nicht will auf den Ablagestapel und erhält vom Geber, so viele neue Karten vom Aufnahmestapel, daß er ebenfalls wieder seinen Anfangsbestand auf der Hand hält.

In die Mitte werden wieder so viele Punktekarten gelegt, daß es eine weniger ist, als Spieler teilnehmen. Der Rest des Spiels verläuft wie beschrieben.

Spielende

bei 4 Spielern: wenn der Aufnahmestapel **einmal** vollständig durchgespielt wurde und nicht mehr genügend Karten nachgezogen werden können.

Bei 5 und 6 Spielern: wenn der Aufnahmestapel **zweimal** vollständig durchgespielt wurde und nicht mehr genügend Karten nachgezogen werden können. Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Aufnahmestapel hingelegt.

Jeder zählt die Werte seiner Punktekarten unter seiner „Und-Tschüss“-Karte zusammen. Karten, die man noch auf der Hand hält, zählen nicht.

Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Der Autor: Der Engländer Martin Wallace lebt in Manchester. Der Grundschullehrer spielt am liebsten komplexe, anspruchsvolle Spiele. Einige davon hat er selbst entwickelt und im eigenen Kleinverlag veröffentlicht. Mit seinem einfach-raffinierten Kartenspiel „Und Tschüss!“ erscheint erstmals eines seiner Spiele in einem größeren Verlag.

Grafik: Franz Vohwinkel

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele GmbH

© 1997 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1, D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany

