

SARKOPHAG

von Michael Feldkötter



amigo-spiele.de/05973

Spieler: 3–6 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

In ihrer Gier nach sensationellen Funden haben unbedachte Forscher uralte Sarkophage geöffnet – und dabei den Frieden der darin ruhenden Mumien unsanft gestört. Nun wirren die müffigen Gesellen durch die Katakomben und erweisen sich als überraschend anhänglich. Doch wer will sich von den nicht mehr ganz taufrischen Typen schon einwickeln lassen? Mit ein bisschen Geschick und einem wohlriechenden Hauch von Taktik lässt es sich durchaus vermeiden, allzu viele der flatterhaften Kerle in seinem Reisegepäck wiederzufinden.

SPIELIDEE

Sarkophag ist ein Stichspiel. Bei einem Stich spielt jeder Spieler eine Karte aus. Der Spieler, der die höchste Karte oder die niedrigste Karte in den Stich gespielt hat, erhält die Karten des Stiches. Auf den meisten Karten sind kleine Mumienköpfe abgebildet. Sieger ist, wer am Ende des Spiels die **wenigsten** Mumienköpfe nehmen musste.

SPIELMATERIAL

60 Karten mit den Werten 1 bis 60

SPIELVORBEREITUNG

Der Spieler, der zuletzt eine Mumie gesehen hat, mischt alle Karten und teilt jedem Spieler verdeckt 10 Karten aus. Nicht verteilte Karten werden beiseitegelegt. Sie werden erst wieder für die nächste Partie benötigt.

SPIELABLAUF

DIE ERSTE KARTE DES STICHES

Der Spieler links vom Geber beginnt den ersten Stich mit der ersten Karte. Die folgenden Stiche beginnt jeweils der Gewinner des vorherigen Stiches. Die übrigen Spieler folgen während des Stiches im Uhrzeigersinn.

Achtung: Eine Karte mit 5 Mumienköpfen darf nicht als erste Karte gespielt werden, außer der Spieler hat nur noch solche Karten auf der Hand.



DIE ZWEITE KARTE DES STICHES

Nachdem der erste Spieler seine Karte ausgespielt hat, entscheidet der zweite Spieler durch seine Karte, ob alle nachfolgenden Spieler eine **höhere** oder eine **niedrigere** Karte als die erste Karte ausspielen müssen.

DIE ZWEITE KARTE IST NIEDRIGER ALS DIE ERSTE

Spielt der zweite Spieler eine Karte aus, die **niedriger** ist als die Karte des ersten Spielers, **müssen** alle anderen Spieler ebenfalls eine Karte ausspielen, die **niedriger** ist als die Karte des **ersten** Spielers.

Der Spieler, der die **niedrigste** Karte des Stiches gespielt hat, muss den Stich nehmen.

Beispiel: Nico ist am Zug und beginnt die Runde mit der 22. Clemens spielt als zweiter Spieler die 20 und gibt damit vor, dass alle Spieler niedrigere Karten als die 22 von Nico ausspielen müssen. Henrik ist als Nächstes an der Reihe und spielt die 14. Als Letztes spielt Daniel seine 15. Alle Spieler konnten niedrigere Karten als Nicos 22 spielen. Henrik mit der niedrigsten Karte (14) bekommt also den Stich mit 10 Mumienköpfen.



Nico



Clemens



Nico – 1. Karte



Clemens – 2. Karte



Henrik



Daniel



Daniel



Henrik

Kann jedoch mindestens ein Spieler keine niedrigere Karte spielen, weil er nur Karten auf der Hand hat, die höher sind als die Karte des ersten Spielers, muss er zwangsläufig eine höhere Karte ausspielen. In diesem Fall muss der Spieler den Stich nehmen, der die **höchste** Karte gespielt hat.

DIE ZWEITE KARTE IST HÖHER ALS DIE ERSTE

Spielt der zweite Spieler eine Karte aus, die **höher** ist als die Karte des ersten Spielers, **müssen** alle anderen Spieler ebenfalls eine Karte ausspielen, die **höher** ist als die Karte des **ersten** Spielers.

Der Spieler, der die **höchste** Karte des Stiches gespielt hat, muss den Stich nehmen.

Kann jedoch mindestens ein Spieler keine höhere Karte spielen, weil er nur Karten auf der Hand hat, die niedriger sind als die Karte des ersten Spielers, muss er zwangsläufig eine niedrigere Karte ausspielen. In diesem Fall muss der Spieler den Stich nehmen, der die **niedrigste** Karte gespielt hat.

Beispiel: Henrik hat den letzten Stich bekommen, jetzt muss er die erste Karte ausspielen und beginnt mit der 48. Daniel spielt die 49 aus und gibt damit vor, dass alle Spieler höhere Karten als Henriks 48 ausspielen müssen. Nico gelingt das, er spielt die 53. Clemens hat keine Karte mit einem Wert über 48 auf der Hand und spielt deshalb die 39, um wenigstens möglichst wenige Mumienköpfe zu bekommen. Er muss den Stich mit 5 Mumienköpfen nehmen.



Beispiel: Nun ist Clemens dran, weil er den letzten Stich bekommen hat. Er spielt die 9 aus. Henrik spielt die 8 und gibt die Richtung vor. Daniel hat keine Karte mit einem Wert unter 9 und spielt mit der 36 eine Karte ohne Mumienköpfe aus. Das ist eine gute Gelegenheit für Nico seine 35 loszuwerden. Daniel und Nico hatten so zwar beide keine passende Karte, aber Daniel muss den Stich mit 9 Mumienköpfen nehmen, weil er die höchste Karte (36) gespielt hat.



Das Spiel wird so fortgesetzt, bis alle 10 Stiche gespielt wurden.

SPIELLENDE

Nachdem alle 10 Stiche gespielt wurden, zählt jeder Spieler die Mumienköpfe auf seinen Karten zusammen. Der oder die Spieler mit den **wenigsten** Mumienköpfen gewinnen.

SPIEL ÜBER MEHRERE RUNDEN

Es wird eine bestimmte Anzahl an Mumienköpfen (z. B.: 100 Mumienköpfe) vereinbart. Das Spiel endet, sobald ein oder mehrere Spieler diese Anzahl am Ende einer Runde überschreiten. Es gewinnen der oder die Spieler mit den **wenigsten** Mumienköpfen.

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

