

ZIEGEN KRIEGEN



Von Günter Burkhardt

Spieler: 3 – 6 Personen Alter: ab 8 Jahren Dauer: ca. 15 Minuten



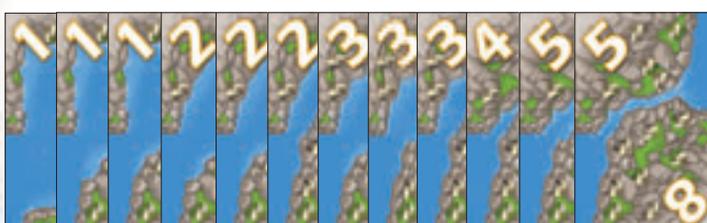
INHALT



50 Ziegen-Karten mit 1 – 5 Ziegensymbolen



Rückseite



12 Hügelpkarten (Werte 1 – 8)



Rückseite

1 Holz-Ziege



SPIELIDEE & SPIELZIEL

Die Spieler kriegen in acht „Stichen“ jede Menge Ziegen, die auf den Karten als schwarze Ziegenköpfe zu sehen sind.

Außerdem wird im Laufe des Spiels in der Tischmitte ein Hügel zusammengelegt, der das Ziegen-Limit für das Spielende festlegt. Wer bei Spielende mehr Ziegen auf seinen Karten besitzt als das Limit vorgibt, kann nicht gewinnen. Denn Sieger wird, wer am meisten Ziegen gekriegt hat, ohne das Limit zu überschreiten!



SPIELVORBEREITUNG

Die **Ziegen-Karten** werden gut gemischt. Jeder Spieler kriegt – unabhängig von der Spielerzahl – 8 Karten verdeckt auf die Hand. Die restlichen Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Die gut gemischten **Hügelpkarten** werden als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt. Die **Ziege** steht neben dem Hügelpkarten-Stapel bereit.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler ist Startspieler.

Reihum im Uhrzeigersinn spielt **jeder Spieler eine Karte offen** aus. Die ausgespielten Karten – eine von jedem Spieler – nennt man „Stich“.

Der Spieler mit der **niedrigsten gespielten Karte** im jeweiligen Stich darf eine **Hügelpkarte** aufdecken und in die Tischmitte legen. Er bestimmt durch das Legen der Hügelpkarte und das Setzen der Holz-Ziege, mit welcher der beiden Zahlen der Hügel gebildet werden soll.

Der Spieler mit der **höchsten gespielten Karte** kriegt den **Stich** und legt die gewonnenen Karten verdeckt vor sich ab. Er eröffnet den nächsten Stich. Abgelegte Karten dürfen nicht mehr angeschaut werden.

Nur nach dem ersten, zweiten, dritten und vierten Stich wird eine Hügelpkarte gelegt. Die restlichen Stiche werden gespielt, ohne dass weitere Hügelpkarten ins Spiel kommen.

Bei der **ersten Hügelpkarte** stellt der Spieler die Ziege auf die gewählte Zahl. Die **zweite, dritte und vierte Hügelpkarte** müssen jeweils rechtwinklig an eine ausliegende Hügelpkarte angelegt werden (siehe **Beispiel auf der Rückseite**).

Die **zweite Hügelpkarte** muss der Spieler an das Hügelteil mit der Holz-Ziege anlegen. Er kann aussuchen, welchen Teil der zweiten Karte er an die Holz-Ziege legt. Im **Beispiel** kann er das 3-er-Hügelteil oder das 7-er-Hügelteil an die erste Hügelpkarte anlegen und damit die Ziegenanzahl auf dem Hügel entweder auf 7 Ziegen oder auf 11 Ziegen erhöhen.

Die Ziege wird danach so auf den Hügel gestellt, dass sie keine Zahl verdeckt. Dann können die Spieler die Gesamtsumme des Hügels jederzeit erkennen.

Beispiel:**1. Hügelkarte****2. Hügelkarte****2 Möglichkeiten:**

①



Summe 7 (4 + 3)

②



Summe 11 (4 + 7)

Mit der **dritten Hügelkarte** wird der Hügel aus der ersten und zweiten Hügelkarte weiter vergrößert. Die vierte Hügelkarte schließt den Hügel ab.

So entsteht ein Hügel aus 4 Karten, der bestimmt, wie viele Ziegenköpfe die Spieler in ihren Karten bei Spielende maximal haben dürfen.



SPIELLENDE

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

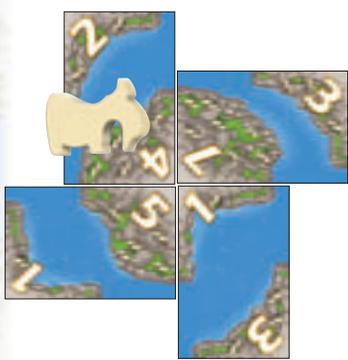
Jeder Spieler zählt die Ziegen-Köpfe auf den Karten seiner Stiche zusammen (**siehe Beispiel**). Liegt die Summe über dem Ziegen-Limit, kann der Spieler nicht gewinnen.

Sieger ist der Spieler mit den meisten Ziegenköpfen, der das Limit nicht überschreitet. Bei Punktegleichstand gibt es mehrere Sieger. Auch ein Spieler, der keine Ziege gekriegt hat, gewinnt, falls alle anderen Spieler über dem Limit sind. Enden alle Spieler über dem Limit, gibt es keinen Sieger.

Beispiel zur Endabrechnung:

$$1 + 2 + 3 + 5 + 2 + 1 + 1 + 3 = 18 \text{ Ziegen-Köpfe}$$

Ziegen-Limit: 17 (4 + 7 + 5 + 1)



Marion hat 18 Ziegen-Köpfe, Hubi hat 17 Ziegen-Köpfe, Dennis hat 12 Ziegen-Köpfe, Philippa hat 4 Ziegen-Köpfe. Marion scheidet aus, da sie mehr Ziegenköpfe als das Limit hat.

Hubi gewinnt, da er von den Spielern, die nicht über dem Limit sind, am meisten Ziegenköpfe hat.

Alternativ können auch so viele Runden gespielt werden, wie Spieler teilnehmen. Die Spieler erhalten dann nach jedem Spiel so viele Punkte, wie sie Ziegenköpfe gekriegt haben, und notieren sie auf einem Blatt. Wer über dem Limit liegt, erhält für die Partie 0 Punkte. Spieler ohne Stich erhalten Punkte in Höhe der Zahl, auf der die Holz-Ziege stand. 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: redaktion@amigo-spiele.de

