

Alles im Eimer

Turbulenter Eimersturz für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Stefan Dorra



Zum Spiel gehören

60 Eimer in 5 Farben

80 Karten in den 5 Eimerfarben (Werte 1-8)



Worum es geht

In diesem Spiel geht es darum, die Eimerpyramiden der Mitspieler umzuwerfen, die eigene Pyramide aber zu schützen. Der erste Spieler, der eine Karte ausspielt, schickt das Tier los. Der zweite Spieler muss Karten mit höherem Wert ausspielen, um das Tier umzulenken zum nächsten Spieler, der seinerseits wieder eine oder mehrere Karten mit höherem Wert ausspielen muss, um seine Eimer zu schützen. Kann ein Spieler keine Karten mit einem höheren Wert ausspielen, dann rennt das Tier in die Pyramide und wirft einen Eimer in der Farbe des Tieres um. Dieser Eimer muss entfernt werden. Stützen sich aber andere Eimer auf den umgeworfenen, so müssen auch diese Eimer entfernt werden.

Am Ende gewinnt, wer noch die meisten Eimer in seiner Pyramide hat.

Die Vorbereitung des Spiels

- ✗ Vor dem ersten Spiel: Lösen Sie bitte die vorge-
stanzten Eimer vorsichtig aus ihren Karton-
rahmen.
- ✗ Jeder Spieler erhält 10 Eimer, von jeder Farbe 2.
Überzählige Eimer kommen zurück in die Schachtel.
- ✗ Der älteste Spieler beginnt das Spiel.

Der Ablauf des Spiels

1. Karten austeilen

- ✗ Der Startspieler mischt alle Karten gründlich und
teilt reihum an jeden Spieler je 1 Karte aus, bis
jeder 8 Karten in der Hand hält.
- ✗ Die restlichen Karten werden als verdeckter
Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

2. Karten sortieren und Eimerpyramide bauen

- ✗ Jeder Spieler sieht sich seine Karten an und
sortiert sie am besten nach Farben (jedem Tier ist
eine Eimerfarbe zugeordnet).
- ✗ Dann baut jeder Spieler seine 10 Eimer zu einer
Pyramide zusammen: 4 Eimer in der unteren Reihe,
3 darüber, dann noch 2 und ganz oben ein ein-
zelner Eimer.

Zu bedenken ist:

- ✗ Eimer einer Farbe, von der ein Spieler **keine**
Karten besitzt, sollten möglichst weit oben in der
Pyramide platziert werden.
- ✗ Eimer einer Farbe, von der ein Spieler **viele** Kar-
ten besitzt, können weiter unten in der Pyramide
stehen.
- ✗ Da jeder Spieler pro Farbe 2 Eimer besitzt, sollten
diese in der Pyramide verteilt stehen.
- ✗ Allerdings ziehen die Spieler während des Spiels
neue Karten nach, wodurch sich im weiteren
Spielverlauf Änderungen der eigenen Kartenhand
ergeben.

Beispiel:

*Der Spieler hat zu Beginn die folgenden Karten auf die
Hand bekommen: 0 grüne, 1 blaue, 2 orangefarbene,
4 rote und 1 violette.*



*Der Spieler kann grüne Eimer nicht schützen (keine grü-
ne Karte), also setzt er einen grünen Eimer ganz nach
oben. In die Reihe darunter setzt er einen violetten Eimer
und einen blauen, da er in diesen beiden Farben auch
nur wenige Karten besitzt.*

3. Die Spielrunden

Haben alle Spieler ihre Pyramiden gebaut, so beginnt das eigentliche Spiel mit der **ersten Runde**. Der Startspieler beginnt.

a) Startspieler: Karte(n) ausspielen (ein Tier los-schicken)

- ✗ Der Spieler, der eine Runde beginnt, wählt eine seiner Farben aus und spielt normalerweise 1 Karte aus (offen vor sich auf den Tisch legen). Er kann aber auch 2 oder 3 Karten ausspielen, aber nie mehr als 3.

Das bedeutet, dass der Spieler nun das Tier, das auf der Karte abgebildet ist, losgeschickt hat. Es rennt nun auf die Eimerpyramide des linken Nachbarn los.

- ✗ Nach dem Ausspielen der Karte(n) zieht der Spieler sofort **eine Karte** nach (jedoch nicht mehr – auch nicht, wenn er 2 oder 3 Karten ausgespielt hat). Wer das vergisst, hat Pech gehabt und muss für den Rest des Spiels mit weniger Karten auskommen.

Tipp: Da man immer nur eine Karte nachziehen darf, sollte man nur selten 2 oder 3 Karten auf einmal ausspielen.

b) Linker Nachbar: 1, 2 oder 3 Karten ausspielen (um das Tier abzulenken)

- ✗ Nun muss der linke Nachbar des Spielers bis zu drei Karten mit demselben Tier ausspielen, um das Tier von seiner eigenen Pyramide abzulenken und zur Pyramide des nächsten Spielers weiterzuschicken.
- ✗ Der Spieler muss dazu so viele Karten ausspielen (höchstens 3), bis er den Wert der bereits liegenden Karten mindestens um 1 übertroffen hat (offen vor sich auf den Tisch legen).

Beispiel: Der Startspieler hat ein Pferd mit dem Wert 5 losgeschickt. Der linke Nachbar muss nun eine bis drei Pferde-Karten mit dem Wert von mindestens 6 ausspielen. Das Tier rennt nun zur Pyramide des nächsten Spielers (im Uhrzeigersinn).

- ✗ Der Spieler zieht **eine** Karte vom Stapel nach.
- ✗ Dann ist der nächste Spieler (linker Nachbar) an der Reihe. Auch er muss versuchen, das Tier von seiner Pyramide abzulenken.
- ✗ Es ist durchaus möglich, dass ein Spieler ein zweites Mal an die Reihe kommt. Dann muss er erneut eine, zwei oder drei Karten ausspielen. Diese werden zum Wert seiner bereits ausliegenden Karten **hinzugezählt**.

So lange die Ablenkung des Tieres gelingt, wird die Runde mit dem Kartenauspielen fortgesetzt. Anders ist es, wenn die Ablenkung nicht gelingt.

c) Keine Ablenkung: Ein Eimer wird umgeworfen

Kann oder will ein Spieler, der an die Reihe kommt, den ausgespielten Wert seines Vorgängers nicht erhöhen und somit das Tier nicht ablenken, so spielt er **keine** Karten aus und das Tier rennt in seine Eimerpyramide.

- ✗ Das Tier wirft nun **einen** Eimer in der Kartenfarbe um. Das bedeutet, dass der Spieler einen Eimer in der Farbe des Tieres aus seiner Pyramide entfernen muss (zurück in die Schachtel).
- ✗ Befinden sich über diesem Eimer noch andere Eimer (Farbe ist beliebig), so müssen diese ebenfalls entfernt werden.
- ✗ Muss ein Spieler einen Eimer in einer Farbe entfernen, die er nicht mehr in seiner Pyramide hat, so muss er als Ersatz einen Eimer beliebiger Farbe entfernen.



Beispiel:

Ausgangssituation: Der Spieler hat die abgebildete Pyramide errichtet.



Aufgrund einer ausgespielten Schafkarte (orange) muss der Spieler einen orangefarbenen Eimer entfernen; er wählt natürlich den obersten Eimer.



Später: Der Spieler muss nun auch den zweiten orangefarbenen Eimer entfernen. Da sich darauf ein blauer und ein roter Eimer stützen, müssen auch diese beiden Eimer entfernt werden.



- ✗ Zerfällt eine Pyramide durch das Entfernen eines Eimers in der untersten Reihe in zwei Teile, so muss der Spieler einen der beiden Teile auswählen und komplett entfernen.



- ✗ Sind die betroffenen Eimer entfernt, so legt jeder Spieler für sich seine ausgespielten Karten vor sich auf seinem eigenen Ablagestapel ab. Ist der Nachziehstapel später aufgebraucht, so werden alle Ablagestapel zusammengelegt, gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

Hinweis: Da der Spieler, der einen Eimer (oder mehrere) entfernen musste, keine Karte ausgespielt hat, darf er natürlich keine Karte nachziehen.

d) Nächste Spielrunde

Der Spieler, der einen Eimer (oder mehrere) aus seiner Pyramide verloren hat, ist weiter an der Reihe – er beginnt die nächste Spielrunde.

- ✗ Aus seinen Handkarten wählt er bis zu 3 Karten gleicher Farbe und spielt sie aus. Dann zieht er eine Karte nach.

- ✗ Sein linker Nachbar muss 1, 2 oder 3 Karten ausspielen, um das Tier abzulenken - usw.
- ✗ So folgt Runde auf Runde.

5. Das Ende des Spiels und Spielsieger

Verliert ein Spieler den letzten Eimer seiner Pyramide, so muss er sofort aus dem Spiel ausscheiden. Seine Handkarten legt er auf seinen Ablagestapel.

- ✗ Das Spiel endet bei 2, 3 oder 4 Spielern, wenn **eine** Pyramide komplett verschwunden ist (alle Eimer umgeworfen).
- ✗ Das Spiel endet bei 5 oder 6 Spielern, wenn **zwei** Pyramiden komplett verschwunden sind.

Es gewinnt der Spieler, dessen Pyramide noch die meisten Eimer enthält. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Variante

Nach den normalen Regeln kann man das Tier immer nur zu dem Spieler lenken, der im Uhrzeigersinn als Nächstes kommt. Wer sich aber auch mal bei dem Spieler revanchieren möchte, von dem man immer die Tiere auf seine Pyramide gehetzt bekommt, kann mit folgender Änderung spielen:

Um ein Tier von der eigenen Pyramide abzulenken, muss man nicht mehr den Wert des vorangegangenen Spielers übertreffen. Jetzt reicht es schon aus, denselben Wert zu erreichen. Dann allerdings geht die Runde **gegen** den Uhrzeigersinn weiter. D.h. der rechte Nachbar, der die Karten ausgespielt hatte, muss sich nun gegen denselben Wert, den er vorgelegt hatte, verteidigen, indem **er** nun einen **höheren** Wert erreicht. Die Runde geht so lange gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis wieder ein Spieler einen ausliegenden Wert nicht übertrifft, sondern denselben Wert erzielt. Dann ändert sich die Spielrichtung erneut. Auch wenn ein Spieler einen oder mehrere Eimer verloren hat, beginnt die nächste Runde wieder im Uhrzeigersinn.



Der Autor

Der Sprachheilpädagoge Stefan Dorra (www.dorra-spiele.de) hat schon eine ganze Reihe von Spielen entwickelt. Darunter befinden sich viele Spiele für Kinder und Familien. Neben dem turbulenten „Alles im Eimer“ ist im Kosmos Verlag auch sein großes Dschungelabenteuer „Amazonas“ erschienen.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Tanja Donner

Grafik: Fine Tuning

Wir bedanken uns bei allen Regellehern und Testspielern. Ein besonderer Dank geht an Joachim Speicher für die Regelvariante.

Art.-Nr.: 69 05 71

© 2005 KOSMOS Verlag

Postfach 10 60 11

D-70049 Stuttgart

Telefon: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2191-422

e-mail: info@kosmos.de

www.kosmos.de

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY

T. Nr. 2846870