

Adlerauge

Das kleine Spiel für große Indianer!

Spieler: 2 - 6
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: ca. 10 min.

Inhalt

50 Karten



Auf jeder Karte sind immer 4 verschiedene Gegenstände in 4 verschiedenen Farben abgebildet.

Spielidee und Anlegeregeln

Im Spielverlauf werden Karten aneinandergelegt. Es wird immer die lange Seite einer Karte an die lange Seite einer anderen Karte gelegt – oder kurze Seite an kurze Seite. Andere Anlegemöglichkeiten gibt es nicht. Es darf niemals die kurze Seite an die lange Seite einer Karte angelegt werden.

Auf jeder Karte sind immer **4 verschiedene Gegenstände in 4 verschiedenen Farben** abgebildet. Die 4 Gegenstände grenzen unmittelbar aneinander. Wenn zwei Karten aneinandergelegt werden, dann grenzen zwischen diesen beiden Karten wieder 4 Gegenstände unmittelbar aneinander. Hierbei **muss** es sich wieder um **4 verschiedene Gegenstände in 4 verschiedenen Farben** handeln, ansonsten darf nicht angelegt werden! Es gibt keine vorgeschriebene Richtung, in der die Karten liegen müssen. Bevor ein Spieler eine Karte anlegt, kann er sie drehen, wie er möchte. **Beispiele:**



richtig angelegt

4 verschiedene Gegenstände
und 4 verschiedene Farben



falsch angelegt

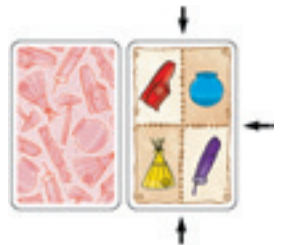


4 verschiedene Gegenstände
aber nur 3 verschiedene Farben

Adlerauge kann in mehreren Varianten gespielt werden. Die beschriebene Anlegeregeln gilt grundsätzlich **für alle Varianten**. Spielvariante A ist vor allem als Einführung für Anfänger gedacht, da hierbei jeder ganz in Ruhe schauen und anlegen kann. Für alle Fortgeschrittenen werden die folgenden Varianten empfohlen, bei denen gleichzeitig um die Wette gespielt wird – insbesondere die Häuptlingsvariante „Schneller Pfeil“.

Spielvariante A: Die Klapperschlange

Die Karten werden gemischt und eine Karte wird verdeckt in die Tischmitte gelegt. Diese Karte dient nur der Orientierung und bleibt für den Rest des Spiels verdeckt liegen (sie stellt sozusagen das Ende der Klapperschlange dar). Rechts neben die verdeckte Karte wird eine weitere Karte offen hingelegt. An diese Karte kann zu Spielbeginn (an drei Stellen) angelegt werden.



Jeder Spieler erhält sechs Karten, die er verdeckt als kleinen Stapel vor sich ablegt. Jeder nimmt die obersten beiden Karten seines kleinen Stapels auf die Hand. Die restlichen Karten werden als großer Zugstapel verdeckt an den Tischrand gelegt.

Der linke Nachbar des Gebers beginnt und legt **eine** Karte, die er auf der Hand hält, gemäß der beschriebenen Anlegeregeln an die offene Karte in der Tischmitte an, entweder an die lange Seite oder an eine der beiden kurzen Seiten. Nachdem er die Karte angelegt hat, zieht er die oberste Karte **seines kleinen Stapels** und nimmt sie auf die Hand.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und muss seinerseits **eine** seiner Handkarten an die gerade gelegte Karte anlegen. Nach dem Anlegen zieht er die oberste Karte **seines kleinen Stapels** und nimmt sie auf die Hand.

Beachte: Hat ein Spieler eine Karte korrekt angelegt, und sein kleiner Stapel ist im Spielverlauf bereits aufgebraucht, dann zieht er keine Karte nach.

In der beschriebenen Weise wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Es muss immer an der **zuletzt gelegten Karte** angelegt werden, so dass eine lange Schlange auf dem Tisch entsteht.

Die Schlange kann sich in jede Richtung auf dem Tisch verwinden, sie darf sich allerdings nicht mehrfach selbst berühren.



An der Stelle, an der sich das Kreuz befindet, darf nicht angelegt werden. Es muss jetzt entweder oben oder rechts bei einem der beiden Pfeile angelegt werden.

Kann ein Spieler seine Handkarte nicht korrekt anlegen, dann muss er **passen**. Er zieht die oberste Karte seines kleinen Stapels und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beachte: Sollte der kleine Stapel eines Spielers bereits aufgebraucht sein, dann muss er, wenn er passt, eine Karte vom großen Zugstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

Der Spieler, der zuerst alle Karten seines kleinen Stapels angelegt hat (also auch keine Karten mehr auf der Hand hält), ist Sieger.

Hinweis: Sollte der Platz auf dem Tisch während des Spiels nicht ausreichen, dann werden einfach alle Karten, bis auf das Ende und den Kopf der Schlange, entfernt und beiseite gelegt. Das Ende und der Kopf werden aneinandergelegt – und weiter geht's.

Spielvariante B: Die kleine Büffelherde

Jeder Spieler bekommt 7 Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt und nicht weiter benötigt. Jeder Spieler sollte vor sich auf dem Tisch genügend Platz haben. Ein Spieler gibt ein Startzeichen – und los geht's.

Alle Spieler versuchen nun, möglichst schnell ihre 7 Karten zu einem zusammenhängenden Gebilde aneinanderzulegen (jeder für sich sein eigenes Gebilde, es muss keine lange Schlange sein). Sofern die Anlege-regel korrekt eingehalten wird, darf an jeder beliebigen Stelle angelegt werden. Wer seine 7 Karten zuerst aneinandergelegt hat, ist Sieger.

Beachte: Wenn ein Spieler mit dem Anlegen seiner Karten nicht weiterkommt, dann ist es natürlich erlaubt, dass er bereits abgelegte Karten wieder aufnimmt und es an einer anderen Stelle erneut versucht. Ein korrektes Gebilde könnte zum Beispiel so aussehen wie rechts abgebildet.



Spielvariante C: Die große Büffelherde

Eine Karte wird offen in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler bekommt 7 Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden beiseite gelegt. Auf Los geht's los! Alle Spieler versuchen nun, ihre Karten möglichst schnell in der Tischmitte anzulegen. Alle spielen gleichzeitig, es gibt keine Reihenfolge. Wer zuerst alle seine Karten angelegt hat, ist Sieger.

Beachte: Es darf nur dann auf den Tisch gegriffen werden, wenn man tatsächlich anlegen kann.

Spielvariante D: Schneller Pfeil

Zunächst werden 2 Karten in der Tischmitte den Regeln gemäß in beliebiger Anordnung aneinandergelegt. Die restlichen Karten werden gemischt und, mit etwas Abstand zu den 2 Karten, als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.

Ein beliebiger Spieler deckt die obersten beiden Karten des Stapels auf und legt sie sofort offen nebeneinander auf den Tisch. Alle Spieler versuchen nun gleichzeitig, für **eine** beliebige der beiden gerade aufgedeckten Karten eine Anlegemöglichkeit in der Tischmitte zu finden.

Beachte: Es wird nur mit den Augen gesucht und nicht auf den Tisch gegriffen! Wer eine Anlegemöglichkeit entdeckt hat, ruft schnell „Stopp“. Der Spieler nimmt nun die betreffende Karte und legt sie **sofort** an.

Hat der Spieler richtig geschaut und die Karte kann tatsächlich (den Regeln gemäß) angelegt werden, so bekommt er die andere aufgedeckte Karte als Gewinn. Die gewonnene Karte legt er verdeckt neben sich ab. Nun werden wieder 2 Karten vom Stapel aufgedeckt und alle suchen wieder gleichzeitig nach einer Anlegemöglichkeit für eine der beiden Karten. In der beschriebenen Weise wird so lange gespielt, bis ein Spieler sechs Karten gewonnen hat. Dieser Spieler ist Sieger.

Beachte: Sollte ein Spieler **fälschlicherweise** „Stopp“ rufen, also keine der beiden Karten sofort korrekt anlegen können, so ist er für diese Runde ausgeschieden und darf nicht noch einmal rufen. Außerdem muss er eine Karte, die er zuvor bereits gewonnen hat, als Strafe abgeben. Die anderen suchen weiter nach einer korrekten Anlegemöglichkeit. Sollte es mal vorkommen, dass es für beide aufgedeckten Karten keine Anlegemöglichkeiten gibt, so werden die beiden Karten einfach beiseite gelegt und die nächsten beiden Karten werden aufgedeckt.

Die Gelbe Reihe - gute Spiele nicht nur für kleine Kinder!



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

