

WOLFGANG KRÄMER

Bullenparty

DIE HORNOCHSEN SIND LOS!



Spieler: 2-5 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten

Spielmaterial



100 Zahlenkarten von 1-100 mit 1-7 Hornochsen



10 Bullenkarten mit 4-7 Hornochsen



5 Nullkarten A-E

Spielidee

Jeder Spieler versucht durch geschicktes Bieten, gute Karten aus der Tischmitte zu erhalten. Diese Karten muss er möglichst raffiniert vor sich ablegen. So entstehen vor jedem Spieler ein oder mehrere Stapel mit aufsteigenden Zahlenkarten. Ziel ist es, möglichst nur einen Kartenstapel zu besitzen, der viele Hornochsen enthält, dafür gibt es Pluspunkte. Für die Karten der anderen Stapel gibt es Minuspunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spielvorbereitung

Nullkarten und Zahlenkarten werden getrennt gemischt. **Jeder Spieler erhält verdeckt eine Nullkarte**, die restlichen Nullkarten werden in die Schachtel zurückgelegt. **Jeder Spieler erhält fünf Zahlenkarten**, die er zusammen mit der Nullkarte auf die Hand nimmt. Die restlichen Zahlenkarten werden als Zugstapel verdeckt in die Tischmitte gelegt.

ACHTUNG: Bei drei Spielern werden 25, bei zwei Spielern 50 Zahlenkarten abgezählt und in die Schachtel zurückgelegt. Bei vier und fünf Spielern wird mit allen Karten gespielt.

Die Bullenkarten werden nach ihren Hornochsen sortiert und gestapelt neben den Zahlenkartenstapel gelegt. Oben liegen die Karten mit vier Hornochsen, unten die Karten mit sieben Hornochsen.

Spielablauf

Es werden nacheinander mehrere Spielrunden gespielt. Eine Spielrunde beginnt mit dem Auslegen von Kartenreihen und endet nach dem Bieten, wenn jeder Spieler eine Reihe genommen und Karten auf eigene Stapel gelegt hat.

Auslegen von Reihen

Zu Beginn einer Spielrunde werden in der Tischmitte so viele Reihen gebildet, wie Spieler teilnehmen. Bei zwei Spielern zwei Reihen, bei drei Spielern drei Reihen usw. In jede Reihe werden **zwei Zahlenkarten** offen vom Zugstapel ausgelegt. Die Karten in den Reihen werden **nicht** nach Zahlen geordnet. Während einer Spielrunde können die Reihen auf bis zu fünf Karten erweitert werden.

Beispiel:

Die Auslage bei Rundenbeginn, drei Reihen bei drei Spielern.



Zugstapel



Bullenkartenstapel



Ablagestapel

Das erste Gebot

Nun müssen alle Spieler um die ausliegenden Reihen bieten. Jeder Spieler wählt aus seiner Hand eine Karte (eine Zahlenkarte oder die Nullkarte) und legt sie **verdeckt** vor sich auf den Tisch. Anschließend werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt.

Die Zahlenkarten

Wer die **niedrigste** Zahlenkarte (nicht die Nullkarte) ausgespielt hat, legt sie auf den Ablagestapel und nimmt als Erster eine Reihe seiner Wahl. Danach folgen die anderen Spieler in Rangfolge der Zahlen von 1-100. Die Spieler nehmen die Karten der gewählten Reihe auf die Hand.

Die Nullkarten

Danach ist an der Reihe, wer eine Nullkarte ausgespielt hat. Der Spieler erhält keine Kartenreihe, stattdessen verlängert er eine Reihe. Er zieht eine Karte vom Zugstapel und legt sie offen an eine beliebige Reihe. Die Nullkarte wird wieder auf die Hand genommen. Sie bleibt das ganze Spiel über im Besitz des Spielers.

Haben mehrere Spieler gleichzeitig eine Nullkarte ausgespielt, beginnt der Spieler, dessen Nullkarte den vorersten Buchstaben im Alphabet besitzt. Danach folgen die anderen Spieler, entsprechend dem Buchstaben auf ihrer Nullkarte.

BEACHT: Eine Reihe darf maximal **fünf Zahlenkarten** lang sein. Ist dies der Fall, muss eine neue Karte an eine andere Reihe gelegt werden. Besitzen alle noch verbliebenen Reihen fünf Karten, wird keine Zahlenkarte mehr angelegt.

Bullenkarten

Sobald die fünfte Zahlenkarte an eine Reihe gelegt wird, muss sofort die oberste Bullenkarte an diese Reihe gelegt werden (solange der Vorrat reicht).

Weitere Gebote

Es gibt ein weiteres Gebot, wenn mindestens ein Spieler beim vorherigen Gebot eine Nullkarte gespielt hat.

Sobald ein Spieler eine Reihe genommen hat, nimmt er an weiteren Geboten dieser Spielrunde **nicht** mehr teil. Weitere Gebote um verbliebene und länger gewordene Reihen machen nur die Spieler, die zuvor ihre Nullkarte gespielt haben.

Jedes weitere Gebot wird wie oben beschrieben durchgeführt. Sollte nur noch ein Spieler bieten, kann er so lange seine Nullkarte ausspielen bis die letzte Reihe aus fünf Karten besteht.

Sind in **allen** noch verbliebenen Reihen **fünf Zahlenkarten und eine Bullenkarte**, muss im anschließenden Gebot eine Zahlenkarte gespielt und eine Reihe genommen werden.

Ablagestapel bilden

Sobald alle Reihen genommen wurden, müssen Zahlenkarten auf eigene Stapel offen abgelegt werden.

Ein Spieler muss **genau fünf Zahlenkarten** und die Nullkarte auf der Hand behalten. Überzählige Zahlenkarten **muss** er vor sich auf einen oder mehrere Stapel legen. In jedem Stapel müssen die **Zahlen aufsteigend**, aber nicht fortlaufend sein.

Mehrere Karten werden einzeln und für die Mitspieler nachvollziehbar abgelegt. Die höchste Karte liegt immer oben. Werden weitere Karten auf einen Stapel abgelegt, müssen die Zahlen **höher sein**, als die der obersten Karte.

Beispiel 1: Oliver besitzt einen Stapel mit der 13 als oberste Karte. Er nimmt eine Reihe mit drei Karten (22, 24 und 60). Die 24 und die 60 nimmt er auf die Hand. Die 22 legt er zusammen mit der 20 aus seiner Hand in aufsteigender Folge auf die 13.



Wenn ein Spieler eine Karte ablegt, deren Zahl niedriger ist als die oberste Karte seines Stapels, muss er mit dieser Karte einen neuen Stapel bilden.

Beispiel 2: In der nächsten Runde hat Oliver mit der 24 geboten und nimmt die Reihe mit den Karten 2, 4 und 18. Die 2 nimmt er auf die Hand. Die 4 und die 18 legt er in einem neuen Stapel ab.



Ein Spieler kann beliebig viele Stapel besitzen, aber nur ein Stapel bringt am Spielende Pluspunkte. Dies ist der Stapel mit den meisten Hornochsen auf den Karten. Jeder weitere Stapel bringt Minuspunkte. Wer eine Reihe mit einer Bullenkarte nimmt, legt die Bullenkarte gesondert von seinen Stapeln vor sich ab. Bullenkarten bringen immer Pluspunkte.

Neue Spielrunde

Wenn keine Kartenreihen mehr in der Mitte liegen und jeder Spieler nur noch fünf Zahlen- und die Nullkarte auf der Hand hat, ist eine Spielrunde beendet. Die neue Spielrunde beginnt mit dem Auslegen von neuen Reihen. Danach folgt wieder das erste Gebot.

Spielende

Sobald die letzte Karte des Zugstapels an eine Reihe gelegt wurde, sind die Spieler in der letzten Spielrunde. Reichen beim Auslegen der Reihen oder beim Erweitern einer Reihe die Karten des Zugstapels nicht aus, wird der Ablagestapel gemischt und davon die noch fehlenden Karten genommen. Es folgen die letzten Gebote, danach ist das Spiel beendet.

Nun müssen die Spieler noch **alle** Zahlenkarten auf der Hand auf ihre Stapel verteilen bzw. damit neue Stapel bilden. Die Nullkarte spielt keine Rolle mehr.

Dann wird gewertet: Jeder Spieler macht den Stapel mit den meisten Hornochsen zu seinem Plusstapel und zählt die Hornochsen seiner Bullenkarten hinzu. Von diesen Pluspunkten werden alle Hornochsen in den anderen Stapeln abgezogen. Wer das beste Ergebnis hat, gewinnt.

Beispiel für das Ende einer Spielrunde

Alle Spieler haben bisher ihre Nullkarte gespielt. Jetzt liegen in jeder Reihe fünf Zahlenkarten und eine Bullenkarte. Als letztes Gebot spielt Adam die 13, Bernd die 85 und Chris die 36 aus.



Adam beginnt und wählt die mittlere Reihe. Die Bullenkarte legt er beiseite. Die 24 und 33 legt er auf seinen Stapel mit der 23. Die 3, die 75 und die 94 nimmt er auf die Hand. Von den jetzt sieben Zahlenkarten, die er auf der Hand hat, legt er die 51 und 72 aus und bildet einen zweiten Stapel.

Chris ist der nächste und nimmt die untere Reihe. Die Bullenkarte legt er beiseite. Auf seinen Stapel mit der 8 legt er die 11 und die 19. Die 55, 63 und 93 nimmt er auf die Hand. Auch er muss jetzt zwei Zahlenkarten auslegen. Die 87, die er schon auf der Hand hatte, und die 93 legt er auf den zweiten Stapel mit der 86.

Bernd bleibt die oberste Reihe. Die Bullenkarte legt er beiseite. Er beginnt einen neuen Stapel mit der 17, 18 und 35. Die 49 und 77 nimmt er auf die Hand. Von den jetzt sechs Zahlenkarten spielt er die 49 aus und legt sie auf den Stapel mit der 31.



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