

# HOL'S DER GEIER



amigo-spiele.de/01943

von Alex Randolph mit Illustrationen von Marek Blaha

Spieler: 2–5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

## INHALT

75 Spielerkarten (fünf Sets, jeweils von 1–15)

15 Punktekarten



## SPIELIDEE

Die richtige Karte in einem guten Moment – und nicht nur die Erdmännchen jubeln. Je mehr Erdmännchen mit ihren Pluspunkten bis zum Ende des Spiels gesammelt werden, desto besser. Doch Vorsicht: Es lauern auch einige Geier mit fetten Minuspunkten, die nur mit guten Karten umgangen werden können.

Wer nach 15 Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich ein Set von 15 Spielerkarten einer Farbe mit den Werten 1–15 auf die Hand. Alle nicht benötigten Kartensets werden in die Schachtel zurückgelegt.

Die 15 Punktekarten (Erdmännchen und Geier) werden gemischt und als Kartenstapel mit der Rückseite nach oben in die Tischmitte gelegt.



# SPIELABLAUF

In jeder Runde wird eine Punktekarte vom Kartenstapel aufgedeckt. Um diese Karte spielen alle Spieler gleichzeitig und wollen die Karte haben – oder auch nicht.

## So läuft eine Runde ab:

### 1. Punktekarte aufdecken

Zuerst wird die oberste Punktekarte vom Stapel aufgedeckt. Das kann ein Erdmännchen oder ein Geier sein.

*In der ersten Runde wird das Erdmännchen mit dem Wert +6 aufgedeckt.*



### 2. Spielerkarte auswählen

Danach wählt jeder eine seiner Spielerkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Hat jeder Spieler eine Karte vor sich liegen, decken alle gleichzeitig ihre ausgewählte Karte auf.

*Jeder Spieler hat eine Karte ausgewählt, danach werden die Karten aufgedeckt.*



### 3. Punktekarte verteilen

Sind die Spielerkarten aufgedeckt, wird überprüft, wer die Punktekarte erhält. Dieser Spieler legt die Punktekarte verdeckt vor sich ab.



#### Bei einem Erdmännchen

Ein Erdmännchen mit seinen aufgedruckten Pluspunkten erhält der Spieler, der die höchste Spielerkarte ausgewählt hat.

*Lilli hat mit der 14 die höchste Karte ausgewählt und erhält das Erdmännchen mit der +6.*





### Bei einem Geier

Einen Geier mit seinen aufgedruckten Minuspunkten erhält der Spieler, der die **niedrigste Spielerkarte** ausgewählt hat.

*Amelie hat mit der 5 die niedrigste Karte ausgewählt und erhält daher den Geier mit der -2.*



### Was passiert bei einem Gleichstand?

Haben zwei oder mehr Spieler Karten mit demselben Wert ausgewählt, werden sie beim Verteilen der Punktekarte **nicht berücksichtigt**.

Die Punktekarte erhält dann der Spieler mit der allein nächsthöheren (bei einem Geier) bzw. nächstniedrigeren Spielerkarte (bei einem Erdmännchen).

*Die beiden Karten mit der 14 von Amelie und David werden nicht berücksichtigt, da sie gleich hoch sind. Damit gewinnt Chris mit seiner 12 das Erdmännchen mit dem Wert +7.*



### Was passiert, wenn es nur Gleichstände gibt?

In diesem Fall wird die Punktekarte nicht verteilt und bleibt in der Mitte liegen. In der nächsten Runde wird eine weitere Punktekarte aufgedeckt und dazugelegt. Die Werte aller aufgedeckten Punktekarten werden addiert. Ist der Gesamtwert null oder höher, wird wie um ein Erdmännchen gespielt. Ist der Gesamtwert kleiner als null, wird wie um einen Geier gespielt. Der Spieler, der diese Runde gewinnt, erhält alle aufgedeckten Punktekarten.

*Das Erdmännchen kann in dieser Runde nicht verteilt werden, da es nur Gleichstände gibt. In der nächsten Runde wird um zwei Punktekarten gespielt. Da der Gesamtwert +3 beträgt, wird wie um ein Erdmännchen gespielt. Die beiden Punktekarten erhält der Spieler, der die höchste Karte auswählen wird.*



**Achtung:** Gibt es in der letzten Runde nur Gleichstände, werden die aufgedeckten Punktekarten dieser Runde nicht verteilt.



Gleichstände, werden die aufgedeckten Punktekarten dieser Runde nicht verteilt.



David



Lilli

**4.**



### **Ausgewählte Spielerkarte beiseitelegen**

Als Letztes in der Runde legt jeder Spieler seine ausgewählte Spielerkarte neben sich auf einen offenen Stapel. Auch wenn eine Punktekarte nicht verteilt werden konnte, wird die Spielerkarte auf den offenen Stapel gelegt. Danach beginnt die nächste Runde mit dem Aufdecken einer neuen Punktekarte.

## **SPIELLENDE**

Nach 15 Runden ist der Stapel mit den Punktekarten aufgebraucht und kein Spieler hat mehr Karten auf der Hand. Damit endet das Spiel und alle zählen ihre Punkte. Die Erdmännchen bringen den Spielern die aufgedruckten Pluspunkte, die Geier Minuspunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Punktzahl, werden sie bei der Ermittlung des Gewinners nicht berücksichtigt und es gewinnt der Spieler mit der alleinigen höchsten Punktzahl.

*Du findest es unfair, dass du am Ende nicht gewinnst, obwohl du die meisten Punkte hast? Dann habe ich eine Alternative für dich: Nach 15 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der das Erdmännchen mit dem höchsten Wert gesammelt hat.*



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

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXI, MMXVIII

Version 2.0