

POISON

von Reiner Knizia

Spieler: 3 – 6 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten

Spielmaterial



Acht Giftkarten mit dem Wert 4



je 14 Zaubertrank-Karten in drei Farben, pro Farbe zwei Karten mit dem Wert 4 und je drei Karten mit den Werten 1, 2, 5 und 7



Spielblock

Spielidee

In der Zauberküche brodeln drei Kessel mit Zaubertränken. Reihum wirfst du Zaubertrank-Karten in einen Kessel deiner Wahl. Dabei solltest du aufpassen, dass du keinen Kessel zum Überlaufen bringst. Denn falls der Gesamtwert aller Karten in einem Kessel den **Wert 13** übersteigt, musst du sie nehmen. Diese Karten können dir am Ende Minuspunkte bringen. Es sei denn, du sicherst dir die Mehrheit bei einem Trank und bist damit immun gegen seine Wirkung. Zusätzlich gibt es noch acht Gift-Karten, die nicht nur die Tränke im Kessel, sondern dir auch dein Endergebnis verderben können. Spiele daher geschickt deine Karten aus, um am Ende der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten zu sein.

Spielvorbereitung

Eine Partie **Poison** wird in mehreren Durchgängen gespielt. Zu Beginn eines jeden Durchgangs ist ein Spieler der Kartengeber. Der Kartengeber wechselt für die folgenden Durchgänge im Uhrzeigersinn.

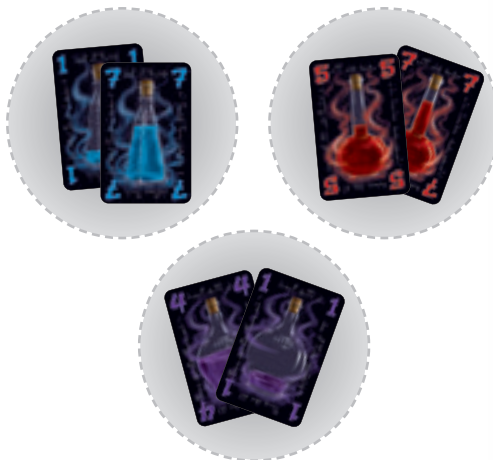
Der Kartengeber mischt alle Karten und verteilt sie einzeln nacheinander an die Spieler. Abhängig von der Spielerzahl erhalten manche Spieler eine Karte mehr auf die Hand als andere Spieler. Der Spielblock und ein Bleistift werden erst am Ende eines Durchgangs benötigt.

Anmerkung: Bei drei Spielern werden die Karten für vier Spieler ausgegeben und die Karten für den überzähligen Spieler für diesen Durchgang aus dem Spiel entfernt.

Spielablauf

Der Spieler links vom Geber beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, muss eine seiner Karten mit der Vorderseite nach oben in einen Kessel spielen. Es gibt maximal drei Kessel. Die Kessel sind der Bereich in der Tischmitte (siehe Abb. rechts).

Die drei Kessel in der Tischmitte



Die Farbe einer Zaubertrank-Karte, die als Erste in einen Kessel gespielt wird, bestimmt die Farbe aller Karten, die in diesen Kessel gespielt werden dürfen. Weitere Karten dieser Farbe müssen in den gleichen Kessel gelegt werden. Es darf zu keiner Zeit eine Farbe in mehreren Kesseln vertreten sein.

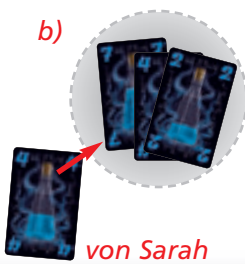
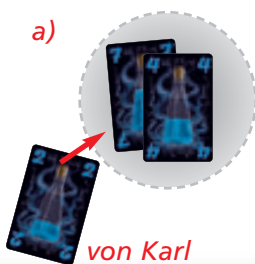
Achtung: Dies gilt nicht für die grünen Giftkarten, die dürfen in jeden Kessel hineingelegt werden. Falls ein Kessel nur Gift-Karten beinhaltet, ist seine Farbe noch nicht bestimmt. Wenn eine Zaubertrank-Karte in den Kessel gespielt wird, bestimmt diese die Farbe des Kessels. Der Kessel darf aber nicht die Farbe eines schon bestehenden Kessels haben.

Falls ein Spieler eine Karte spielt, mit der die Summe aller Kartenwerte (Zaubertrank-Karten und evtl. Giftkarten) in einem Kessel den Wert 13 übersteigt, muss dieser Spieler alle schon in diesem Kessel abgelegten Karten nehmen und sie verdeckt vor sich ablegen. Die Karte (Zaubertrank-Karte oder Giftkarte), die dafür gesorgt hat, dass der Wert 13 überschritten wurde, bleibt im Kessel.

Anmerkung: Der Spieler darf sich seine verdeckten Karten bis zum Ende des Spiels nicht ansehen.

Beispiel 1:

- a) Karl spielt eine „2“ und füllt den Kessel bis zum Wert 13.
- b) Sarah spielt eine „4“, damit übersteigt der Wert des Kessels 13. Sarah muss alle drei schon in den Kessel gespielten Karten nehmen und verdeckt vor sich ablegen.
- c) Die von Sarah gespielte „4“ bleibt im Kessel.



Beispiel 2:

- a) Richard spielt eine Gift-Karte, die immer den Wert „4“ hat, und füllt den Kessel bis zum Wert 11.
- b) Johann spielt eine „5“ und damit übersteigt der Wert des Kessels 13. Johann muss die schon in den Kessel gespielten Karten einschließlich der Giftkarte nehmen und legt sie verdeckt vor sich ab.
- c) Die von Johann gespielte „5“ bleibt im Kessel.



Die Punktwertung

Ein Durchgang endet, wenn alle Karten ausgespielt worden sind. Karten, die zum Ende eines Durchgangs noch in den Kesseln liegen, werden nicht gewertet.

Die Spieler decken ihre verdeckten Karten auf und bestimmen ihr Ergebnis. Jede Zaubertrank-Karte zählt einen Minuspunkt, jede Giftkarte zählt zwei Minuspunkte.

Falls ein Spieler die meisten Karten einer Farbe hat, zählen diese Karten Null Punkte. Bei einem Gleichstand bei den meisten Karten müssen die betroffenen Spieler ihre Karten trotzdem als Minuspunkte werten. Giftkarten werden immer gewertet, auch wenn ein Spieler die meisten davon hat.

Die Minuspunkte werden für jeden Spieler auf ein Blatt des Spielblocks notiert.

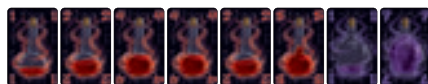
Beispiel einer Punktwertung:

Sarah hat drei blaue Karten, zwei rote Karten und eine Gift-Karte. Sie hat in keiner Farbe die meisten Karten und muss alle Karten werten. Sie erhält 7 Minuspunkte.



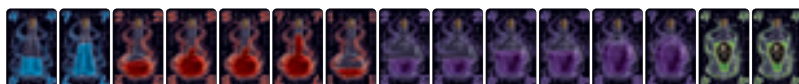
$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 = 7$

Richard hat sechs rote Karten und zwei violette Karten. Da er die meisten roten Karten von allen Spielern hat, muss er seine roten Karten nicht werten. Er erhält nur 2 Minuspunkte.



$0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 1 + 1 = 2$

Karl hat zwei blaue Karten, fünf rote Karten, sechs violette Karten und zwei Gift-Karten. Karl hat bei den violetten Karten mit Johann nur einen Gleichstand erzielt und muss sie werten. Er erhält 17 Minuspunkte.



$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 = 17$

Johann hat sechs blaue Karten, eine rote Karte, sechs violette Karten und vier Gift-Karten. Er hat die meisten blauen Karten und muss sie dementsprechend nicht werten. Er hat bei den violetten Karten nur einen Gleichstand mit Karl erzielt und muss sie daher werten. Obwohl er die meisten Gift-karten hat, muss er sie werten, denn ein Spieler muss seine Giftkarten immer werten. Johann erhält 15 Minuspunkte.



$0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 2 = 15$

Spielende

Nach jedem Durchgang muss der Kartengeber wieder alle Karten mischen und an die Spieler verteilen. Wenn jeder Spieler einmal Kartengeber war, ist eine Partie zu Ende. Nun werden für jeden Spieler seine Minuspunkte zusammengezählt. Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

Anmerkung: Bei drei Spielern ist eine Partie zu Ende, wenn jeder Spieler zweimal Kartengeber war.

Spielvariante

Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler nur fünf Karten auf die Hand. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Kartenstapel. Wer eine Karte spielt, zieht danach eine neue Karte vom Stapel. Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist und alle Karten gespielt worden sind.



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