

**AUGEN ZU -  
ES IST VORBEI!**



**= 1 PUNKT**



**= 1 PUNKT**

**KEINE TRICKS!**

■ Das Spiel kann auf zweierlei Weise enden:

- ▶ ein Spieler hat keine Personenkarten mehr auf der Hand;
- ▶ alle 36 Personenkarten vom Spielfeld wurden abgeräumt.

■ Jeder Spieler erhält nun für die Personenkarten, die neben seiner Farbkarte liegen sowie für jedes "Argusaug", das er nicht ausgespielt hat, je einen Punkt. Die Personenkarten, die man eventuell noch auf der Hand hat, zählen nicht.

■ Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr "Argusaugen" eingesetzt hat.

ZWINKERN ist ein quirriges Spaßspiel, bei dem das Gewinnen nicht im Vordergrund steht.

Bei ZWINKERN gibt es einige Möglichkeiten zu schummeln oder unsauber zu spielen. Im Namen des Spaßes sollte dies vermieden werden. Folgende Tricks sind besonders verpönt:

- Jemanden anzwinkern, obwohl man die entscheidende Karte gar nicht hat;
- jemandem mit anderen Zeichen als mit Zwinkern zu vermitteln, daß man sein momentaner "Partner" ist.

Allerdings kann die Gruppe vor dem Spiel vereinbaren, daß andere Zeichen auch (oder nur) erlaubt sind.

© 1994 F. X. Schmid

D-83209 Prien

Made in Germany

**No. 71310.5**



Friedhelm Krohwinkel

# ZWINKERN

...aber nicht erwischen lassen!



**Augenblick mal** - was geht denn hier vor? Warum blinzelt, zwinkert, äugelt, guckt und beobachtet ihr denn ständig und lacht Tränen dabei?

Ah, ich verstehe: jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl Karten, die alle auf dem Tisch noch einmal ausliegen. Wenn jetzt ein Mitspieler auf eine Karte zieht, die ich auf der Hand habe, muß ich ihm heimlich zuzwinkern, damit er Bescheid weiß. Und die anderen passen mit ihren

"Argusaugen" mächtig auf, mich dabei zu erwischen. Man muß also ständig selbst zwinkern und schauen, daß man angezwinkert wird - und zudem auch noch versuchen, die Mitspieler beim Zwinkern zu ertappen. Klingt echt funny! Also, Kleines, schau mir in die Augen!

Aber laß dich nicht erwischen!

**Sieger ist, wer am Schluß die meisten Karten "erzwinkern" konnte.**

## SPIELZUBEHÖR

- 2 x 36 Personenkarten
- 18 "Argusaugen"
- 6 Farbkarten
- 6 Spielfiguren

## SPIELVORBEREITUNG

- Die Personenkarten werden - entsprechend ihren verschiedenen Rückseiten - in zwei Stapel sortiert:

- Einer dieser Stapel wird offen auf dem Tisch zu einem Spielfeld von 6 x 6 Karten ausgelegt. Die Reihenfolge der Zahlen ist dabei beliebig.

- Die Karten des zweiten Stapels werden gut gemischt und verdeckt an die Spieler verteilt:

Bei insgesamt	3	4	5	6	Spielern
erhält jeder	▼	▼	▼	▼	▼
	9	8	6	5	Karten.

Die restlichen Karten des zweiten Stapels werden verdeckt zur Seite gelegt. Sie kommen nicht ins Spiel und dürfen von keinem Spieler angeschaut werden.

Jeder Spieler nimmt seine Personenkarten auf die Hand und sollte seine Mitspieler nicht hineinschauen lassen.

- Jeder Spieler erhält weiterhin:

- eine Spielfigur sowie die entsprechende Farbkarte, die er offen vor sich auslegt, damit jeder während des Spiels weiß, wer welche Farbe spielt;

- 4 "Argusaugen" bei 3 oder 4 Spielern, 3 "Argusaugen" bei 5 oder 6 Spielern, die er ebenfalls auf die Hand nimmt.

Wieder gibt es zwei Möglichkeiten:

► Es stimmt; der betreffende Mitspieler hat tatsächlich die genannte Karte:

- Der "Argusaugen"-Spieler erhält von ihm die Karte aus der Hand sowie die Karte vom Spielfeld und legt beide neben seiner Farbkarte ab. Er hat damit also gleich 2 Punkte gewonnen.

Steht auf der Karte des Spielfeldes eine Spielfigur, bleibt sie auf dem nun leeren Feld stehen, bis der entsprechende Spieler wieder an die Reihe kommt und sie versetzt. Für diesen Spieler erübrigt sich momentan natürlich auch die Suche nach seinem "Partner".

► Es stimmt nicht; der betreffende Mitspieler hat die genannte Karte nicht:

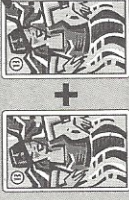
- Nichts passiert; das Spiel verläuft wie gewohnt weiter.

- Ausgespielte "Argusaugen" werden immer aus dem Spiel genommen, gleichgültig, ob sie erfolgreich oder vergeblich eingesetzt wurden.

- Da nicht ausgespielte "Argusaugen" am Schluß jeweils einen Punkt einbringen, sollte man sich seiner Sache einigermaßen sicher sein, wenn man sie einzusetzen gedenkt.

- Durch das Ausspielen von "Argusaugen" wird eine Spielrunde kurzzeitig unterbrochen. Anschließend geht es mit dem Spieler weiter, der an der Reihe war.

"JA!"



= 2 PUNKTE

"NEIN!"

## AUGEN AUF- ES GEHT LOS!

"17!"



Der Spieler, der am schlechtesten sieht, darf anfangen. Er setzt seine Spielfigur auf eine beliebige Karte des Spielfeldes und verkündet die entsprechende Zahl laut und deutlich.

Der nächste Spieler kommt an die Reihe. Er platziert seine Spielfigur ebenfalls auf einer beliebigen anderen Karte und nennt die Zahl usw.

Einzige Einschränkung hierbei: Nicht auf eine Karte setzen, von der man die gleiche Karte, den "Zwilling", selbst auf der Hand hat oder die bereits von einer anderen Figur besetzt ist.

Sobald nun ein Spieler seine Figur auf eine Karte setzt, zu der ein Mitspieler den "Zwilling" auf der Hand hat, versucht der Mitspieler ihm durch heimliches - aber trotzdem deutliches - Anzwinkern mitzuteilen, daß er für diese Runde sein "Partner" ist. Hierfür hat der Mitspieler genau eine Runde lang Zeit, denn immer, wenn ein Spieler wieder an die Reihe kommt, muß er seine Spielfigur auf eine andere Karte versetzen. Zuvor darf er allerdings einen Tip abgeben, wer die Zwillingkarte zu derjenigen hat, auf der er noch steht, wer also für diese Runde sein "Partner" war. Er zeigt deutlich auf diesen Mitspieler und sagt: "Du hast die Zahl Soundso."

"DU HAST  
DIE 17!"

"JA!"



= 1 PUNKT



= 1 PUNKT

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:  
Es stimmt; der "Partner" hat tatsächlich die passende Karte auf der Hand:  
Der Spieler versetzt seine Spielfigur auf eine andere Karte. Die Karte, auf der seine Figur gerade stand, nimmt er an sich und legt sie neben seiner Farbkarte ab. Sie zählt am Ende einen Punkt.

Der "Partner" nimmt die Zwillingkarte aus seiner Hand und legt sie neben seiner Farbkarte ab. Auch sie zählt einen Punkt.

"NEIN!"



= 0 PUNKTE

Es stimmt nicht; der "Partner" hat die entsprechende Karte also nicht:  
Der Spieler versetzt seine Spielfigur auf eine andere Karte und legt diejenige, von der er gerade heruntergezogen ist, auf einen Ablagestapel; sie ist damit aus dem Spiel und zählt für niemanden.

Der vermeintliche "Partner" macht nichts! (Er zuckt höchstens mit den Schultern und wundert sich, wieso der andere gerade auf ihn kam!?)

Wenn ein falscher "Partner" genannt wurde, befindet sich die Zwillingkarte entweder unter den zu Beginn nicht verteilten Karten oder ein anderer Mitspieler hat sie auf der Hand. Dieser hat vielleicht im Eifer des Gefechts vollkommen vergessen zu zwinkern, oder der Spieler an der Reihe hat es nicht richtig wahrgenommen. Jedenfalls muß er die Zwillingkarte auf der Hand behalten, obwohl er damit keinen Punkt mehr gewinnen kann.

## ARGUSAUGE, SEI WACHSAM!



"HALT! SUSANNE  
HAT DIE 32!"

Neben zwinkern und angezwinkert werden, beobachten sich die Spieler auch während des gesamten Spiels noch, um andere beim Zwinkern zu erwischen.

Ein "Argusauge" kann man jederzeit spielen, also auch, wenn man nicht an der Reihe ist. Glaubt man, zwei Mitspieler bei einer "Zwinkerei" erwischt zu haben, spielt man eine solche Karte und ruft laut: Halt! Dann verkündet man seine Vermutung: Spieler XY hat die Zahl Soundso!  
Auch für jedes eingesetzte Argusaug kann nur ein Tip abgegeben werden.