



gen. Auch Spieler B und E ist zusammen ein Streich geglückt. Doch da Spieler B bereits in einer früheren Spielrunde den 3. Streich erfolgreich ausgeheckt hat, also bereits ein Chip von ihm auf dieser „Streich“-Karte liegt, darf er nun keinen zweiten mehr dazulegen. Spieler E aber – bisher noch ohne den dritten Streich – darf einen Chip ablegen. Spieler D schließlich geht für diese Runde leer aus.



Der 7. Streich

Bei diesem für Max und Moritz ganz und gar unangenehmen Streich gelten besondere Regeln.

Im ersten Spieldurchgang wird die „Max und Moritz“-Karte mit dem Wert 7 nicht verwendet und zur Seite gelegt. Erst wenn alle anderen Karten einmal ausgespielt wurden, wird sie ebenfalls mit auf die Hand genommen.

Spielen in einer Runde **zwei oder mehr** Spieler die 7er-Karte, muß jeder, der sie gespielt hat, **alle** seine bereits auf den „Streich“-Karten abgelegten Chips wieder an sich nehmen; für diese Pechvögel beginnt die Streichspielerei wieder von vorne.

Lediglich, wer diese gefährliche Karte als **einzigster** Spieler einer Runde spielt, bleibt bestraft – also gut überlegen, wann man sie spielt!



Spielende

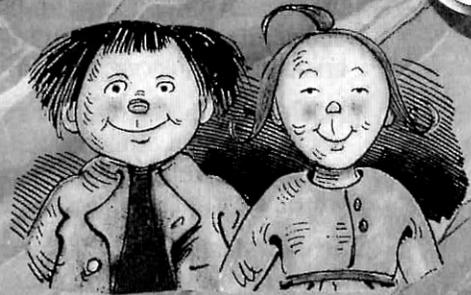
Haben die Spieler alle ihre Karten ausgespielt, wird, bevor sie sie wieder neu auf die Hand nehmen, überprüft, ob es bis dahin einem Spieler gelungen ist, alle 5 Chips abzulegen. Ist dies der Fall, endet damit das Spiel und der Spieler ist Gewinner. Haben mehrere Spieler in dieser Runde alle Chips ablegen können, gewinnt derjenige, dem dies zuerst gelungen ist.



Variante

Spielen vor allem jüngere Kinder, kann man während des Spiels gänzlich auf den 7. Streich verzichten („Streich“-Karte und „Max und Moritz“-Karten mit dem Wert 7 beiseite legen). Hier gewinnt, wer als erster seine 5 Chips ablegen konnte.

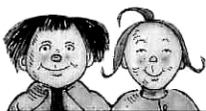




**Wer die meisten Streiche ausgeheckt,
die and'ren in die Tasche steckt!**

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Kartenspiel
 Spielerzahl: 3 – 5
 Altersempfehlung: ab 6 Jahre
 Spieldauer: ca. 20 Minuten
 Spielautoren: K. und A. Seyfarth
 Taktik ○○●○○ Glück



In diesem schnellen Spiele hier
– es sei einem jeden zum Plaisir –
geht's um der bösen Buben Streiche,
die, man möge zum Vergleiche

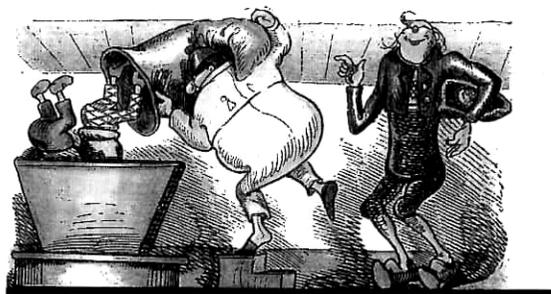
lesen im Buche, wo sie geschrieben,
erst endeten mit Nummer Sieben.
Anfangen mit der armen Witwe Bolte,
vom Herd ihr Federvieh man holte,

weiter ging's mit Schneidermeister Böck:
er plumste ins Wasser und war weg.
Dem Lehrer Lämpel unverfroren,
flog die Pfeife um die Ohren,

und bei Onkel Fritz, gar nicht nett,
krabbelten Käfer nachts im Bett.
Selbst aus des Bäckers harten Krusten,
beide einen Ausweg wußten.

Doch bei Bauer Mecke war's vorbei
mit der frechen Streichespielerei.
Schwuppdwupp und guck' nicht hin
waren sie in seinen Säcken drin.

Schnell steckte er die Bösewichter
in der Mühle großen Trichter.
Als Körner kamen sie heraus,
nun war's mit beiden wirklich aus!



Spielziel

Die Spieler versuchen, die Streiche von Max und Moritz auszuhecken, allerdings ohne dabei im Trichter der Mühle zu landen (7. Streich). Wem ein Streich gelingt, der darf einen Chip ablegen. Wer auf diese Weise als erster alle seine 5 Chips ablegen konnte, ist Sieger.



Spielmaterial

7 „Streich“-Karten mit den verschiedenen Streichen von Max und Moritz
39 „Max und Moritz“-Karten (5 Kartensätze mit den Werten von 1 – 7 + 4 Ersatzkarten)
25 Chips (je 5 in 5 Farben)



Spielvorbereitung

Die 7 „Streich“-Karten mit den einzelnen Streichen von Max und Moritz werden in der Tischmitte fortlaufend von 1 – 7 aneinandergelegt. Jeder Spieler erhält einen Satz „Max und Moritz“-Karten sowie die 5 Chips derselben Farbe.



Spielverlauf

Die Spieler hecken – jeder für sich und im geheimen – einen Streich aus, indem sie alle gleichzeitig eine ihrer „Max und Moritz“-Karten auswählen und sie **verdeckt** vor sich auf



den Tisch legen. Nachdem jeder Spieler eine Karte ausgewählt hat, werden sie aufgedeckt. Haben nun **zwei** Spieler den gleichen Kartenwert gespielt, ist ihnen beiden zusammen dieser Streich gelungen. Sie dürfen jeder einen Chip auf die entsprechende „Streich“-Karte legen (sofern sie dort noch keine Chips liegen haben; s. auch „Beispiel“).

Haben mehr als zwei Spieler gleiche Kartenwerte gespielt, gilt der Streich als nicht gelungen. Mit einem einzelnen Kartenwert gelingt natürlich nie ein Streich – denn zum Streichspielen gehören eben beide, Max und Moritz.

Die gerade gespielten „Max und Moritz“-Karten werden verdeckt zur Seite gelegt; sie können erst wieder benutzt werden, nachdem auch alle anderen Karten einmal gespielt wurden.

Ein Streich kann von einem Spieler nur einmal gemacht werden, d.h. auf jeder der „Streich“-Karten darf höchstens ein Chip jeder Farbe liegen.



Beispiel:

Die Spieler A – E haben folgende Werte gespielt:
2 – 3 – 2 – 5 – 3.
Spieler A und C haben gemeinsam den 2. Streich ausgeheckt und dürfen jeder – da sie dort bisher noch keinen Chip liegen haben – auf der entsprechenden „Streich“-Karte jeweils einen Chip able-