GAUNER BANDE

Ein trickreiches Kartenspiel
für 3-6 Spieler

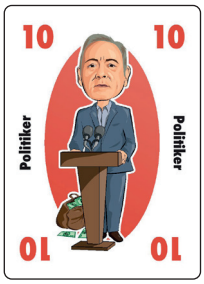
Spieler:	3 - 6 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45 - 90 Minuten
Spielmaterial:	52 Spielkarten 1 Spielanleitung

Spielanleitung mit Beispielrunden

Wenn dir das Spiel gefällt, schau dir gerne auch unsere anderen Spiele an. Scanne dazu einfach den QR-Code mit deinem Smartphone oder gehe auf *www.perdix-spiele.de/alle-produkte*.
Hier findest du auch die kostenlosen Online-Versionen unserer Spiele, die du jetzt mit Freunden auf der ganzen Welt spielen kannst!

Spielidee

Gespielt wird mit einem Set aus 52 Berufskarten, darunter 13 schwarze *Gaunerkarten* und 1 *korrupter Politiker*. Sind alle Karten verteilt, müssen die Spieler reihum ihr Karten auf der Hand in die Tischmitte ausspielen. Hat jeder Spieler eine Karte ausgespielt, so gewinnt der Spieler mit der höchsten Karte den **Stich** (= die in der Tischmitte liegenden Karten) und legt ihn vor sich ab. Haben alle Spieler ihre Handkarten ausgespielt, wird abgerechnet. Jeder Spieler schaut sich dabei seine gewonnenen **Stiche** an. *Gaunerkarten* und der *korrupte Politiker* geben dabei Minuspunkte. Hat man jedoch alle *Gaunerkarten* und den *korrupten Politiker* gewinnen können, so hat man die **Gaunerbande** vereint und kann nun entweder seinen Mitspielern die Minuspunkte zuschieben, oder aber seinen eigenen Punktestand aufbessern. Ziel des Spiels ist es, am Ende so wenige Minuspunkte wie möglich zu haben.



„Korrupter Politiker“
(= die rote 10)

„Gaunerkarten“
(= schwarze Karten)

Vorbereitung

Vor jedem Spiel werden die Karten gut gemischt. Beim Spiel mit 5 Spielern werden der rote und der blaue *Staubsaugervertreter* aus dem Spiel genommen. Bei 3 oder 6 Spielern werden alle drei *Staubsaugervertreter* sowie der *Schläger* aus dem Spiel genommen. Bei 4 Spielern wird mit allen Karten gespielt.

Spielablauf

Gespielt wird in mehreren Runden, wobei jede Runde aus drei Phasen besteht. Vor jeder Runde werden alle Karten im Spiel gemischt und reihum an die Spieler ausgeteilt, bis alle Karten im Spiel verteilt sind.

1. Phase: Karten tauschen

In dieser Phase wählen die Spieler jeweils 3 Handkarten aus, die sie einem anderen Spieler auf die Hand geben. In der ersten Runde gibt jeder Spieler seine 3 ausgewählten Karten verdeckt an den linken Mitspieler. In der nächsten Runde dann zwei Plätze nach links und in der darauffolgenden Runde dann drei Plätze nach links und so weiter. Muss man sich nach dieser Regel irgendwann selbst die Karten geben, so behält jeder Spieler in dieser Runde seine Handkarten. In der darauffolgenden Runde gibt jeder Spieler seine Karten dann wieder einen Platz nach links, dann zwei Plätze nach links und so weiter.

2. Phase: Stiche gewinnen

Die Spieler spielen reihum ihre Karten offen auf einen Stapel in der Tischmitte aus. Wer den grünen Staubsaugervertreter auf der Hand hat, beginnt und spielt diesen aus. Bei 3 oder 6 Spielern beginnt stattdessen derjenige mit dem grünen Autoverkäufer. Danach spielt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte aus. Dieser muss, sofern möglich, nun eine Karte mit der gleichen Farbe, wie die zuerst gespielte Karte, ausspielen. Hat er keine Karte dieser Farbe auf der Hand, so darf er eine beliebige andere Handkarte ausspielen. Diese Regel gilt auch für die weiteren Spieler (die Farbe der untersten Karte muss, wenn möglich, **bedient** werden). Haben alle Spieler eine Karte abgelegt, wird der Stapel (= der sogenannte **Stich**) vor demjenigen Spieler abgelegt, der die Karte mit dem höchsten Wert gelegt hat. Karten der Spieler, die **nicht bedient** haben (deren Karte also eine andere Farbe als die unterste Karte hat), werden dabei nicht berücksichtigt. Wer die höchste Karte in der zuerst ausgespielten Farbe gelegt hat, gewinnt also den **Stich**. Der Spieler, der den **Stich** vor sich ablegt, eröffnet dann den nächsten **Stich** mit einer Karte seiner Wahl. Folgende Sonderregeln sind zu beachten:
Ein **Stich** darf generell nur dann mit einer *Gaunerkarte* (= einer schwarzen Karte) eröffnet werden, wenn in dieser Runde in irgendeinem **Stich** schon einmal eine *Gaunerkarte* ausgespielt wurde. Nur beim allerersten **Stich** einer Runde gilt, dass sowohl *Gaunerkarten* als auch der *korrupte Politiker* (die rote 10) nur dann ausgespielt werden dürfen, wenn ein Spieler wirklich keine anderen Karten auf der Hand hat. Die Spielphase ist beendet, wenn alle Handkarten der Spieler ausgespielt wurden.

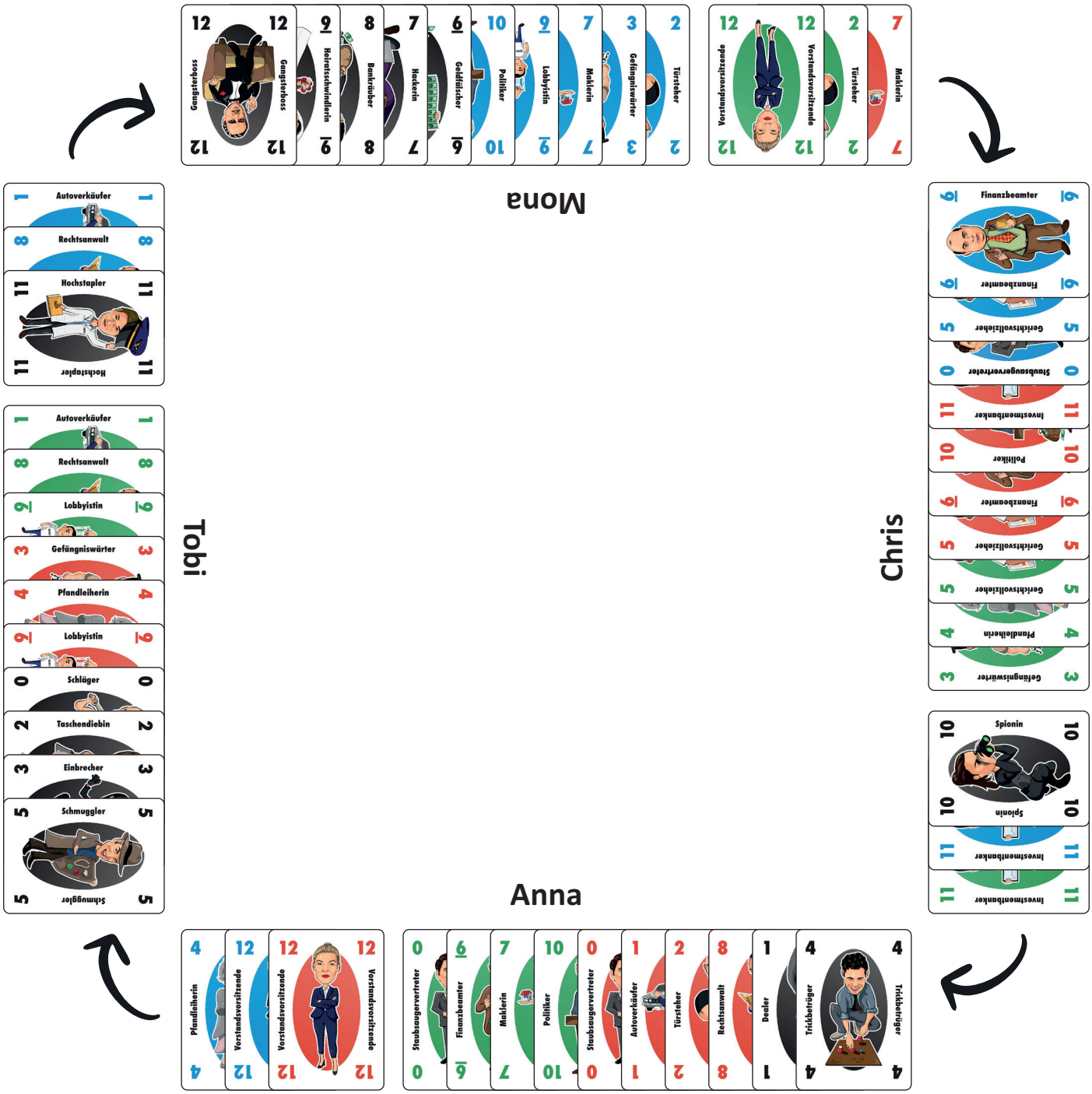
3. Phase: Punkte zählen

Jeder Spieler schaut sich nun seine gewonnen **Stiche** an. Für jede darin enthaltene *Gaunerkarte* bekommt er 1en Minuspunkt, für den *korrupten Politiker* gibt es ganze 13 Minuspunkte. Die Minuspunkte werden dabei nach jeder Runde zum eigenen Punktestand hinzugerechnet. Schafft es ein Spieler jedoch, alle *Gaunerkarten* und den *korrupten Politiker* zu gewinnen, so hat er die **Gaunerbande** vereint und erhält keine Minuspunkte. Zusätzlich kann er sich nun entscheiden, entweder jedem seiner Mitspieler 26 Minuspunkte zuzuschieben, oder aber sich selbst 26 Minuspunkte von seinem Punktestand abzuziehen. Hat ein Spieler sogar alle **Stiche** gewonnen, so verdoppelt sich dieser Wert auf 52 Minuspunkte, die er entweder sich selbst abziehen oder jeweils allen andern Spielern zuschieben darf. Beim Spiel mit 3 oder 6 Spielern werden die Punkte leicht anders gezählt. Hier gibt der *korrupte Politiker* nur 12 Minuspunkte, eine **Gaunerbande** wird mit nur 24 statt 26 Punkten gezählt und alle **Stiche** zu gewinnen mit 48 statt 52 Punkten. Sind alle Punktestände berechnet, so werden alle Karten neu gemischt und an die Spieler verteilt. Eine neue Runde beginnt dann wieder mit der ersten Phase.

Beispielrunde

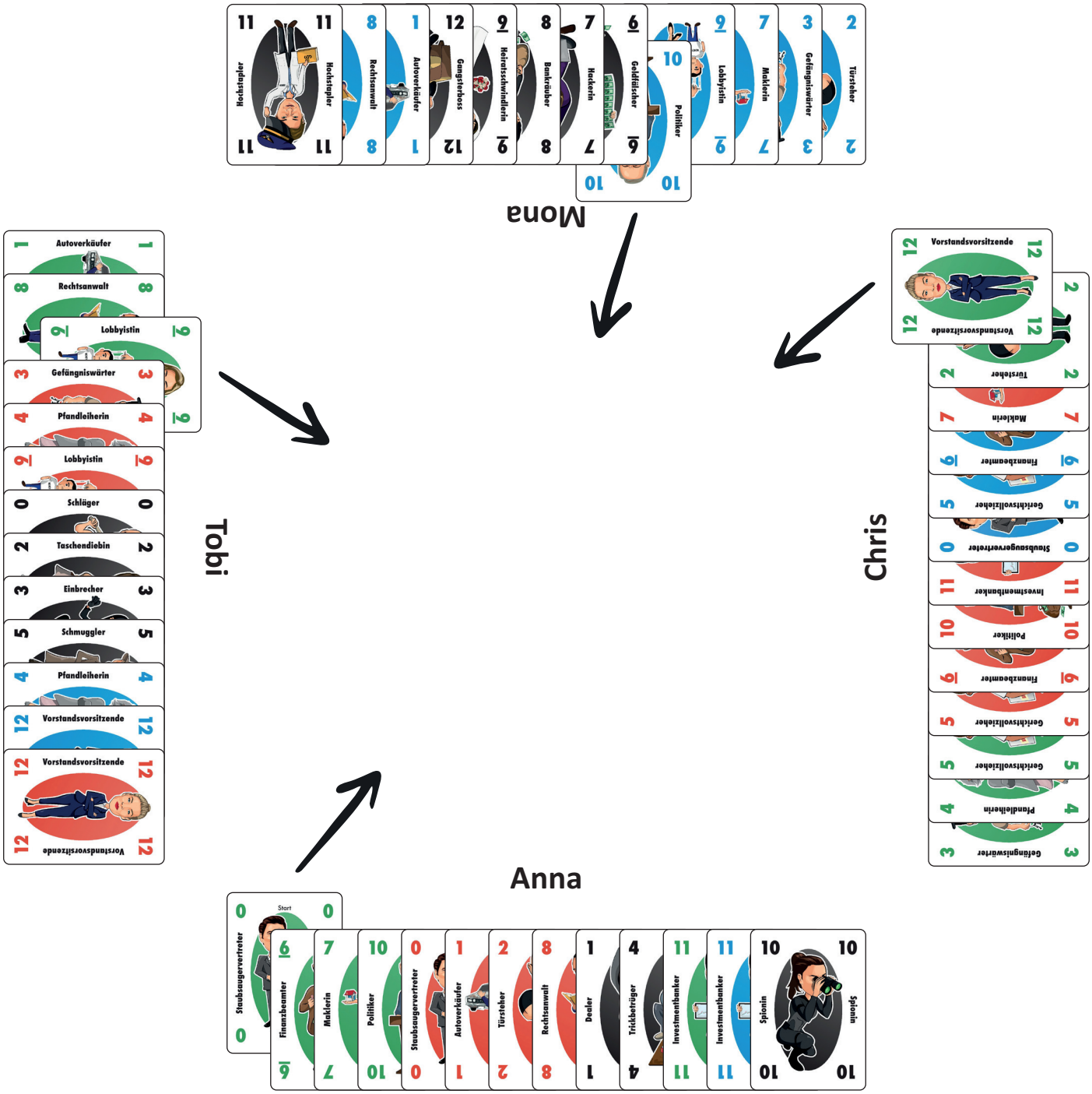
1. Phase: Karten tauschen

Nachdem alle Karten gemischt und verteilt wurden, wählen alle Spieler 3 Karten aus ihren Handkarten aus, die sie ihrem jeweils linken Mitspieler zuschieben wollen und legen diese verdeckt vor sich ab. Anna wählt die blaue 4, die blaue 12 und die rote 12 aus. Tobi wählt die blaue 1, die blaue 8 und die schwarze 11 aus. Mona die rote 7, die grüne 2 und die grüne 12 und Chris die grüne 11, die blaue 11 und die schwarze 10. Nachdem alle Spieler ihre ausgewählten Karten vor sich abgelegt haben, werden sie von den jeweils linken Spielern auf die Hand genommen. Tobi nimmt die Karten von Anna, Mona die Karten von Tobi, Chris die Karten von Mona und Anna die Karten von Chris auf die Hand.

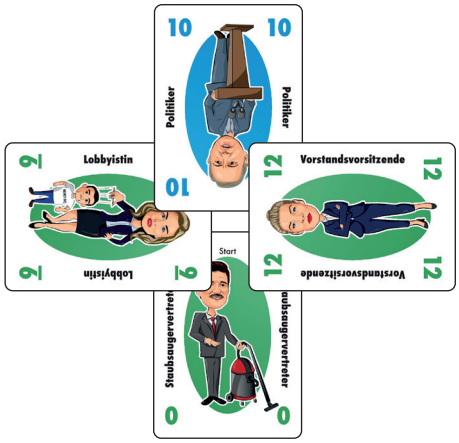


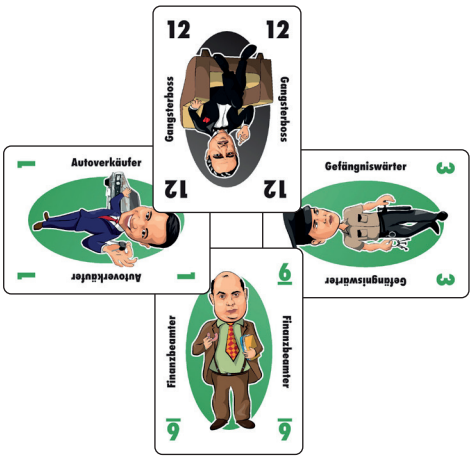
2. Phase: Stiche gewinnen

Nun beginnt die 2. Phase des Spiels. Da Anna die grüne 0 auf der Hand hat beginnt sie das Spiel und legt diesen offen in die Mitte des Tisches. Danach ist Tobi an der Reihe. Er muss nun auch eine grüne Karte legen (er muss grün „bedienen“) und entscheidet sich für die grüne 9. Da Mona keine grüne Karte auf der Hand hat kann sie sich für eine Karte einer anderen Farbe entscheiden. Da es der erste Stich der Runde ist, dürfte sie allerdings nur dann schwarze Karten ausspielen, wenn sie keine andere Farbe auf der Hand hat. Sie muss also in diesem Fall eine blaue Karte ausspielen und entscheidet sich für die blaue 10. Chris spielt dann zuletzt die grüne 12.



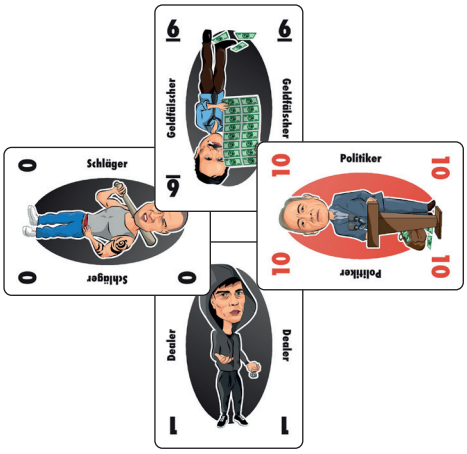
Da Chris die höchste grüne Karte gespielt hat, nimmt er sich die Karten (den Stich) aus der Tischmitte und legt sie verdeckt vor sich ab.





Chris darf nun als erstes eine neue Karte ausspielen und damit „den nächsten Stich eröffnen“. Er spielt eine grüne 3 aus. Anna muss die Farbe Grün bedienen und spielt eine grüne 6, Tobi spielt eine grüne 1. Mona, darf sich nun entscheiden, ob sie eine blaue oder eine schwarze Karte spielen möchte und spielt die schwarze 12 aus. Da Anna die höchste grüne Karte gespielt hat, erhält sie den Stich und legt ihn verdeckt vor sich ab.

Da in der vorherigen Runde bereits eine schwarze Karte gespielt wurde, darf sie den Stich nun auch mit einer schwarzen Karte eröffnen und spielt die schwarze 1. Tobi muss die Farbe bedienen und spielt die schwarze 0. Auch Mona muss die Farbe bedienen und spielt die schwarze 6. Da Chris keine schwarzen Karten auf der Hand hat, kann er sich nun frei entscheiden und legt die rote 10 (den korrupten Politiker). Da Mona die höchste schwarze Karte gespielt hat erhält sie den Stich und legt ihn verdeckt vor sich ab. Sie darf den nächsten Stich eröffnen...



3. Phase: Punkte zählen

Nachdem alle Karten ausgespielt wurden, schauen sich die Spieler ihre verdeckt vor sich abgelegten Karten an. Für jede schwarze Karte erhalten sie einen Punkt, für den korrupten Politiker ganze 13 Punkte. Anna hat im Verlauf der Runde nur eine Gaunerkarte kassiert und hat deshalb 1 Punkt. Tobi hat es geschafft, keinen Stich mit einer Gaunerkarte zu erhalten und hat deshalt 0 Punkte. Da Mona im dritten Stich, den korrupten Politiker, sowie 3 Gaunerkarten kassiert hat, bekommt sie 16 Punkte. Im weiteren Verlauf der Runde, hat sie keine weiteren Gaunerkarten bekommen. Chris hat im weiteren Verlauf der Runde mit seinen Stichen 8 Gaunerkarten erhalten und bekommt deswegen 8 Punkte.
Die Punkte werden notiert und eine neue Runde beginnt.

Anna	Tobi	Mona	Chris
1	0	16	8

Nachdem die Karten neu gemischt und verteilt wurden, wählt nun jeder Spieler wieder 3 Karten aus, dei er nun 2 Plätze nach links weitergeben möchte. Anna gibt die Karten also diese Runde an Mona, Tobi an Chris, Mona an Anna und Chris an Tobi...

Spielende

Das Spiel endet, sobald am Ende einer Runde ein Spieler den Punktestand von 100 Minuspunkten überschreitet. Gewonnen hat dann der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger. Als Variante können sich die Spieler vor dem Spiel auch auf einen anderen Wert als 100 einigen.

GAUNER BANDE

Ein trickreiches Kartenspiel
für 3-6 Spieler

Punktetabelle zum Ausdrucken