

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Wirtschafts-Kartenspiel
Spielerzahl: 2-4
Altersempfehlung: ab 8 Jahre
Spieldauer: ca. 15-30 Minuten
Spielidee: Christian Raffener
Taktik ○○○○● Glück

SCHLITZOHR ist das turbulente Spiel um den Kleinanzeigenmarkt, wie er sich täglich in jeder Zeitung präsentiert. Verlockende Angebote sind Trumpf: supergünstige Autos, fantastische Urlaubsreisen, der hochgradig interessante Heiratsmarkt und vieles mehr. Doch welche Angebote sind echte Hits – und wo will Sie jemand über's Ohr hauen? „Top“ oder „Flop“ – das ist hier die Frage!

7. Spielende

Jeder Spieler, der noch **zwei Angebotskarten** auf der Hand hat, kann noch als Anbieter auftreten, auch wenn er dann nur noch zwei, und nicht mehr drei, Angebote machen kann. Mit einer einzigen Karte kann man aber keine Angebote mehr machen.

Ist kein Spieler mehr in der Lage, Angebote zu machen, endet das Spiel, und es gewinnt derjenige Spieler, der den höchsten Kontostand aufzuweisen hat.

8. Zusammenfassung

Schematischer Ablauf einer Spielrunde:

- 1. Anbieter macht 3 Angebote**
- 2. Mitspieler sichern sich ein Angebot**
- 3. Anbieter schreibt sich die Geldsumme der Gebote gut**
- 4. Top-/Flop-Karten werden gezogen**
- 5. Mitspieler verändern ihre Kontostände gemäß des Resultats ihrer Gebote**
- 6. Mitspieler erhalten Geldgebot-Karten zurück**
- 7. Anbieter nimmt 2 seiner soeben gemachten Angebote aus dem Spiel**

Übrigens: Alle Anzeigentexte auf den Angebotskarten sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit existierenden gleichlautenden Namen, Rufnummern, Firmen- und Straßenbezeichnungen wären rein zufällig.

in seiner Kontoübersicht anschreiben muß. Gerät jemand mit seinem Konto ins Minus — kein Problem! Auch mit Schulden soll es sich recht gut leben; man kann natürlich weiterbieten wie bisher auch.

Jeder Top-/Flop-Kartenstapel hat je 3 Top- und 3 Flop-Karten. Für benutzte Top-/Flop-Karten werden separate Ablagestapel eingerichtet. Besteht ein Top-/Flop-Kartenstapel nur noch aus 2 Karten, so werden diese mit dem dazugehörigen Ablagestapel durchgemischt und ein neuer Top-/Flop-Kartenstapel wird bereitgelegt. So verhindert man, daß sich „Gedächtnisprofis“ mit abnehmender Kartenzahl merken können, welcher Stapel noch wie viele Top- oder Flopkarten haben wird.

Hat sich jeder Mitspieler seinen neuen Kontostand notiert, erhält man seine eingesezte Geldgebot-Karte für einen erneuten Einsatz in den nächsten Spielrunden zurück.

6. Abnehmende Anzahl an Angebotskarten

Am Ende einer Spielrunde nimmt der Anbieter zwei seiner soeben gemachten drei Angebote aus dem Spiel; die dritte Karte nimmt man wieder zu seinen eigenen Angebotskarten und kann sie erneut einsetzen. Zweckmäßigerweise wird man diejenigen Karten aus dem Spiel nehmen, für die niemand etwas geboten hat bzw. für die am wenigsten geboten wurde.

1. Spielmaterial

27 Angebotskarten
54 Top-/Flop-Karten
28 Geldgebot-Karten
1 Block Kontoübersicht

2. Spielziel

bei Spielende den höchsten Kontostand aufzuweisen (natürlich im Plus-, nicht im Minusbereich!)

3. Vorbereitung

Zunächst erhält jeder Spieler ein Blatt „Kontoübersicht“ und „organisiert“ sich ein Schreibgerät. Zusätzlich erhält jeder je eine Geldgebot-Karte mit den Werten 500, 1000, 1500, 2000, 3000, 4000 und 5000, die er vor sich hinlegt.

Die 27 Angebotskarten werden gemischt und an jeden Mitspieler die gleiche Anzahl an Karten ausgeteilt. (Bei 2 Spielern bleibt eine Karte, bei 4 Spielern bleiben 3 Karten übrig. Diese werden aus dem Spiel genommen.)

Schließlich sortiert man die Top-/Flop-Karten in die 9 verschiedenen Kleinanzeigen-Kategorien (6 Karten je Kategorie), mischt jeden einzelnen Stapel und legt dann alle Stapel verdeckt nebeneinander bereit.

4. Angebote machen

Zu Anfang wird auf beliebige Weise ein Startspieler ermittelt. Er beginnt das Spiel und macht Angebote. Die Mitspieler reagieren dann auf diese Angebote. Ab der nächsten Spielrunde geht es dann reihum weiter: Der Spieler links vom Startspieler macht Angebote usw.

Wer eine Spielrunde beginnt (und damit die Angebote macht), sucht sich **drei beliebige** seiner Angebotskarten aus (es dürfen auch mehrere derselben Rubrik sein), legt sie offen auf den Tisch und liest sie vor. Er weist sich damit als Auftraggeber dieser drei Kleinanzeigen aus.

Jeder Mitspieler (außer dem Anbieter selbst) reagiert jetzt auf diese Angebote. Dasjenige Angebot, das ihn am meisten interessiert, kann er sich „sichern“, wobei auch möglich ist, daß sich mehrere Mitspieler dasselbe Angebot sichern, andere Angebote dagegen keine Interessenten finden.

Ein Angebot sichert man sich dadurch, daß man für dieses Geld bietet, und zwar mindestens die Summe, die auf dem betreffenden Angebot als „Mindestgebot“ ausgewiesen ist, höchstens jedoch 5000. Beträgt das Mindestgebot z. B. 2000, kann man wahlweise 2000, 3000, 4000 oder 5000 einsetzen. Zu diesem Zweck nimmt der Spieler seine betreffende Geldgebot-Karte und legt sie offen neben das Angebot, das er sich sichert.

Hat sich jeder Mitspieler ein Angebot gesichert, dann schreibt sich der Anbieter die Gebote in seiner Kontoübersicht gut. Er sahnt also ab!

Beispiel: Spieler A macht 3 Angebote. Spieler B bietet 2000 für Angebot 1, Spieler C bietet 1000 für Angebot 1 und Spieler D bietet 5000 für Angebot 3. Folglich kann sich Spieler A nun 8000 gutschreiben.

Übrigens: Jeder fängt natürlich mit einem Kontostand von null an. In der linken Spalte notiert man die Veränderungen, rechts dann den neuen Kontostand.

5. Top oder Flop?

Als nächstes wird für jede Angebotskarte, für die ein Gebot vorliegt, die oberste Top-/Flop-Karte des dazugehörigen Kartenstapels aufgedeckt und auf die betreffende Angebotskarte gelegt. Erst jetzt zeigt sich also, ob das Angebot sein Geld wert war oder nicht.

Bei Top-Karten erhält man ein Vielfaches seines Gebotes, bei Flop-Karten muß man ein Vielfaches davon draufzahlen! Beispiel: Spieler A hat 3000 für ein Angebot geboten, das sich aber als gräßlicher Flop erweist. Die Kartenaufschrift „Einsatz $\times 4$ “ bedeutet, daß der Spieler sich jetzt -12000