

Das Spitzweg-Spiel

Ein bilderreiches Legespiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren



- An jeden Spieler werden reihum einzeln 10 Karten ausgeteilt. Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand, hält sie aber vor den Mitspielern geheim.
- Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- Der Spieler mit der spitzesten Nase wird zum Startspieler.

SPIELBLAUF

Eröffnung einer Ausstellung

Der Startspieler eröffnet die Ausstellung:

- Er zieht die oberste Karte vom verdeckten Stapel und legt sie offen in die Mitte des Tisches. Nun muss der Spieler **mindestens** zwei seiner Handkarten an diese Startkarte anlegen. Einzelheiten siehe unter „Die Legeregeln“.
- Gelingt das dem Spieler, so ist die Ausstellung eröffnet. Der Spieler markiert die angelegten Bildkarten mit seinen Chips – auch die Startkarte. Natürlich kann der Spieler auch mehr als die zur Ausstellungseröffnung nötigen Karten legen.
- Hat der Spieler die benötigten Karten nicht (oder will er sie nicht anlegen), so muss er passen und sein linker Nachbar ist an der Reihe.
- Kann (oder will) keiner der Spieler die verlangten Karten anlegen, so nimmt der Startspieler die Startkarte auf seine Hand.

WERDEN SIE AUSSTELLUNGSMACHER!

Als Sammler beteiligen sich die Spieler an Ausstellungen zur Bilderwelt Spitzwegs. Je mehr eigene und möglichst wertvolle Werke sie in den Ausstellungen unterbringen können, umso erfolgreicher sind sie. Würde eine bestimmte Anzahl an Bildern ausgestellt, so wird eine Ausstellung beendet. Nun erhalten die Spieler Punkte für ihre gelegten Bildkarten. Der Spieler, der das letzte Bild in die Ausstellung bringt, erhält für seine Bildkarten die doppelte Punktzahl. Das Spiel wird mit der nächsten Ausstellung fortgesetzt, die diesmal um eine Bildkarte vergrößert wird.

SPIELZIEL

Das Spiel endet, wenn alle Bildkarten aufgebraucht sind. Wer nach der Schlusswertung, bei der Karten auf der Hand minus zählen, die meisten Punkte hat, ist bester Ausstellungsmacher und gewinnt.

SPIELMATERIAL

- 80 verschiedene Bildkarten, auf denen Werke Spitzwegs zu sehen sind. Sie werden unterschieden nach ihren Werten (2 x die Zahlen 1 bis 10) und ihren 4 Rahmenfarben (Spitzwegs Themen).
- 6 Jokerkarten, die den Meister selbst zeigen. Sie können anstelle einer belie-

- Dann spielt er eine andere Karte (aus seiner Hand) als neue Startkarte aus. Er darf allerdings nicht im gleichen Zug noch weitere Karten anlegen (das wäre zu einfach), und er darf auch keinen Chip auf die Startkarte legen.
- Kann nun ein Spieler die verlangten Karten anlegen, so markiert er alle ausgespielten Karten mit seinen Chips (auch die Startkarte).
- Hat ein Spieler die Ausstellung erfolgreich eröffnet, muss er anschließend eine weitere Bildkarte aus seiner Hand neben dem Nachziehstapel offen ablegen. Er bildet damit den „Kunstmarktstapel“. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Ablauf eines Spielzuges

Nachdem die Ausstellung eröffnet wurde, muss jeder Spieler, der an der Reihe ist, in seinem Spielzug in der angegebenen Reihenfolge 2 Aktionen ausführen:

1. Er zieht eine Karte vom verdeckten Stapel nach.

oder

Er nimmt **alle** Karten des offen liegenden Kunstmarktstapels auf seine Hand.

2. Danach darf er beliebig viele Bildkarten von seiner Hand in die Ausstellung bringen, indem er sie an





WERDEN SIE AUSSTELLUNGSMACHER!

Als Sammler beteiligen sich die Spieler an Ausstellungen zur Bilderwelt Spitzwegs. Je mehr eigene und möglichst wertvolle Werke sie in den Ausstellungen unterbringen können, umso erfolgreicher sind sie. Würde eine bestimmte Anzahl an Bildern ausgestellt, so wird eine Ausstellung beendet. Nun erhalten die Spieler Punkte für ihre gelegten Bildkarten. Der Spieler, der das letzte Bild in die Ausstellung bringt, erhält für seine Bildkarten die doppelte Punktzahl. Das Spiel wird mit der nächsten Ausstellung fortgesetzt, die diesmal um eine Bildkarte vergrößert wird.

SPIELZIEL

Das Spiel endet, wenn alle Bildkarten aufgebraucht sind. Wer nach der Schlusswertung, bei der Karten auf der Hand minus zählen, die meisten Punkte hat, ist bester Ausstellungenmacher und gewinnt.

SPIELMATERIAL

- 80 verschiedene Bildkarten, auf denen Werke Spitzwegs zu sehen sind. Sie werden unterschieden nach ihren Werten (2 x die Zahlen 1 bis 10) und ihren 4 Rahmenfarben (Spitzwegs Themen).
 - 6 Jokerkarten, die den Meister selbst zeigen. Sie können anstelle einer beliebigen Bildkarte eingesetzt werden.
 - 80 Markierungs-Chips (je 20 in den Spielertönen gelb, weiß, grau, violett). Auf jede Bildkarte, die ein Spieler in die Ausstellung bringt, legt er einen seiner Chips.
 - 1 beidseitig bedruckter Wertungsblock. Auf der einen Seite für 3-4 Spieler (für 1 Partie) und auf der anderen Seite für 2 Spieler (für 2 Partien).
 - 1 Bleistift
 - Eine 12-seitige Broschüre über die im Spiel enthaltenen Werke des Künstlers
- ## SPIELVORBEREITUNG
- Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt sich die 20 Markierungs-Chips und legt sie vor sich bereit.
 - Die 80 Bildkarten und die 6 Jokerkarten werden gründlich gemischt.

Spieler auch mehr als die zur Ausstellungseröffnung nötigen Karten legen.

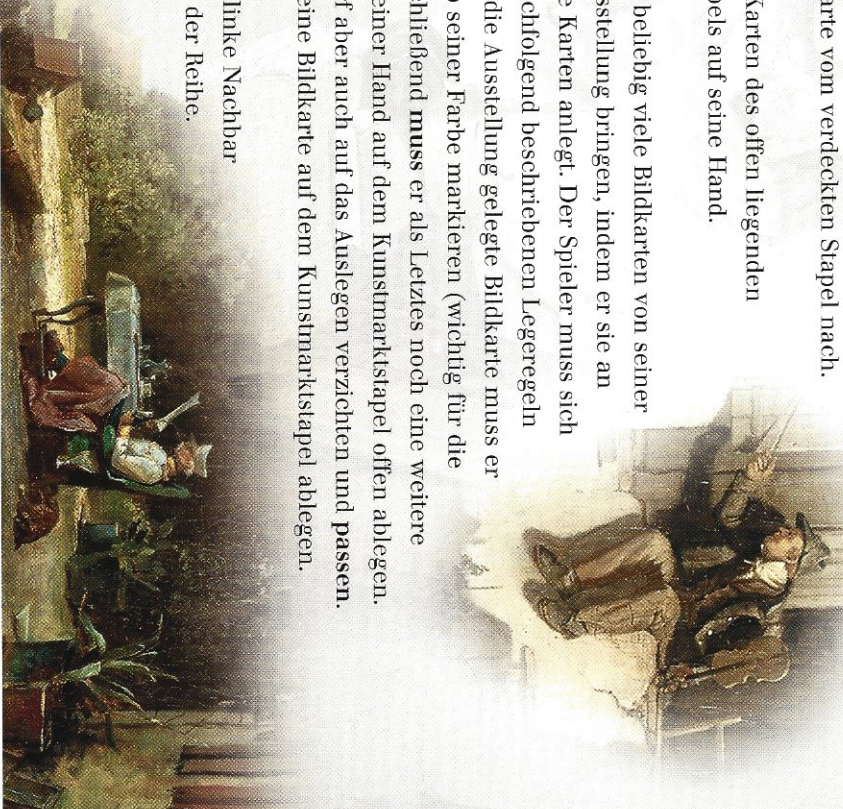
- Hat der Spieler die benötigten Karten nicht (oder will er sie nicht anlegen), so muss er passen und sein linker Nachbar ist an der Reihe.
 - Kann (oder will) keiner der Spieler die verlangten Karten anlegen, so nimmt der Startspieler die Startkarte auf seine Hand.
 - Dann spielt er eine andere Karte (aus seiner Hand) als neue Startkarte aus. Er darf allerdings nicht im gleichen Zug noch weitere Karten anlegen (das wäre zu einfach), und er darf auch keinen Chip auf die Startkarte legen.
 - Kann nun ein Spieler die verlangten Karten anlegen, so markiert er alle ausgespielten Karten mit seinen Chips (auch die Startkarte).
- Hat ein Spieler die Ausstellung erfolgreich eröffnet, muss er anschließend eine weitere Bildkarte aus seiner Hand neben dem Nachziehstapel offen ablegen. Er bildet damit den „Kunstmartstapel“. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Ablauf eines Spielzuges

Nachdem die Ausstellung eröffnet wurde, muss jeder Spieler, der an der Reihe ist, in seinem Spielzug in der angegebenen Reihenfolge 2 Aktionen ausführen:

1. Er zieht eine Karte vom verdeckten Stapel nach.
oder
Er nimmt alle Karten des offen liegenden Kunstmartstapels auf seine Hand.
2. Danach darf er beliebig viele Bildkarten von seiner Hand in die Ausstellung bringen, indem er sie an bereits liegende Karten anlegt. Der Spieler muss sich dabei an die nachfolgend beschriebenen Legeregeln halten. Jede in die Ausstellung gelegte Bildkarte muss er mit einem Chip seiner Farbe markieren (wichtig für die Wertung). Anschließend muss er als Letztes noch eine weitere Bildkarte aus seiner Hand auf dem Kunstmartstapel offen ablegen. Der Spieler darf aber auch auf das Auslegen verzichten und passen. Dann darf er keine Bildkarte auf dem Kunstmartstapel ablegen.

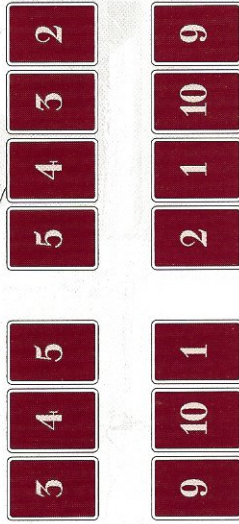
Danach ist der linke Nachbar des Spielers an der Reihe.



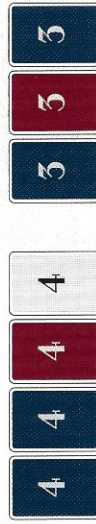
DIE LEGEREGLN

Bildkarten dürfen wie folgt aneinander gelegt werden:

- Zu Reihen gleicher Rahmenfarbe mit aufeinander folgenden Werten in auf- oder absteigender Folge.** An die 10 darf eine 1 angelegt werden, ebenso wie an die 1 eine 10. Mehrere Reihen mit der gleichen Zahlenfolge sind in einer Ausstellung erlaubt.

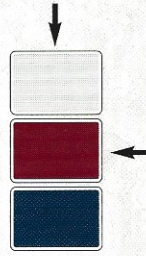


- Zu Gruppen mit gleichen Werten und beliebiger Rahmenfarbe.** Dabei darf innerhalb einer Gruppe eine Farbe auch mehrfach vorkommen.



Eine Ausstellng darf jedoch für jede Zahl nur eine Gruppe enthalten: Gibt es z. B. schon eine 4er-Gruppe, darf keine neue 4er-Gruppe angefangen werden.

- Jede Bildkarte, die ein Spieler legt, muss an eine bereits liegende Bildkarte angelegt werden. Bildkarten müssen waagrecht oder senkrecht angelegt werden, diagonal ist nicht erlaubt.



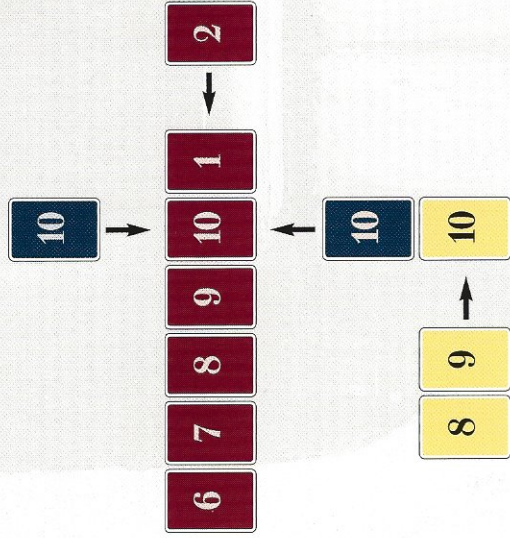
- Wird eine Bildkarte in einer neuen Richtung angelegt, so müssen immer so viele Bildkarten gelegt werden, dass in der neuen Richtung **mindestens 3** Bildkarten liegen.



Beispiel:

Dieses Beispiel zeigt die Vielfalt der Legemöglichkeiten. Der Spieler, der am Zug ist, findet als bereits liegende Ausstellng eine rote Reihe vor: eine rote 6, 7, 8, 9, 10 und an die 10 anschließend eine rote 1, da ja eine Reihe nach der 10 mit einer 1 fortgeführt werden darf. Der Spieler legt nun an verschiedenen Stellen an:

- Er verlängert die rote Reihe mit einer roten 2.
- An die rote 10 legt er von oben eine blaue 10 an sowie von unten eine weitere blaue 10 und eine gelbe 10.

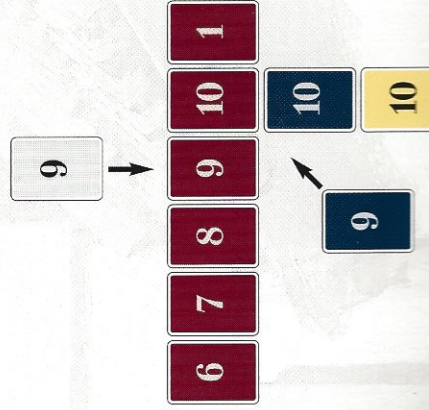


gelbe 10. Da er damit einen „Richtungswechsel“ vorgenommen hat (siehe Legeregeln Punkt 4) musste er mindestens zwei Karten in der neuen Richtung anlegen. Dieses Soll hat er mit gleich drei angelegten Karten sogar übererfüllt.

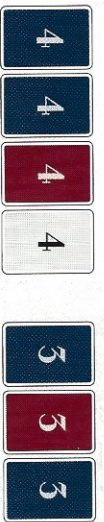
Nun darf der Spieler im selben Zug sogar noch zwei weitere Karten anlegen, nämlich die gelbe 9 und die gelbe 8. Diese beiden passen an die vorher gelegte gelbe 10. Da dies einen weiteren Richtungswechsel darstellt, hätte es z. B. nicht gereicht, wenn der Spieler nur die 9 angelegt hätte.

Besonderheiten beim Anlegen:

Der Spieler, der am Zug ist, möchte an die rote 9 von oben eine graue 9 und von unten eine blaue 9 anlegen. Darf er das, obwohl die blaue 9 zusammen mit der bereits liegenden blauen 10 keine aus mindestens 3 Karten bestehende Reihe bildet? – Antwort: Ja, er darf, denn die graue 9 und die blaue 9 bilden zusammen mit der bereits liegenden roten 9 eine „neue, aus mindestens drei Karten bestehende Gruppe“.



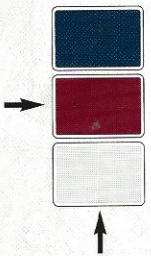
2 Zu Gruppen mit gleichen Werten und beliebiger Rahmenfarbe. Dabei darf innerhalb einer Gruppe eine Farbe auch mehrfach vorkommen.



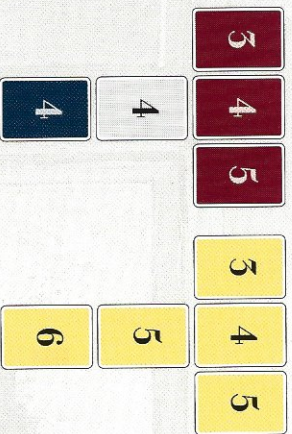
Eine Ausstellung darf jedoch für jede Zahl nur eine Gruppe enthalten: Gibt es z. B. schon eine 4er-Gruppe, darf keine neue 4er-Gruppe angefangen werden.

3 Jede Bildkarte, die ein Spieler legt, muss an eine bereits liegende Bildkarte angelegt werden.

Bildkarten müssen waagrecht oder senkrecht angelegt werden, diagonal ist nicht erlaubt.



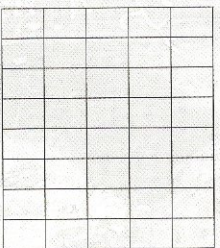
4 Wird eine Bildkarte in einer neuen Richtung angelegt, so müssen immer so viele Bildkarten gelegt werden, dass in der neuen Richtung mindestens 3 Bildkarten liegen.



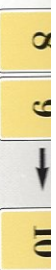
5 Ein Spieler darf beliebig viele Bildkarten anlegen, auch an verschiedenen Plätzen in der Ausstellung. Das darf auch eine einzelne Karte sein, sofern dadurch eine vorhandene Reihe oder Gruppe verlängert wird. Nur wenn ein Spieler eine Richtung ändert, ist Punkt 4 zu beachten.

Ein Spieler darf beliebig viele Bildkarten anlegen, auch an verschiedenen Plätzen in der Ausstellung. Das darf auch eine einzelne Karte sein, sofern dadurch eine vorhandene Reihe oder Gruppe verlängert wird. Nur wenn ein Spieler eine Richtung ändert, ist Punkt 4 zu beachten.

6 Die Ausstellungsfläche ist begrenzt. Sie darf eine Ausdehnung von 8 mal 5 Karten nicht überschreiten. Überschreitet ein Spieler bei seinem Zug diese Grenze, so muss er den ganzen Zug rückgängig machen. Kann ein Spieler dadurch nicht anlegen, muss er passen.



eine blaue 10 an sowie von unten eine weitere blaue 10 und eine

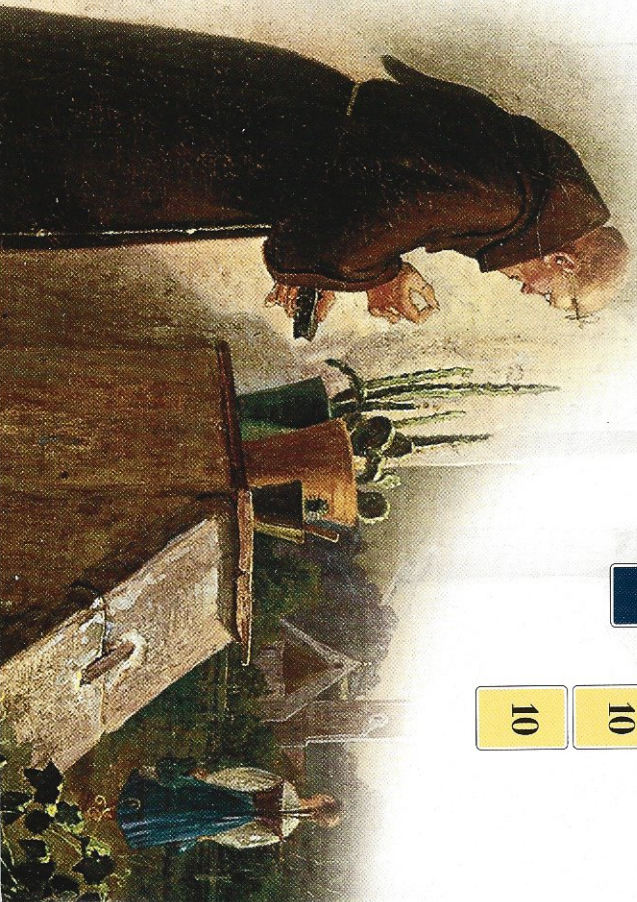
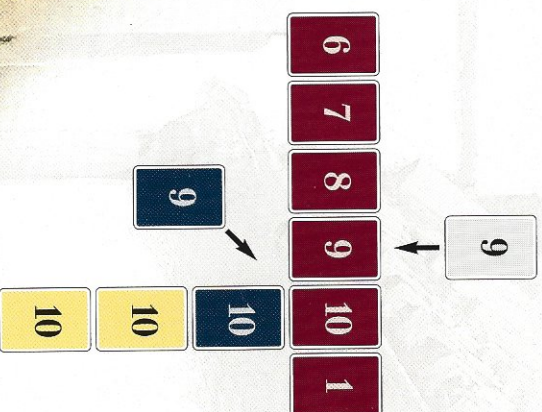


rote 10. Da er damit einen „Richtungswechsel“ vorgenommen hat (siehe Legeregeln Punkt 4) musste er mindestens zwei Karten in der neuen Richtung anlegen. Dieses Soll hat er mit gleich drei angelegten Karten sogar übererfüllt.

Nun darf der Spieler im selben Zug sogar noch zwei weitere Karten anlegen, nämlich die gelbe 9 und die gelbe 8. Diese beiden passen an die vorher gelegte gelbe 10. Da dies einen weiteren Richtungswechsel darstellt, hätte es z. B. nicht gereicht, wenn der Spieler nur die 9 angelegt hätte.

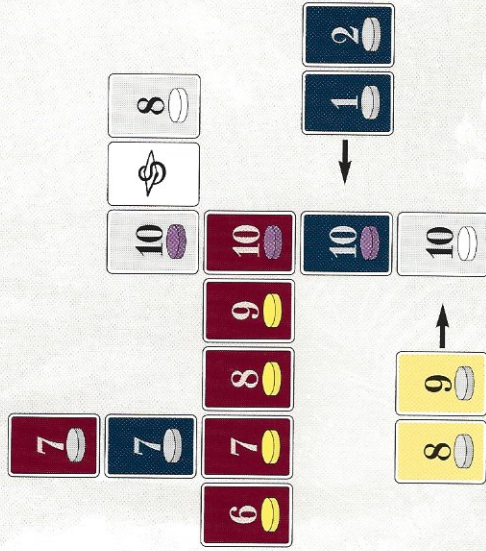
Besonderheiten beim Anlegen:

Der Spieler, der am Zug ist, möchte an die rote 9 von oben eine graue 9 und von unten eine blaue 9 anlegen. Darf er das, obwohl die blaue 9 zusammen mit der bereits liegenden blauen 10 keine aus mindestens 3 Karten bestehende Reihe bildet? – Antwort: Ja, er darf, denn die graue 9 und die blaue 9 bilden zusammen mit der bereits liegenden roten 9 eine „neue, aus mindestens drei Karten bestehende Gruppe“.



Beispiel für das Ende einer Ausstellung mit anschließender Wertung:

Carl ist Spieler GRAU und er ist am Zug. – Die Ausstellung, um die es gerade geht, muss aus 15 Karten bestehen. Bislang liegen 12 Karten aus. Carl kann nun eine blaue 1 und eine blaue 2 anlegen; weiterhin kann er noch eine gelbe 9 und eine gelbe 8 anlegen. Carl entscheidet sich dafür; zuerst die gelbe 9 und gelbe die 8 anzulegen. Jetzt hat die Ausstellung schon 14 Bilder:



Eigentlich bräuhete Carl jetzt nur noch irgendwo eine einzige Karte anzulegen und hätte damit die Ausstellung vollendet. Leider hat Carl aber keine passende Karte, die er an eine bestehende Reihe anlegen kann. Er hat als passende Karten nur die blaue 1 und die blaue 2. – Carl kann nun aber nicht einfach die blaue 1 an die blaue 10 anlegen, denn er beginnt damit ja eine Reihe in einer neuen Richtung (siehe Legerregeln Punkt 4). Er muss also beide Karten, die blaue 1 und die blaue 2 anlegen. Er tut das natürlich, obwohl er sich den Wert der blauen 2 von seinem Ergebnis abziehen muss (siehe Regelpunkt „Die Wertung“). Aber das ist zu ver-schmerzen. Denn da er die Ausstellung vollendet, darf er bei der anschließenden Wertung die eigene Punktzahl verdoppeln.

Nun wird gewertet: Wir beginnen mit GRAU, der die Ausstellung vollendet hat. Grau hat zwei Chips in der 7er-Gruppe (macht 14 Punkte); Grau hat eine 8 und eine 9 in der gelben Reihe (macht 17 Punkte); Grau hat eine 1 in der blauen Reihe (macht 1 Punkt); insgesamt kommt Grau also auf 32 Punkte. Davon zieht er nun den Wert der überzähligen blauen 2er-Karte ab, die er zum ausmachen brauchte. Macht 30 Punkte. Dieses Ergebnis darf er nun verdoppeln, da er die Ausstellung vollendet hat. Macht also 60 Punkte für GRAU. GELB hat eine 6, eine 7, eine 8 und eine 9 in der Ausstellung. Macht 30 Punkte für GELB. WEISS hat eine 8 und eine 10 in die Ausstellung gebracht.

Weitere Ausstellungen

- Nach einer Wertung werden alle gewerteten Karten (inklusive in der Ausstellung liegender Joker) eingesammelt und in die Schachtel zurückgelegt.
- Der offene Kunstmarktstapel bleibt liegen, er wird unverändert mit in die nächste Runde genommen.
- Jeder Spieler behält seine Karten für die nächste Ausstellung auf der Hand. Dadurch beginnen die Spieler die nächste Ausstellung mit unterschiedlich vielen Handkarten.
- Anschließend beginnt der linke Nachbar des Spielers, der die vergangene Ausstellung beendet hat, sofort die nächste Ausstellung (siehe „Eröffnung einer Ausstellung“).

SPIELEND

- Ist der Stapel mit den Nachziehkarten vollständig aufgebraucht, so naht das Ende des Spiels. Die Spieler müssen nun ausschließlich mit ihren Handkarten auskommen.
- Der Kunstmarktstapel wird sofort entfernt, indem die Karten in die Schachtel zurückgelegt werden. Daher wird ab jetzt nach dem Anlegen von Karten in die Ausstellung keine weitere Karte mehr abgelegt.
 - Wer keine Bildkarte legen kann, muss passen, bleibt aber weiter im Spiel.
 - Das Spiel endet, sobald reihum alle Spieler gepasst haben – wenn also keine Bildkarten mehr angelegt werden können. Die letzte Ausstellung wird noch gewertet, auch wenn sie noch nicht die erforderliche Anzahl an Karten enthält. In diesem Fall darf kein Spieler seine Punktzahl verdoppeln.
 - Für die Wertung gilt zusätzlich: Alle Bildkarten, die ein Spieler nun noch auf der Hand hat, zählen mit ihrem Wert, allerdings als **Minuspunkte**.

Nun werden die Wertungspunkte aus allen Ausstellungen addiert und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

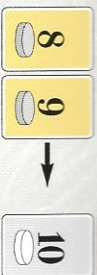


für, zuerst die gelbe 9 und

gelbe die 8 anzulegen.

Jetzt hat die Ausstellung

schon 14 Bilder:



Eigentlich bräuchte Carl jetzt nur noch irgendwo eine einzige Karte anzulegen und hätte damit die Ausstellung vollendet. Leider hat Carl aber keine passende Karte, die er an eine bestehende Reihe anlegen kann. Er hat als passende Karten nur die blaue 1 und die blaue 2. – Carl kann nun aber nicht einfach die blaue 1 an die blaue 10 anlegen, denn er beginnt damit ja eine Reihe in einer neuen Richtung (siehe Legeregehn Punkt 4). Er muss also beide Karten, die blaue 1 und die blaue 2 anlegen. Er tut das natürlich, obwohl er sich den Wert der blauen 2 von seinem Ergebnis abziehen muss (siehe Regelpunkt „Die Wertung“). Aber das ist zu verschmerzen. Denn da er die Ausstellung vollendet, darf er bei der anschließenden Wertung die eigene Punktzahl verdoppeln.

Nun wird gewertet: Wir beginnen mit GRAU, der die Ausstellung vollendet hat.

Grau hat zwei Chips in der 7er-Gruppe (macht 14 Punkte); Grau hat eine 8 und eine 9 in der gelben Reihe (macht 17 Punkte); Grau hat eine 1 in der blauen Reihe (macht 1 Punkt); insgesamt kommt Grau also auf 32 Punkte. Davon zieht er nun den Wert der überzähligen blauen 2er-Karte ab, die er zum ausmachen brauchte. Macht 30 Punkte. Dieses Ergebnis darf er nun verdoppeln, da er die Ausstellung vollendet hat. Macht also 60 Punkte für GRAU.

GELB hat eine 6, eine 7, eine 8 und eine 9 in der Ausstellung.
Macht 30 Punkte für GELB.

WEISS hat eine 8 und eine 10 in die Ausstellung gebracht.
Macht 18 Punkte für WEISS.

VIOLETT schließlich hat drei 10er beigesteuert.
Macht 30 Punkte für VIOLETT.

Der Joker in der grauen Reihe zählt für niemanden.

SPIELEND E

Ist der Stapel mit den Nachziehkarten vollständig aufgebraucht, so nahmt das Ende des Spiels. Die Spieler müssen nun ausschließlich mit ihren Handkarten auskommen.

- Der Kunstmarktstapel wird sofort entfernt, indem die Karten in die Schachtel zurückgelegt werden. Daher wird ab jetzt nach dem Anlegen von Karten in die Ausstellung keine weitere Karte mehr abgelegt.
- Wer keine Bildkarte legen kann, muss passen, bleibt aber weiter im Spiel.
- Das Spiel endet, sobald reihum alle Spieler gepasst haben – wenn also keine Bildkarten mehr angelegt werden können. Die letzte Ausstellung wird noch gewertet, auch wenn sie noch nicht die erforderliche Anzahl an Karten enthält. In diesem Fall darf kein Spieler seine Punktzahl verdoppeln.
- Für die Wertung gilt zusätzlich: Alle Bildkarten, die ein Spieler nun noch auf der Hand hat, zählen mit ihrem Wert, allerdings als **Minuspunkte**.

Nun werden die Wertungspunkte aus allen Ausstellungen addiert und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.



Autor: Fritz Gruber
Bildauswahl: Astrid Huth, Bernhard Kolb
Koordination: Bernhard Kolb
Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Gestaltung: Pohl & Rick

© 2005 Chr. Belsler AG
für Verlagsgeschäfte & Co. KG, Stuttgart
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-530
e-mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de

