

Spielregeln „Alles im Eimer“ (1475)

Ziel:

Jeder versucht seine Eimer-Pyramide vor den anderen so gut wie möglich zu schützen und mit Hilfe der Tierkarten die Stapel der Mitspieler zusammenkrachen zu lassen.

Jeder Spieler bekommt jeweils drei Eimer pro Spielfarbe. Dann werden die Karten gründlich gemischt und an jeden Spieler 12 Stück verteilt, diese auf die Hand nehmen. Der Restkartenstapel kommt in die Tischmitte.

Die aufgenommenen Karten schaut sich jeder gut an. Danach legt er seine Eimer nebeneinander in Reihen aus und bildet so eine Pyramide auf dem Tisch. Wenn man von einer Spielfarbe viele hohe Karten besitzt, sollten die Eimer in dieser Farbe relativ weit unten in der Pyramide liegen, während Farben, von denen man keine oder nur wenige Karten hat, weiter oben plazierte werden. Schließlich einigt man sich auf einen Startspieler.

Der aktive Spieler wählt eine bis drei Handkarten einer Farbe aus und legt sie offen vor sich ab. Das dazugehörige Tier rennt nun auf die Pyramide des linken Nachbarn zu und zwar mit der Gesamtstärke aller gespielten Karten. Danach zieht der aktive Spieler eine Handkarte nach. Sollte dies vergessen worden sein, hat der Spieler Pech gehabt. Auch wenn man mehr als eine Karte ausspielt, wird immer nur eine Karte nachgezogen!

Der linke Nachbar des aktiven Spielers kann nun versuchen, das Tier abzuwehren. Dazu kann auch er bis zu drei Karten in der Farbe des Tieres spielen, wobei er die Gesamtstärke des Angreifers übertreffen muß. Bei erfolgreicher Abwehr zieht der Spieler eine Karte nach und der ihm folgende Spieler muß nun versuchen, die neue Gesamtsumme zu übertreffen, damit das an ihn weitergeleitete Tier nicht in seinen Eimerstapel kracht. Dies wird so lange fortgeführt, bis ein Spieler das wildgewordene Viech nicht mehr aufhalten kann und es in den Eimerstapel stürzt.

Die Pyramide wird beschädigt, wenn ein Spieler die geforderte Stärke nicht aufbringen kann. Das Tier wirft dann einen Eimer in seiner Farbe um. Das bedeutet, daß der Besitzer der Pyramide einen gleichfarbigen Eimer aus der Pyramide wählen muß, den er in die Schachtel legt. Liegen über diesem Eimer noch andere Eimer, die nun nicht mehr gestützt werden können, kommen auch diese in die Schachtel zurück (das gleiche Prinzip wie beim Dosenwerfen auf dem Rummel). Alle usgespielten Karten wandern dann auf einen Ablagestapel und der Spieler, dem die Pyramide beschädigt wurde, wählt ein bis drei neue Tierkarten einer Farbe aus und hetzt das nächste Tier zur Pyramide des linken Nachbarn.

Wenn im Verlauf des Spiels alle Eimer einer Farbe bei einem Spieler entfernt wurden und er erneut einen Eimer dieser Farbe wegnehmen muß, darf er einen beliebigen Eimer aus seiner Pyramide entfernen. Sollte eine Pyramide durch die Wegnahme eines Eimers in zwei separate Teile aufgespalten werden, muß der Spieler einen Teil entfernen.

Spielende:

Die Partie ist vorbei, wenn je nach Spielerzahl ein oder zwei Pyramiden von Spielern komplett abgetragen wurden. Es gewinnt der Spieler, der dann noch die meisten Eimer in seiner Pyramide hat.