

Das Zwergenamulett

Spielmaterial:

- 36 Spielkarten (Werte: 11, 10, 4, 3, 2, 0 + Amulett)
- 13 Goldchips

Spielidee:

Das Zwergenamulett ist ein Stichspiel, bei dem es darum geht, möglichst viele Punkte zu sammeln oder als Erster 7 Zwerge vorweisen zu können.

Spielvorbereitung:

Alle Karten werden gut gemischt. Je nach Spielerzahl erhält jeder Spieler die folgende Anzahl von **Karten verdeckt auf die Hand:**

- 12 Karten bei 2 Spielern
- 8 Karten bei 3 Spielern
- 7 Karten bei 4 Spielern
- 6 Karten bei 5 Spielern
- 5 Karten bei 6 Spielern

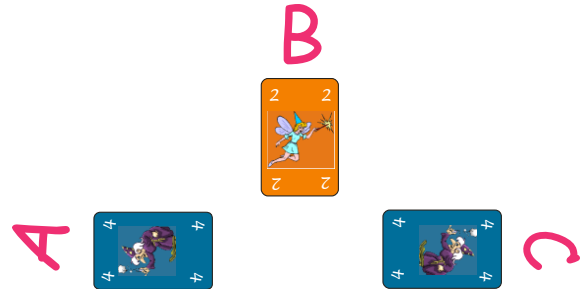
Die übrigen Karten kommen unbesehen aus dem Spiel und werden erst wieder in der nächsten Runde benötigt. Die 13 Goldchips liegen bereit.

Spielverlauf:

Wer zuletzt ein Zwergenamulett gesehen hat, beginnt, indem er eine beliebige Karte ausspielt. Reihum geben alle Spieler eine Karte. Wer die **gleiche Karte wie die zuerst ausgespielte** besitzt (jede Kar-

te ist 4x im Spiel) **kann** damit die **zuerst ausgespielte Karte überstechen**. Besitzt noch ein weiterer Spieler diese Karte, kann er ebenfalls überstechen. **Besitzt man die ausgespielte Karte nicht**, gibt man eine **beliebige Karte** zu.

Beispiel:



A spielt einen Magier (4) aus. B besitzt keinen und gibt deshalb eine Fee (2) zu. C besitzt einen Magier, übersteicht damit den Magier von A und gewinnt den Stich, der 10 Punkte einbringt.

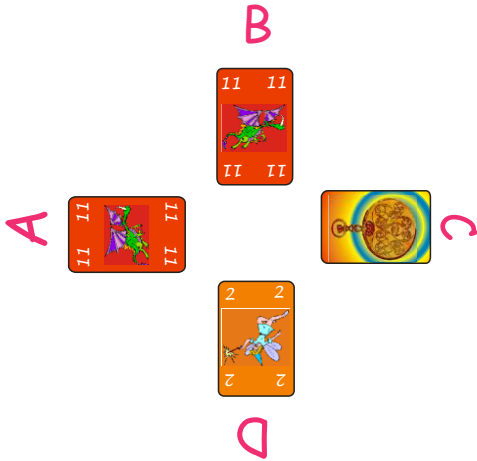
Bei **Zwergen** (Wert=0) muss man einen identischen **Zwerg mit derselben Farbe** spielen, um zu überstechen. Wer den Stich gewonnen hat, legt die **gewonnenen Karten verdeckt vor sich ab** und darf nun die erste Karte für den nächsten Stich ausspielen. **Gewonnene Stiche** darf man im weiteren Spielverlauf **nicht mehr ansehen!**

Das Zwergenamulett:



Das **Zwergenamulett** kann immer gespielt werden und **sticht immer**. Spielen in einem Zug mehrere Spieler ein Zwergenamulett, sticht das zuletzt gespielte.

Beispiel:



Spieler A spielt einen Drachen (11), Spieler B übersticht mit einem zweiten Drachen. C sticht mit dem Zwergenamulett. D besitzt keines und gibt daher eine Fee (2) zu. Der Stich mit 24 Punkten gehört C.

Ende einer Spielrunde:

Wenn alle Karten ausgespielt sind, endet eine Spielrunde. Alle Spieler zählen ihre Punkte. Ein Zwergenamulett zählt so viele Punkte wie sich Zwerge unter den gewonnenen Karten befinden. Hat man mehrere Zwergenamulette gewonnen, zählt nur eines. Der „**Doppelzwerg**“ mit braunem Hintergrund zählt **2 Punkte**:



Wer am meisten Punkte vorweisen kann, gewinnt die Runde und darf sich ein Gold aus der Mitte nehmen.

Die 7 Zwerge:

Wenn ein Spieler **7 Zwerge unter seinen gewonnenen Karten** hat, sagt er dies an und hat **automatisch die Spielrunde sofort gewonnen**. Auch hierbei zählt der Zwerg mit braunem Hintergrund doppelt. Sagt jemand 7 Zwerge an und kann sie nicht vorweisen, muss er ein Gold abgeben. Die Spielrunde ist in diesem Fall ebenfalls beendet.

Spielende:

Sobald ein Spieler sein drittes Gold bekommt, hat er das Spiel gewonnen.

Spielerzahl: 2-6 Spieldauer: ca. 30 min.

©Christian und Thilo Hutzler Vo 2, 29.12.09