

BUNGEE

Von Haim Shafir

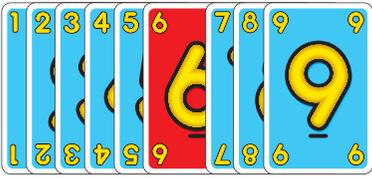
Spieler: 2 – 5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

INHALT

56 Spielkarten:



45 Zahlenkarten mit den Werten 1-9, jeweils 5x



8 Zahlenkarten mit dem Wert 10



3 Bungeekarten



1 Wertungsblock:

SPIELIDEE

Jeder Spieler hat bis zu fünf Karten auf der Hand. Es gibt Karten mit Zahlen von 1 bis 10. Jede Karte hat daher einen Wert zwischen 1 und 10 Punkten. Ziel ist es, die Summe der Zahlenwerte aller Karten auf der eigenen Hand auf fünf Punkte oder weniger zu verringern, um ein „Bungee“ zu erreichen.

Der Spieler, der als Erster ein „Bungee“ erreicht, ruft deutlich „1. Bungee“. Ab sofort dürfen die Mitspieler nur noch einmal innerhalb einer letzten Runde ihre Karten austauschen, um ebenfalls ein „Bungee“ zu erreichen. Wem dies gelingt, ruft ebenfalls „Bungee“ und fordert damit den ersten „Bungee“-Spieler heraus.

Danach werden alle Handkarten aufgedeckt. Der Spieler mit den wenigsten Punkten unter den Spielern, die „Bungee“ gerufen haben, ist der Gewinner eines Durchganges. Alle Spieler außer dem Gewinner eines Durchganges erhalten Punkte. Wer nach sechs Durchgängen die wenigsten Punkte hat, ist Sieger des Spiels.

SPIELVORBEREITUNG

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten auf die Hand. Die restlichen Karten kommen als Zugstapel verdeckt in die Tischmitte. Die oberste Karte wird aufgedeckt und offen halb unter den Zugstapel geschoben. Alle Spieler müssen den Zahlenwert dieser Karte erkennen können. Diese Karte gibt die „Glückszahl“ an. Ein Spieler besorgt einen Stift und erhält ein Wertungsblatt. Darauf schreibt er die Namen der Spieler und notiert nach jedem Durchgang die Punkte der Spieler.

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn weiter gespielt.

Spielaufbau zu Beginn des Spiels



„Glückszahl“-Karte

SPIELABLAUF

Der erste Spieler muss eine Karte neben den Zugstapel offen ausspielen. Er darf mehrere Karten gleichzeitig ausspielen, wenn sie alle die gleiche Zahl haben. Damit beginnt er den Ablagestapel. Dann muss er eine Karte vom Zugstapel auf die Hand nehmen. Jeder Spieler hat danach, wenn er am Zug ist, immer zwei Möglichkeiten, von denen er eine wählen muss.

- Entweder er spielt aus der Hand **eine oder mehrere** Karten aus und legt sie offen auf den Ablagestapel und zieht eine **Karte** vom Zugstapel auf die Hand.
- Oder er nimmt sich **zuerst** die oberste Karte vom Ablagestapel auf die Hand und spielt **danach** eine oder mehrere Karten auf den Ablagestapel aus. In diesem Fall zieht er keine Karte vom Zugstapel.

Achtung: Wer die oberste Karte vom Ablagestapel nimmt, darf diese nicht im gleichen Zug wieder ausspielen.

Ausspielen kann ein Spieler jede beliebige Karte, die er auf der Hand hat, unabhängig davon, welche Karte zuoberst auf dem Ablagestapel liegt. Ziel des Spielers ist es, die Punktzahl auf seiner Hand zu verringern. Er schafft dies:

- a) Indem er eine Karte mit hohem Zahlenwert ausspielt und mit Glück möglichst eine Karte mit einem niedrigen Zahlenwert auf die Hand zieht.
- b) Indem er Karten mit dem Wert „0“ und die „Glückszahl“ auf der Hand sammelt. Siehe auch Kapitel „Sonderkarten“.
- c) Indem er mehrere Karten mit demselben Zahlenwert gleichzeitig ausspielt, zum Beispiel zwei Karten mit dem Zahlenwert „5“. Da ein Spieler immer nur eine Karte nachziehen darf, hat er danach weniger Karten auf der Hand und erhöht dadurch die Chance, eher ein „Bungee“ zu erreichen. Dies ist auch der Hauptgrund, die oberste Karte des Ablagestapels auf die Hand zu nehmen. Ein Spieler, der darauf achtet, ob eine Karte auf dem Ablagestapel mit einer seiner Handkarten übereinstimmt, kann diese Karte in der nächsten Runde wieder zusammen mit weiteren Karten des gleichen Zahlenwertes ausspielen.

SONDERKARTEN



„Glückszahl“-Karte

Zu Beginn eines jeden Durchganges ist eine Karte halb unter den Zugstapel geschoben worden. Unabhängig vom Zahlenwert auf dieser Karte zählt jede Karte mit diesem Zahlenwert in diesem Durchgang „0“ Punkte.



Bungeekarte

Jede Bungeekarte zählt ebenfalls „0“ Punkte. Doch gilt dies bei der Wertung nur für den Gewinner des Durchganges. Für alle anderen besitzt sie bei der Wertung am Ende eines Durchganges den Wert „10“



6=Aussetzen

Ein Spieler, der eine „6“ ausspielt, bestimmt damit, dass sein Nachbar im Uhrzeigersinn aussetzen muss. Ein Spieler, der zwei Karten mit dem Wert „6“ ausspielt, bestimmt, dass die nächsten beiden Spieler im Uhrzeigersinn aussetzen müssen und so weiter.

Achtung: Wenn ein Spieler nicht aufpasst, kann er sich auch selbst zum Aussetzen verdammen. Wenn ein Spieler in der letzten Runde aussetzen muss, kann er nicht „Bungee“ rufen, auch wenn er die nötigen Punkte dafür hätte.

„Bungee“ rufen

Erreicht ein Spieler am Ende seines Zuges die nötige Punktzahl (fünf Punkte oder weniger), um „1. Bungee“ zu rufen, muss er dies so lange geheim halten, bis er wieder am Zug ist. Dann darf er statt Karten auszuspielen, seine Karten verdeckt vor sich ablegen und „1. Bungee“ rufen. Dieser Spieler eröffnet damit die letzte Runde. Von diesem Moment an ist jeder andere Spieler nur noch einmal am Zug. Der „1. Bungee“ ist nicht mehr am Zug.

Die letzte Runde eines Durchganges

Falls ein Mitspieler in der letzten Runde nach dem Ausspielen und Nachziehen ebenfalls einen „Bungee“ erreicht, muss er nicht warten und darf sofort „2. Bungee“ rufen und seine Karten verdeckt vor sich ablegen. Ein dritter Spieler kann „3. Bungee“ rufen und so weiter. Hat ein Spieler schon einen „Bungee“ auf der Hand, nachdem die letzte Runde begonnen hat, darf auch er entsprechend „Bungee“ rufen ohne Karten auszuspielen und nachzuziehen.

Achtung: Ein Spieler muss nicht „Bungee“ rufen, auch wenn er die nötigen Punkte auf der Hand hat, aber wer nicht „Bungee“ ruft, hat auch keine Chance zu gewinnen.

Ende eines Durchganges

Ist die letzte Runde beendet, werden die Karten in der Reihenfolge der „Bungee“-Spieler aufgedeckt. Es beginnt der „1. Bungee“. Gewinner ist der Spieler unter den „Bungees“, mit den wenigsten Punkten. „Glückszahl“-Karten und Bungeekarten zählen dabei „0“ Punkte. In dem Fall, dass mehrere Spieler die wenigsten Punkte haben, hat der Spieler gewonnen, der später in der letzten Runde „Bungee“ gerufen hat. Beispielsweise ist der „3. Bungee“ bei gleicher Punktzahl Sieger vor dem „1. Bungee“.

Wertung

Am Ende eines jeden Durchganges wird gewertet und die Punkte notiert. Der Gewinner des Durchganges darf von seiner augenblicklichen Punktzahl 10 Punkte auf dem Wertungsblatt abziehen.

Alle anderen Spieler, egal ob sie „Bungee“ gerufen haben oder nicht, bekommen die Zahlen auf ihren Karten als Punkte aufgeschrieben. Nur die „Glückszahl“-Karte zählt Null Punkte. Jede Bungeekarte in der Hand zählt 10 Punkte.

SPIELEND

Das Spiel endet nach dem sechsten Durchgang. Sieger des Spiels ist der Spieler mit den wenigsten Pluspunkten bzw. mit den meisten Minuspunkten.

Beispiel für eine letzte Runde mit anschließender Wertung:

Es spielen fünf Personen. Die „Glückszahl“ ist eine „8“ und die oberste Karte auf dem Ablagestapel ist eine „5“. Adam ist am Zug. Er verzichtet aufs Ausspielen, ruft stattdessen „1. Bungee“ und eröffnet die letzte Runde. Beate legt eine „10“ auf den Ablagestapel und zieht eine „8“ nach. Daraufhin sagt sie „2. Bungee“. Corinna legt eine „4“ auf den Ablagestapel und zieht eine „6“ nach. Pech! Dieter kann zwei Karten mit der „7“ ablegen und zieht eine „1“ nach. Daraufhin sagt er „3. Bungee“. Erik legt eine „5“ auf den Ablagestapel und zieht eine „9“ nach. Die letzte Runde ist beendet und es kommt zur Wertung.

Handkarten				Ergebnis
1	2	8	Bungeekarte	Adam hat als 1. Bungee drei Punkte.
1	8	Bungeekarte	Bungeekarte	Beate hat als 2. Bungee einen Punkt.
3	6	2		Corinna hat elf Punkte
1	8	8		Dieter hat als 3. Bungee einen Punkt.
4	2	3	9	Erik hat 18 Punkte.

Den Durchgang hat Dieter mit einem Punkt gewonnen, weil er später „Bungee“ gerufen hatte. Er darf sich 10 Punkte von seiner Punktzahl auf dem Wertungsblatt abziehen. Für Adam werden 13 Punkte notiert, für Beate 21 Punkte, für Corinna 11 und für Erik 18 Punkte.

HAUSREGELN DES AUTORS HAIM SHAFIR

- Ein Spieler, der die Karten zu Spielbeginn verteilt und dabei eine Bungeekarte als „Glückszahl“ aufdeckt, darf diese Karte auf die Hand nehmen. Er legt dann eine Karte seiner Wahl aus der Hand unter den Zugstapel und deckt eine Ersatzkarte als „Glückszahl“ auf.
- Wenn ein Spieler in der letzten Runde eine **6=Aussetzen – Karte** ausspielt und damit den Spieler, der „1. Bungee“ gerufen hatte, zum Aussetzen zwingt, dann haben alle Spieler mit Ausnahme des „1. Bungees“ eine weitere „letzte Runde“ um die Punktzahl auf ihren Handkarten zu verringern. Dies dürfen auch die Spieler versuchen, die schon „2. oder 3. Bungee“ gerufen haben. Für die weitere „letzte Runde“ dürfen diese Spieler ihre Karten wieder auf die Hand nehmen.



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS 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