

Öl für uns alle

Steigen Sie ein ins internationale Ölgeschäft. Bei diesem spannenden Wirtschaftsspiel beuten Sie Erdölquellen aus und übernehmen verantwortungsvoll den Transport des Rohöls zu den Raffinerien in Europa und Australien.

Alle Vorgänge und Preise entsprechen in ihren wesentlichen Zügen der Wirklichkeit. Wenn Sie überlegen spielen, bringen Sie es bald zum reichen Ölmillionär.

Für 2 - 7 Spieler ab 10 Jahren.

Ravensburger Spiele Nr. 601 5 120

Das Börsenspiel

Spannungsgeladene Atmosphäre in der Börse ... Spekulation ist Trumpf. In diesem Spiel geht es ähnlich zu wie auf einer richtigen Börse. Aktien werden angeboten und verkauft, die Kurse fallen und steigen. Wer besonders gute Papiere besitzt erhält hohe Dividenden. Mit einigem Geschick werden Sie Großaktionär einer Weltfirma.

Für 2 - 6 Spieler ab 12 Jahren.

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 200

Super Quiz

Das ideale Familienquiz mit über 1000 einfachen und kniffligen Fragen aus den verschiedensten Gebieten, wie z. B. Rechnen, Naturkunde, Erdkunde, Musik, Literatur, Malerei und Sport. Neben der Vermittlung vieler wissenswerter Informationen und Kenntnisse spielen Kombination und blitzschnelles Reagieren eine besondere Rolle. Alle Aufgaben müssen in einer begrenzten Zeit gelöst werden. Gespielt wird mit einer Lehrmaschine, die man selbst programmiert. Super Quiz macht Spaß und reißt alt und jung mit.

Für beliebig viele Spieler ab 6 Jahren.

Ravensburger Spiele Nr. 611 5 100

RACK-O

Das neue Familienkartenspiel für 2 - 4 Personen ab 10 Jahren.

Ravensburger Spiele Nr. 611 5 202

Inhalt: 60 Karten, 4 Plastik-Kartenhalter.

RACK-O ist eines der wenigen hervorragenden Spiele, an denen Jugendliche und Erwachsene gleiches Vergnügen haben. Es kann als *Gewöhnliches RACK-O* gespielt werden oder für heftigeren Wettbewerb als *Bonus RACK-O* (RACK-O mit Sonderpunkten).

Gewöhnliches RACK-O

Der Verlauf dieses Spieles besteht darin, daß man die Karten in seinem Kartenständer ständig austauscht, indem man Karten vom Kartenstoß nimmt (wie bei Rommé), so daß ihre Werte sich von *Niedrig* bis *Hoch* in einer beliebigen Reihe befinden (siehe Abb. 1).

Karten: Die RACK-O-Karten sind von 1 bis 60 durchnummeriert. Bei 4 Spielern verwendet man alle 60 Karten, bei 3 Spielern Karten von 1 - 50 und bei 2 Spielern von 1 - 40 (siehe Regel für 2 Spieler).

Kartenständer: Jeder Spieler erhält einen Kartenständer. Die Zahlen 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45 und 50 auf jedem Kartenständer werden am Schluß zur Bewertung gebraucht.

Geben: Man lost, indem jeder Spieler eine Karte zieht. Wer die niedrigste Zahl gezogen hat, gibt als erster. Der Geber mischt die Karten und gibt dann jedem Spieler zehn Karten. *Jede Karte muß sofort in einen Schlitz des Kartenständers gesteckt werden, und zwar beginnend mit Schlitz 50, dann 45 usw.*

Abb. 1 zeigt einen Kartenständer voll mit Karten zu Beginn einer Runde. Wie Sie sehen, sind die Karten nicht geordnet.

Das Spiel: Der nicht ausgegebene Teil der Karten (Vorratsstoß) wird mit der Oberseite nach unten gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht und als Beginn des Abwurfstoßes danebengelegt. Nun spielt man der Reihe nach, beginnend mit dem Spieler links neben dem Geber. Der Spieler nimmt eine Karte, entweder vom Vorratsstoß oder die oberste Abwurfkarte. Nimmt er die Abwurfkarte, so muß er sie gegen eine Karte aus seinem Kartenständer austauschen, die er dafür abwirft. Nimmt er jedoch die oberste Karte vom Vorratsstoß, so kann er sie je nachdem austauschen oder abwerfen.

Wenn Karten ausgetauscht werden, muß der Spieler die neue Karte in den Schlitz der abgeworfenen Karte stecken.

Wenn der Vorratsstoß erschöpft ist, bevor ein Spieler RACK-O sagt, dann wird der Abwurfstoß umgedreht und als Vorratsstoß verwendet.

Wie gewinnt man eine Runde? Eine Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler RACK-O sagt, das heißt, wenn er alle Karten in seinem Ständer so hintereinander geordnet hat, daß jede nachfolgende Karte eine höhere Zahl hat, als die vorhergehende. Abb. 2 zeigt eine der vielen Möglichkeiten, mit denen ein Spieler eine Runde gewinnen kann.

Punktbewertung: Der Spieler, der die Runde gewonnen hat, bekommt 75 Punkte, 5 für jede der zehn Karten in seinem Kartenständer und 25 dafür, daß er gewonnen hat. Die anderen Spieler bekommen 5 Punkte für jede Karte in ihrem Ständer, die in der richtigen Reihenfolge von *Niedrig nach Hoch* liegt. *Man beginnt mit der Karte in Schlitz 5 und hört da auf, wo die Reihenfolge unterbrochen wird.* Abb. 3 zeigt eine Punktzahl von 30 Punkten, da auf die Karte 37 in Schlitz 30 die Karte 22 in Schlitz 35 folgt. Für die letzten vier Karten im Ständer werden keine Punkte bewertet, obwohl sie in der richtigen Reihenfolge liegen. (Manchmal bekommt ein Spieler in einer Runde nur 5 Punkte, weil die Karte in Schlitz 10 niedriger ist, als die Karte in Schlitz 5, selbst wenn die übrigen neun Karten in der richtigen Reihenfolge stehen.) 500 Punkte sind das Ziel eines Spieles. Der erste Spieler, der diese Zahl erreicht hat, *ist Sieger*.

Anmerkung: Wenn zwei oder mehr Spieler gleichzeitig auf 500 Punkte kommen, so ist Sieger, wer die höchste Punktzahl hat.

GEWÖHNLICHES RACK-O FÜR ZWEI SPIELER macht mehr Spaß, wenn man die folgende Regel beachtet: Ein Spieler darf erst RACK-O sagen, (bei einer Zahl von 75 Punkten), wenn er auf seinem Ständer mindestens 3 Karten in direkter Folge hat. Abb. 4 zeigt eine Folge von 3 Karten (28, 29 und 30).

Partner: Vier Spieler können als Partner spielen, zwei gegen zwei. Die Punktzahl der beiden Partner wird addiert nach jeder Runde. Das Paar, das zuerst 500 erreicht hat, *ist Sieger*.



Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3



Abb. 4

Bonus RACK-O (RACK-O mit Sonderpunkten)

Das Ziel dieses Spieles ist es, daß ein Spieler 50 bis 400 Sonderpunkte sammelt, indem er eine direkte Folge von 3-6 Karten in seinem Ständer bildet, bevor er RACK-O sagt (siehe Abb. 4). Im übrigen gelten die Regeln wie bei dem Gewöhnlichen RACK-O.

Dieses Spiel ist spannender, da ein Spieler sich entscheiden muß, ob er schon mit 75 Punkten RACK-O sagt oder ob er wartet, um noch Karten für Sonderpunkte zu sammeln. Die Sonderpunkte bekommt nur der Spieler, der in dieser Runde als erster RACK-O sagt, die andern bekommen nur 5 Punkte für jede Karte in ihrem Ständer, die von *Niedrig nach Hoch* geordnet sind.

Die Sonderpunkte werden folgendermaßen berechnet:

Folge von 3 Karten	75, dazu Sonderpunkte: 50 = 125 Punkte
Folge von 4 Karten	75, dazu Sonderpunkte: 100 = 175 Punkte
Folge von 5 Karten	75, dazu Sonderpunkte: 200 = 275 Punkte
Folge von 6 (oder mehr) Karten	75, dazu Sonderpunkte: 400 = 475 Punkte

Anmerkung: Hat ein Spieler, der RACK-O sagt, zwei oder mehr direkte Folgen in seinem Ständer, so erhält er nur Sonderpunkte für die längere Reihe.

Vorschlag: Man kann auch eine beliebige Zahl von Runden spielen, indem man Spielmarken verwendet, anstatt Punkte zu zählen. Der Spieler, der zuerst RACK-O sagt, bekommt eine Marke von jedem seiner Mitspieler, der *keine* direkte Folge in seinem Ständer hat, 2 Marken von jedem, der eine Folge von *drei* Karten hat, 3 Marken für eine Folge von *vier* Karten, 5 Marken für eine Folge von *fünf* Karten und 9 Marken für eine Folge von *sechs* (oder mehr) Karten. Der Spieler, der zum Schluß, nach der vorher festgesetzten Anzahl von Runden die meisten Marken hat, *ist Sieger*.

Eine weitere, interessante Spielversion kann nach Belieben eingeschoben werden. Sie konzentriert sich nur auf den Anfang des Spieles und besitzt einen besonderen Spannungszreiz.

Blitz-RACK-O

Jeder Spieler erhält 10 Karten, die einzeln verteilt und jeweils sofort in einen beliebigen Schlitz des Kartenständers eingestellt werden müssen.

Er muß während des Verteilens versuchen, eine Reihenfolge von *Niedrig nach Hoch* zu bilden. Es darf die einmal eingestellte Karte während des Verteilens nicht wieder aus ihrem Schlitz genommen werden. Gelingt einem Spieler auf diese Weise sofort nach dem Verteilen eine Reihenfolge, kann er „Blitz-RACK-O“ sagen und hat das Spiel gewonnen. Er erhält dann 100 Punkte.

Hat dies jedoch keiner erreicht, wechselt der Spielverlauf ins *Gewöhnliche RACK-O* über und es gilt dann dessen Spielregel.