



Ochs & Esel

Der lockere
Spiele Spaß für
3-12 Personen
ab 8 Jahren
von Wolfgang
Kramer



SPIELIDEE

Ziel des Spiels ist es, nicht auf dem Esel sitzen zu bleiben und möglichst schnell die eigenen Karten loszuwerden. Sobald einem Spieler das gelingt, beendet er einen Durchgang. Die Mitspieler bekommen nun Minuspunkte für ihre Karten, die sie noch auf der Hand halten. Das Knifflige daran: Je höher der Wert einer Karte ist, desto leichter kann man sie zwar ausspielen; aber umso höher ist auch die Anzahl der Minuspunkte, die die Karte einbringt, falls man sie am Ende noch besitzt. Äußerst gefährlich ist der Esel, denn er ist 20 Minuspunkte wert.

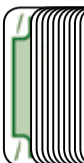
Wer nach 5 Durchgängen die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel.



SPIELMATERIAL

110 Karten, im Einzelnen:

- 104 Zahlenkarten (je 8 Mal die Werte 1-13)
- 4 Joker
- 1 Esel
- 1 Ochs



Dazu bitte noch Zettel und Stift bereitlegen. (Nicht im Spiel enthalten.)

SPIELVORBEREITUNG

Zuerst werden die Karten mit **Ochs** und **Esel** aussortiert. Der Spieler mit den längsten Ohren bekommt den Esel; er ist in der ersten Runde **Startspieler**. Der Ochs kommt ganz aus dem Spiel. Er wird nur in der Ochs-Variante benötigt, die am Ende dieser Anleitung erklärt wird.

Der rechte Nachbar des Startspielers mischt alle übrigen 108 Karten und teilt anschließend an jeden Spieler so viele Karten aus, wie die folgende Tabelle anzeigt. Je nach Spielerzahl bleiben einige Karten übrig; diese legt der Spieler zur Seite, sie werden für den nächsten Durchgang wieder benötigt. Jeder Spieler nimmt seine Karten nun auf die Hand.

Anzahl der Spieler	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Karten pro Spieler	13	13	13	13	13	13	12	10	9	9
Nicht verwendete Karten	69	56	43	30	17	4	0	8	9	0

Hinweis: Der Startspieler hat nun eine Karte mehr als die anderen Spieler, da er zusätzlich noch den Esel auf der Hand hält.

SPIELABLAUF



Ein Spiel besteht aus **5 Durchgängen**. (Die Spieler können sich auch auf eine andere Zahl einigen, um die Spieldauer zu verändern.) Innerhalb eines **Durchgangs** werden mehrere **Runden** gespielt, in denen jeder Spieler immer einmal an die Reihe kommt. Hat am Ende einer **Runde** mindestens ein Spieler keine Karte mehr auf der Hand hat, endet ein **Durchgang**.

Der **Startspieler** beginnt und spielt **eine oder mehrere Karten mit demselben Zahlenwert** aus seiner Hand aus. Danach ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe. Er muss nun entweder **erhöhen** oder **passen**.

Hinweis: Der Startspieler darf gleich zu Beginn auch den Esel ausspielen, siehe „Esel“.

Um zu **erhöhen** muss ein Spieler die **exakt gleiche Anzahl** an Karten wie der Startspieler ausspielen, aber mit einem **höheren Zahlenwert**. Kann oder will er das nicht, so muss er **passen**.

Der Startspieler einer Runde bestimmt also immer die Kartenanzahl, um die es geht. Spielt er nur eine Karte aus, dürfen die anderen Spieler auch nur eine Karte ausspielen. Spielt er dagegen einen Drilling aus (drei Karten mit demselben Zahlenwert), dann müssen alle anderen auch einen Drilling ausspielen oder passen. Der Zahlenwert muss dabei immer höher sein als der zuletzt gespielte Wert.

Hinweis: Die Farben der Karten haben keine Bedeutung.

Wenn **jeder** Spieler **einmal** an der Reihe war, also erhöht oder gepasst hat, endet eine Runde. Der Spieler, der die **höchste(n) Karte(n)** ausgespielt hat, wird zum **Startspieler** der nächsten Runde. Die ausgespielten Karten werden verdeckt an die Seite gelegt, sie haben keine weitere Bedeutung mehr. Es geht nur darum, so schnell wie möglich seine Handkarten loszuwerden.



Anna ist Startspielerin



Beate erhöht

Christian passt



Darius erhöht

Neuer Startspieler

Erika passt

Beispiel für ein Spiel mit 5 Spielern: Anna ist Startspielerin, sie spielt 3 Karten aus, die alle den Wert 6 haben. Beate erhöht, indem sie 3 Karten mit einer 8 auslegt. Christian passt. Darius spielt 3 Karten mit einer 11 aus und erhöht somit. Erika passt. Da nun jeder einmal an der Reihe war, ist die Runde zu Ende, und die ausgespielten Karten werden beiseite gelegt. Darius hat die höchsten Karten ausgespielt und wird deshalb Startspieler für die nächste Runde.



JOKER

Es gibt 4 **Joker** im Spiel, die jeden **Zahlenwert von 1 bis 14** einnehmen können. Wenn ein Spieler einen Joker zusammen mit anderen Karten ausspielt, nimmt der Joker automatisch den Zahlenwert dieser Karten an.



=



Beispiel: 2 Karten mit einer 11 und ein Joker entsprechen 3 Karten mit einer 11.

Dagegen hat ein **einzel**n ausgespielter Joker den **Wert 14**. Er ist dann die höchste Karte der Runde und kann nicht mehr überboten werden. Dies gilt auch, wenn mehrere Joker auf einmal ausgespielt werden, d.h. ein Paar mit dem Wert 13 kann nur mit einem Joker-Paar überboten werden. Hat ein Spieler am Ende eines Durchgangs einen Joker auf der Hand, bringt ihm dieser **14 Minuspunkte** ein.

Hinweis: In einer Eselsrunde hat ein Joker immer den Wert 1, siehe „Esel“.





ESEL

Den **Esel** kann ein Spieler nur dann ausspielen, wenn er in einer Runde der **Startspieler** ist. Dadurch wird eine **Eselsrunde** eingeläutet, für die einige besondere Regeln gelten:

- Der **Esel** kann **nur als einzelne Karte** ausgespielt werden und hat dabei den **Wert 0**.
- **Kein** Spieler darf passen und **niemand** muss erhöhen. Stattdessen muss jeder Spieler genau 1 Karte ausspielen, egal ob der Wert höher, gleich oder niedriger ist als die zuvor gespielten Karten.
- Ein **Joker** hat in einer Eselsrunde immer den **Wert 1**.
- Wer die höchste Karte in der Eselsrunde ausgespielt hat, muss **alle** in dieser Runde ausgespielten Karten **auf seine Hand nehmen**, auch den Esel. Haben **mehrere Spieler** die Karte mit dem höchsten Wert gelegt, dann muss derjenige, der als **Letzter** diesen Wert ausgespielt hat, alle in dieser Runde ausgespielten Karten auf die Hand nehmen.

Nach einer Eselsrunde darf **nicht sofort** eine weitere Eselsrunde folgen! Ein Spieler, der auf diese Weise den Esel erhalten hat, darf ihn also nicht sofort wieder ausspielen. Das ist frühestens in der übernächsten Runde wieder möglich – vorausgesetzt, der Spieler ist dann auch Startspieler.



Hinweis: Gleich zu Beginn in der ersten Runde kann der Spieler, der den Esel erhalten hat (= Startspieler), den Esel sofort ausspielen!

Der Esel bleibt bis zum Ende eines Durchgangs immer im Spiel. Wer ihn am Ende eines Durchgangs auf der Hand hat, bekommt dafür **20 Minuspunkte**.



Christian ist Startspieler



Darius



Erika



Anna



Beate

Beispiel für eine Eselsrunde: Christian besitzt den Esel und ist Startspieler. Er spielt den Esel aus und startet damit eine Eselsrunde; niemand darf nun passen. Darius spielt eine 2 aus, danach folgt Erika mit einer 1. Als nächstes ist Anna an der Reihe und spielt wie Darius eine 2. Dann legt Beate einen Joker, der wie eine 1 zählt. Nun war jeder Spieler an der Reihe, und die Runde endet. Die höchste Karte haben Darius und Anna gespielt, aber die 2 von Anna war später als die von Darius. Deshalb bekommt Anna nun alle fünf Karten dieser Runde auf die Hand. Sie wird Startspielerin, darf aber nicht sofort den Esel wieder ausspielen.

SPIELEND

Sobald **am Ende einer Runde** mindestens ein Spieler keine Karte mehr auf der Hand hat, endet ein Durchgang.

Hinweis: Falls ein Spieler in einer Eselsrunde seine letzte Karte ausspielt und er am Ende der Runde alle Karten auf die Hand nehmen muss, ist der Durchgang nicht zu Ende. Es sei denn, ein anderer Spieler ist alle Karten losgeworden.

Jetzt wird abgerechnet, alle Spieler zählen ihre Minuspunkte:

- Jede **Zahlenkarte** zählt **Minuspunkte** entsprechend ihrem **Zahlenwert**.
- Jeder Joker auf der Hand zählt 14 Minuspunkte.
- Der Esel zählt 20 Minuspunkte.



Anna

Beispiel: Anna hat am Ende eines Durchgangs noch 3 Karten auf der Hand: 3, 10 und Joker. Dafür erhält sie $3+10+14=27$ Minuspunkte.

Die Minuspunkte jedes Spielers werden notiert. Anschließend beginnt ein neuer Durchgang. Der Spieler, der den Esel zuletzt auf der Hand hatte, behält diesen und wird erster Startspieler des neuen Durchgangs.

Wer **nach 5 Durchgängen** die wenigsten Minuspunkte besitzt, gewinnt das Spiel.



OCHS-VARIANTE

In dieser Variante spielt auch der **Ochs** mit. Der Spieler mit den längsten Ohren ist zwar auch hier Startspieler, aber er bekommt nicht den Esel. Stattdessen werden **Ochs und Esel** zu Beginn eines Durchgangs **in die Tischmitte** gelegt.

Wer in der **ersten Runde** die höchste(n) Karte(n) spielt, muss den **Ochs** auf die Hand nehmen. Wer in der **zweiten Runde** die höchste(n) Karte(n) spielt, muss den **Esel** auf die Hand nehmen. Sowohl Ochs als auch Esel dürfen nicht direkt nach der Runde wieder ausgespielt werden, in der man sie erhalten hat, sondern frühestens eine Runde später.

Den Ochs kann man genau wie den Esel nur dann wieder loswerden, wenn man Startspieler einer Runde ist. Dabei läuft eine **Ochsrunde** genauso ab **wie eine Eselsrunde**, d. h. man kann nur einzelne Karten spielen, niemand darf passen, ein Joker hat den Wert 1 und der Ochs den Wert 0. Wer in der Ochsrunde die höchste Karte gespielt hat, nimmt jedoch alle Karten **nicht** auf die Hand, sondern er legt alle Karten dieser Runde **verdeckt vor sich** ab. Diese Karten zählen am Ende des Spiels als Minuspunkte, der Spieler kann sie nicht wieder loswerden! Dabei zählt ein **Joker 1 Minuspunkt**, der **Ochs selbst ist hier 0 Punkte** wert.

Auch hier gilt: Haben mehrere Spieler die Karte mit dem höchsten Wert ausgespielt, erhält der Spieler alle Karten, der als Letzter diesen Wert ausgespielt hat.

Wer in einer **Eselsrunde** die höchste Karte spielt, nimmt wie gewohnt alle Karten dieser Runde **auf die Hand**.

Am Ende eines Durchgangs bringt der **Ochs** auf der Hand eines Spielers **15 Minuspunkte** ein. Der **Esel** zählt wie üblich **20 Minuspunkte**.

Achtung! Ochs und Esel dürfen **niemals in derselben Runde** gespielt werden. Wenn in einer Ochs- bzw. Eselsrunde ein Spieler an die Reihe kommt, der nur noch Esel bzw. Ochs auf der Hand hat, so muss er ausnahmsweise **passen**.

IMPRESSUM



Autor: Wolfgang Kramer (www.kramer-spiele.de)
Illustration: Studio Mattigatti von Lorenzo Ciccoli
Grafikdesign: Studio Mattigatti, Hans-Georg Schneider, Rita Geers
Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)



© 2008 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg
Alle Rechte vorbehalten



www.pegasus.de