

# HOLLS DER GEIER



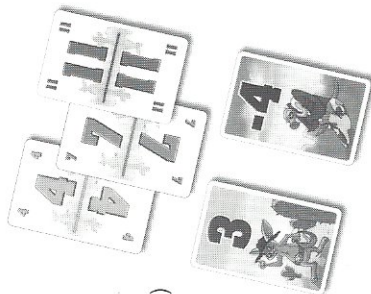
Mäuse sammeln,  
bis der Geier kommt

A. RANDOLPH

Ravensburger

## Ein listiges Kartenspiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Alex Randolph · Illustration: Tobias Schweiger · Redaktion: Stefan Brück  
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)  
Ravensburger® Spiele Nr. 27 426 9



## Spielmaterial

- 75 Zahlenkarten  
(5 Farbsätze mit den Werten 1 bis 15)
- 15 Tierkarten:
  - 10 Mäusekarten  
(mit den Werten 1 bis 10)
  - 5 Geierkarten  
(mit den Werten -1 bis -5)

## Spielziel

Alle Spieler versuchen, durch geschicktes Ausspielen ihrer Zahlenkarten möglichst viele Mäusekarten mit Pluspunkten zu ergattern und die negativen Geierkarten den Mitspielern zu überlassen.

**Wer am Ende die meisten Pluspunkte besitzt, gewinnt das Spiel.**

## Spielvorbereitung

Zunächst müssen die Karten nach den zwei verschiedenen Rückseiten in Zahlen- und Tierkarten getrennt werden.

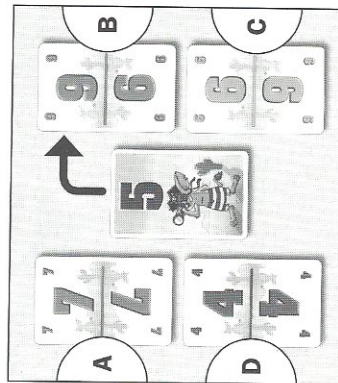
Dann werden die Zahlenkarten nach Farben (Vorderseite) sortiert. Jeder Spieler erhält einen gleichfarbigen Kartensatz mit den Werten 1 bis 15 und nimmt diese Karten alle auf die Hand. *Spielen weniger als 5 Spieler, werden die überzähligen Zahlenkarten-Sätze in die Schachtel zurückgelegt.*

Die 15 Tierkarten (Mäuse und Geier) werden gut gemischt und als verdeckter Stapel in der Tischmitte bereitgelegt.

## Spielverlauf

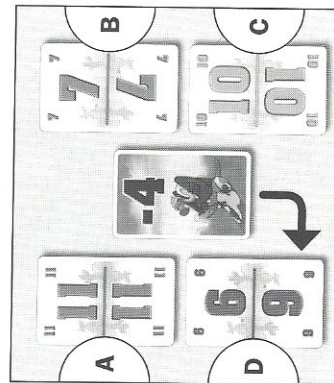
Das Spiel geht über 15 Runden. Jede Runde verläuft auf dieselbe Weise:

- 1) Zuerst wird die oberste Tierkarte vom Stapel aufgedeckt und offen daneben gelegt.
- 2) Dann legen *alle* Spieler *gleichzeitig* eine beliebige ihrer Zahlenkarten verdeckt vor sich aus. Hat dies jeder getan, werden die Karten aufgedeckt und ihre Werte verglichen.
- 3a) Handelt es sich bei der aufgedeckten Tierkarte um eine **Mäusekarte**, gilt: Wer die **höchste Zahlenkarte** ausgespielt hat, nimmt die Mäusekarte und legt sie offen vor sich ab. Sie zählt am Spielende so viele **Pluspunkte**, wie die Zahl darauf angibt (Beispiel 1).
- 3b) Handelt es sich bei der aufgedeckten Tierkarte um eine **Geierkarte**, gilt: Wer die **niedrigste Zahlenkarte** ausgespielt hat, muss die Geierkarte nehmen und offen vor sich ablegen. Sie zählt am Spielende so viele **Minuspunkte**, wie die Zahl darauf angibt (Beispiel 2).



### Beispiel 1:

Spieler B hat die Zahlenkarte mit dem höchsten Wert ausgespielt. Er bekommt die Mäusekarte und legt sie offen vor sich ab. Er hat damit 5 Pluspunkte gesammelt.



### Beispiel 2:

Spieler D hat die Zahlenkarte mit dem niedrigsten Wert ausgespielt. Er bekommt die Geierkarte und legt sie offen vor sich ab. Er hat damit 4 Minuspunkte gesammelt.

4) Seine ausgespielte Zahlenkarte legt anschließend jeder Spieler verdeckt zur Seite; sie steht in dieser Partie nicht mehr zur Verfügung.

Die nächste Runde kann beginnen, indem die oberste Tierkarte aufgedeckt wird usw.

### Gleiche Zahlenkarten?

Legen in einer Runde zwei oder mehr Spieler Zahlenkarten mit demselben Wert aus, heben sich diese Karten gegenseitig auf.

Beim Wettstreit um **Mäusekarten** können sich so zwei oder mehr Zahlenkarten mit dem gleichen Höchstwert aufheben; in diesem Fall erhält der Spieler mit dem zweithöchsten Zahlenwert die Mäusekarte.

Die zwei 6er heben sich auf; dementsprechend erhält Spieler B (4) die Mäusekarte.

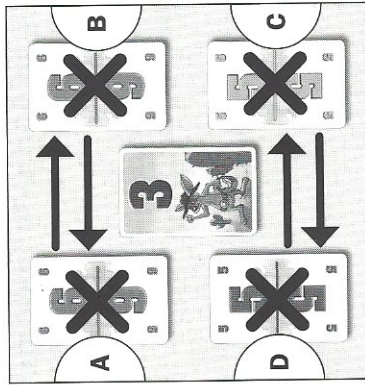
Beim Wettstreit um **Geierkarten** können sich so zwei oder mehr Zahlenkarten mit dem gleichen niedrigsten Wert aufheben; in diesem Fall muss der Spieler mit der nächst höheren Zahlenkarte den Geier an sich nehmen.

Die zwei 3er heben sich auf; dementsprechend erhält Spieler A (4) die Geierkarte.



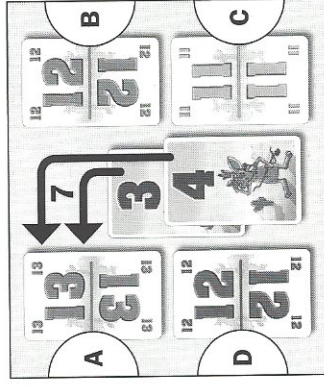
Eine besondere Situation entsteht, wenn sich *alle* ausgespielten Zahlenkarten gegenseitig aufheben. Zunächst werden die ausgespielten Zahlenkarten wie gehabt zur Seite gelegt.

Anschließend wird die nächste Tierkarte aufgedeckt und zur vorherigen dazugelegt. Jetzt wird um **beide Tierkarten** gespielt.



Ist die Summe beider Tierkarten **null oder höher**, wird nach der **Mäusekarten-Regel** gespielt: Der Spieler, der jetzt die höchste Zahlenkarte ausspielt, gewinnt beide Tierkarten.

Ist die Summe der beiden Tierkarten **kleiner als null**, wird nach der **Geierkarten-Regel** gespielt: Der Spieler, der jetzt die niedrigste Zahlenkarte ausspielt, muss beide Tierkarten nehmen.



*Spieler A gewinnt nach der „Mäusekarten-Regel“ die beiden Tierkarten, da er die höchste Zahlenkarte ausgespielt hat.*

**Achtung:** Sollte sich auch beim erneuten Wettstreit wieder kein Gewinner bzw. Verlierer herausstellen, wird eine dritte Tierkarte hinzugefügt usw.

Sollten sich beim Wettstreit um die letzte, 15. Tierkarte alle Zahlenkarten aufheben, erhält kein Spieler diese Karte.

## Spielende

Nach 15 Runden ist das Spiel vorüber. Jeder Spieler zählt seine erreichten Pluspunkte (Mäusekarten) zusammen und zieht davon die Minuspunkte (Geierkarten) ab. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.



© 1999/2009 Ravensburger Spieleverlag  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

222 107

Ravensburger