

# POTATO MANO

Ein festkochendes Stichspiel für 2 bis 5 Spieler  
Günter Burkhardt & Wolfgang Lehmann



Die dümmsten Bauern freuen sich schon wieder auf die größten Kartoffeln. Doch wer mit Stärke protzt, hat oft einen schlechten Geschmack. Mit POTATO MANO wird alles anders. Bei diesem Stichspiel ist am Ende nicht unbedingt derjenige erfolgreich, der die mächtigsten Kartoffeln auf der Hand hat, vielmehr sorgen gerade die kleinen Knollen für die beste Ernte.

## Spielmaterial

52 Kartoffelkarten in 4 Farben:

14 x Rot Werte 5 - 18 (16-18 mit Evil Potato)  
13 x Blau Werte 4 - 16  
12 x Grün Werte 3 - 14  
13 x Gelb Werte 1 - 13 (1-3 mit Potato Man)



15 Sackkarten in 5 Farben:

3 Sackkarten je  
Kartoffelkartenfarbe  
3 neutrale  
Sackkarten (Gold).



## Spielvorbereitung

Die Kartoffelkarten werden gut gemischt und je nach Spieleranzahl an die Spieler ausgegeben:

3-4 Spieler: Jeder Spieler erhält 12 Kartoffelkarten auf die Hand.

2 Spieler: Jeder Spieler erhält 12 Kartoffelkarten auf die Hand und bildet vor sich einen Nachziehstapel mit 8 weiteren verdeckten Karten.

5 Spieler: Jeder Spieler erhält 10 Kartoffelkarten auf die Hand.

Die restlichen Kartoffelkarten werden unbesehen auf einen Ablagestapel gelegt.

Die 15 Sackkarten werden nach Farben sortiert so bereit gelegt, dass ihre Anzahl klar zu sehen ist. Zum Notieren der Ergebnisse werden außerdem Stift und Papier benötigt.

## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er spielt eine beliebige Kartoffelkarte seiner Hand offen aus. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, bis jeder **eine** Karte gespielt hat. Diese Karten bilden einen Stich. Für das Ausspielen gilt folgende Regel:

**Innerhalb eines Stiches darf jede Farbe nur einmal vorkommen!**  
Jeder Spieler muss also in einem Stich eine andere Farbe spielen.  
(Ausnahme: Spiel zu fünft)

## Regelvarianten bei 2 oder 5 Spielern

2 Spieler:

Im Spiel zu zweit besteht ein Stich aus 4 Kartoffelkarten (und 4 Farben), wobei beide Spieler abwechselnd je eine Karte spielen (vgl. Beispiel 2). Nach jeder gelegten Karte ziehen die Spieler eine Karte vom eigenen Nachziehstapel nach.

5 Spieler:

Pro Stich darf genau **eine Farbe doppelt** gespielt werden. Es müssen aber trotzdem alle 4 Farben im Stich enthalten sein (vgl. Beispiel 1). Es dürfen keine 2 Karten mit Potato Man in einem Stich gespielt werden.

Kann ein Spieler keine erlaubte Kartoffelkarte spielen, so endet die Runde sofort (siehe Beispiel 3).

## Stichgewinn

**Der Spieler, der die höchste Zahl eines Stiches gespielt hat, gewinnt den Stich.**

Legen zwei oder mehrere Spieler die höchste Zahl in einem Stich, gewinnt von diesen die zuletzt gespielte Karte den Stich.

aber:

**Befinden sich in einem Stich sowohl Evil Potato als auch Potato Man, gewinnt diesen Stich immer Potato Man.**

Dies gilt unabhängig davon, welche weiteren Karten im Stich liegen.



## Sackkarten

**Der Gewinner eines Stiches erhält eine Sackkarte in der Farbe, mit der er den Stich gewonnen hat.**

Sollte keine Sackkarte in der passenden Farbe mehr vorhanden sein, darf sich der Gewinner des Stiches eine der goldenen Sackkarten (mit 5 Kartoffelsäcken) nehmen. Sollte auch keine goldene Sackkarte mehr ausliegen, geht er leer aus.

Beispiel 1: In einem Spiel zu fünft kann dieser Stich gespielt werden:





Thomas eröffnet mit der Gelben 8, ...



... Sophia legt die Blaue 8, ...



... Martin die Rote 17 (mit EvilPotato), ...



... Christina die Gelbe 2 (mit Potato Man) ...



... und Lisa die Grüne 4.



Damit gewinnt Christina den Stich und erhält eine gelbe Sackkarte mit 4 Kartoffelsäcken.

Beispiel 2: Thomas und Christina spielen eine Partie zu zweit. Sie legen nacheinander folgende Karten:



Thomas: Gelbe 5, ...



... Christina: Rote 16 (mit EvilPotato), ...



... Thomas: Blaue 16 ...



... und Christina: Grüne 6.



Thomas gewinnt den Stich, da er seine Blaue 16 nach Christinas Roter 16 gelegt hat. Thomas erhält eine blaue Sackkarte mit 2 Kartoffelsäcken.

**Der Gewinner eines Stiches** behält **nur die Säcke** bei sich. Die gespielten Karten legt er alle auf einen Ablagestapel. Anschließend **spielt er zum neuen Stich aus**.

### Keine passende Kartoffelkarte – Ende einer Runde

Wenn ein Spieler keine erlaubte Kartoffelkarte mehr spielen kann, zeigt er seine Handkarten und die Runde endet sofort. Für den begonnenen Stich wird keine Sackkarte vergeben.

Beispiel 3: Thomas, Christina, Lisa und Martin spielen eine Partie zu viert.



In einem Stich hat Thomas bereits eine rote, ...



... Christina eine gelbe ...



... und Lisa eine grüne Kartoffelkarte gelegt.



Da Martin keine blaue Karte mehr auf der Hand hat, endet die Spielrunde sofort. Für diesen Stich darf niemand eine Sackkarte nehmen.

Ansonsten endet eine Runde, sobald die Spieler alle Kartoffelkarten gespielt haben.

Die eingesammelten Kartoffelsäcke jedes Spielers werden gezählt und die Summe notiert.

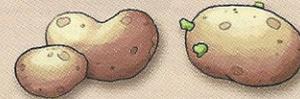
Für die nächste Runde werden **alle 52 Kartoffelkarten** gemischt und wie zu Spielbeginn verteilt. Alle Sackkarten werden neu ausgelegt. Der linke Nachbar des vorherigen Startspielers eröffnet den ersten Stich.

### Spielende

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler mitspielen. Folglich endet das Spiel, nachdem jeder einmal Startspieler war.

**Wer die meisten Kartoffelsäcke sammeln konnte, ist Sieger.**

Sollte es Gleichstand geben, gewinnt der Spieler, der in einer einzelnen Runde die meisten Kartoffelsäcke sammeln konnte.



### Mögliche Spielvariante für 3 Spieler

Für das Spiel zu dritt gibt es eine weitere spannende Spielvariante: Es werden alle 12 grünen Kartoffelkarten und die 3 grünen Sackkarten aus dem Spiel genommen. Jetzt müssen in jedem Stich alle 3 verbleibenden Farben (gelb, blau und rot) enthalten sein. Ansonsten folgt das Spiel den normalen Regeln für 3 oder 4 Spieler.

Autoren: Günter Burkhardt & Wolfgang Lehmann  
Illustration: Victor Boden

Art.Nr.: 60 110 5047

Vertrieb in der Schweiz:  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14,  
Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
www.carletto.ch

© 2013 Zoch GmbH  
Brienner Str. 54 a  
D-80333 München  
www.zoch-verlag.com  
www.facebook.com/zochspiele  
www.twitter.com/Zoch\_Spiele

