

NUR DIE ZIEGE ZÄHLT



Von **Günter Burkhardt**

Spieler: 3 – 6 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 20 Minuten

INHALT



50 Ziegen-Karten mit 1, 2, 3 und 5 Ziegenköpfen



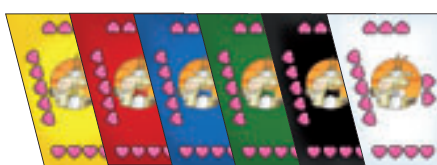
Rückseite



1 Zähltafel



6 Holz-Ziegen



6 Tipp-Plättchen

(jeweils in gelb, rot, blau, grün, schwarz und weiß)



6 Spieler-Chips

SPIELIDEE & SPIELZIEL

Die Spieler erhalten in acht „Stichen“ Ziegen, die auf den Karten als schwarze Ziegenköpfe zu sehen sind (zur Verdeutlichung sind sie jeweils auf beiden Seiten – rechts und links – abgebildet). Vor Beginn des Spiels müssen die Spieler voraussagen, wie viele Ziegenköpfe sie am Ende des Spiels haben werden! Für mutigere Voraussagen gibt es mehr Punkte, für weniger mutige weniger Punkte. **Wer seine Voraussagen am besten erfüllt, gewinnt.**

SPIELVORBEREITUNG

Die **Ziegen-Karten** werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält – unabhängig von der Spielerzahl – 8 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden für das Spiel nicht benötigt.

Die **Zähltafel** wird auf den Tisch gelegt.

Die **Tipp-Plättchen** und **Spieler-Chips** werden vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die **Holz-Ziege**, das **Tipp-Plättchen** und den **Spieler-Chip** dieser Farbe. Er stellt oder legt seine Ziege auf das Feld „0“ der Zähltafel und legt den Spieler-Chip sowie das Tipp-Plättchen vor sich ab.

Der Spieler-Chip zeigt allen Mitspielern jederzeit die Farbe des jeweiligen Spielers. Mit den **Tipp-Plättchen** schätzen die Spieler ein, wie viele schwarze Ziegen sie am Ende des Spiels haben werden.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler ist Startspieler. Das Spiel läuft in **zwei Phasen** ab, dem Tippen der erreichten Ziegenzahl und dem Ausspielen der Stiche.

1. Ziegen-Tipp

Zunächst müssen alle Spieler **einschätzen**, wie viele Ziegenköpfe sie am Ende des Spiels in ihren erhaltenen Stichen haben werden. Dafür legt zunächst der Startspieler sein **Tipp-Plättchen** an eine beliebige Stelle seitlich an der Zähltafel an. Die an der Zähltafel anliegende Seite des **Tipp-Plättchens** zeigt, wie viele Punkte er am Ende des Spiels bekommen kann. Er erhält diese Punkte aber nur, wenn er tatsächlich mit der Anzahl der errungenen Ziegen im Bereich seines **Tipp-Plättchens** liegt! Folgende Möglichkeiten gibt es:

- **2 Punkte (Herzen):** Diese Seite des Tipp-Plättchens deckt einen Bereich von 4 Zeilen auf der Zähltafel ab. Der Spieler hat einen großen Bereich zur Verfügung, in dem er mit den erreichten Ziegenköpfen landen kann. Aber er bekommt im Erfolgsfall nur relativ wenig Punkte (nämlich nur 2).
- **3 Punkte:** Abgedeckter Bereich 3 Zeilen, 3 Punkte sind erreichbar.
- **4 Punkte:** Abgedeckter Bereich 2 Zeilen, 4 Punkte sind erreichbar.
- **5 Punkte:** Mit der längsten Seite seines Tipp-Plättchens kann der Spieler entweder darauf tippen, keine einzige Ziege zu erhalten (Tipp-Plättchen mit dieser Seite an die „0“). Oder er tippt darauf, mehr als 60 Ziegen zu erhalten, dann legt er sein Tipp-Plättchen mit dieser Seite an die Oberkante der Zähltafel (oberhalb der Zeile „61+“). Bei beiden Tipps erhält er im Erfolgsfall 5 Punkte.



Beispiel:

Spieler Blau deckt vier Zeilen mit seinem Tipp ab und glaubt, er wird 41 – 60 Ziegen erhalten.

Er bekommt 2 Punkte, wenn das stimmt.

Spieler Schwarz tippt, dass er zwischen 36 und 50 Ziegen erhält. Stimmt der Tipp, bekommt er 3 Punkte.

Spieler Rot und Gelb gehen ein höheres Risiko ein und tippen jeweils auf nur 2 Zeilen. Der Lohn: 4 Punkte, wenn sie Recht behalten.

Spieler Weiß riskiert am meisten und tippt auf mehr als 60 Ziegen. Erreicht er dies, bekommt er dafür sogar 5 Punkte.

Nachdem der Startspieler seinen Tipp abgegeben hat, legen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn einzeln ihre Tipp-Plättchen an die Zähltafel. Dabei dürfen **keine Tipp-Plättchen aufeinander liegen**. Tipp-Plättchen dürfen aber auf beide Seiten der Zähltafel gelegt werden. So kann jede Zeile der Zähltafel (z. B. die Zahlen „26 – 30“) nur zweimal getippt werden, einmal mit einem Tipp-Plättchen auf der rechten Seite und einmal mit einem Tipp-Plättchen auf der linken Seite der Zähltafel. Die unterste Zeile „0“ und die oberste Zeile „61+“ dürfen nur je einmal getippt werden, die Tipp-Plättchen werden oben bzw. unten angelegt.

2. Ausspielen der Stiche

Beginnend mit dem Startspieler spielt reihum im Uhrzeigersinn **jeder Spieler eine Karte offen** aus.

Die ausgespielten Karten – eine von jedem Spieler – nennt man „Stich“. Der Spieler mit der **höchsten gespielten Karte** erhält den Stich und zählt die **Ziegenköpfe auf den Karten des Stiches** zusammen (Dabei werden nur die Köpfe rechts oder links auf der Karte gezählt. **Siehe unten im Beispiel.**). **Zusätzlich addiert der Spieler die Zahl der niedrigsten Karte des Stiches** zur Summe der Ziegenköpfe und rückt mit seiner Ziege um die Gesamtsumme auf der Zähltafel vor. Auf jedem Feld der Zähltafel können auch mehrere Ziegen gleichzeitig stehen.

Dann legt er die gewonnenen Karten verdeckt vor sich ab. Der Sieger des Stiches eröffnet den nächsten Stich.

Beispiel für einen Stich:

Im Stich liegen: Karte 40 (5 Ziegen), Karte 5 (3 Ziegen), Karte 47 (1 Ziege) und Karte 18 (1 Ziege). Die Summe der Ziegen lautet: $5 + 3 + 1 + 1 = 10$. Hinzuaddiert wird die Zahl der niedrigsten Karte, also 5. Die Ziege des Spielers, der die Karte 47 gelegt hat, wird um $10 + 5 = 15$ Felder auf der Zähltafel nach oben gerückt.



$$5 + 3 + 1 + 1 = 10 \text{ Ziegen, plus Kartenwert } 5 = 15$$



Das Spiel endet **nach dem achten Stich**.

Jeder Spieler kontrolliert, ob seine Ziege auf der Zähltafel im Bereich seines Tipp-Plättchens gelandet ist. Hat er dies geschafft, erhält er die entsprechenden Punkte. Landet die Ziege außerhalb des getippten Bereiches, erhält der Spieler keine Punkte. Die Punkte werden auf einem Zettel notiert.

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler teilnehmen. Wer nach der festgelegten Rundenzahl am meisten Punkte hat, gewinnt.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

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



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL