



Gämsh Alpin



Material

40 Spielkarten:

9 Quartette

4 Föhnkarten: Wachsender Wildhüter, Schlauer Bauer, Flotte Vesper, Wilder Stier

27 Punktsteine in drei Farben

Jedes Quartett besteht aus drei Tagkarten und einer Nachtkarte desselben Motivs. Die Nachtkarten haben nur zusammen mit der Karte Wachsender Wildhüter eine besondere Funktion. (Mehr hierzu später: Föhnkarten.)



Spielidee

In Gämsh Alpin spielen zwei oder drei Zweiertteams gegeneinander. Jedes Team vereinbart vorab ein geheimes Zeichen. Dann tauschen alle Spieler gleichzeitig Handkarten gegen Tischkarten. Dabei versucht jeder, ein Quartett auf die eigene Hand zu sammeln. Sobald ein Spieler ein Quartett hat, gibt er seinem Teampartner das geheime Zeichen. Dieser kann daraufhin einen Punkt für das Team sichern, indem er laut ruft: „Gämsh!“

Gämsh? Es könnte sein, dass Gämsh ein alpenländisches Wort für Gämse ist. Es könnte aber auch sein, dass das totaler Quatsch ist. Wunderbar gerufen kann es dabei so oder so werden.

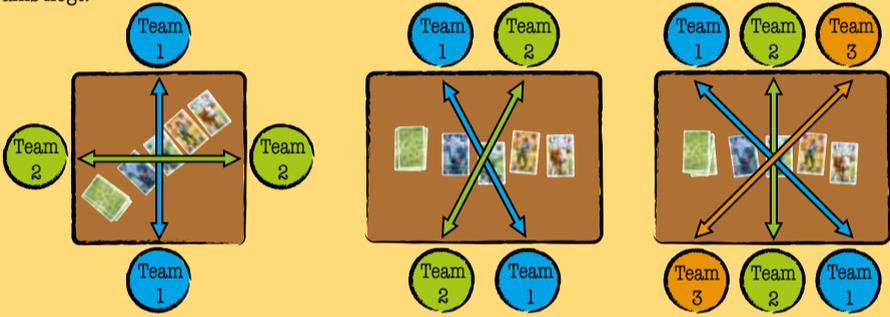
GÄMSH!



Vorbereitung: Zweiertteams

Bildet zwei oder drei feste Zweiertteams.

Gämsh wird über die Tischmitte gespielt. Setzt Euch so, dass diese zwischen beiden Partnern jeden Teams liegt:



Die Teams bleiben das gesamte Spiel über gleich. Ihr müsst Euch also nicht zwischendurch umsetzen.

Legt pro Team neun gleichfarbige Punktsteine bereit.

Vorbereitung: Geheimes Zeichen

Vereinbart ein geheimes Zeichen mit Eurem Teampartner.

Ihr müsst nicht am Tisch sitzen bleiben, um ein geheimes Zeichen zu vereinbaren.

Einigt Euch (als Zweierteam) auf ein einziges geheimes Zeichen für beide Spieler. Gesten, Laute, Wörter, Themen sind mögliche Zeichen. Das Zeichen muss für die anderen Spieler wahrnehmbar sein: „Es wird oberhalb des Tisches gespielt!“

Erlaubte geheime Zeichen sind zum Beispiel:

- Gesten: Augenzwinkern, Karten in die andere Hand nehmen, hinter dem Ohr kratzen
- Laute: Husten, Räuspern, Schnalzen mit der Zunge
- Wörter: „Ja!“, „Sapperlot!“, jedes Wort mit M am Anfang
- Themen: 1. FC Süderbrarup, die schöne Schweiz, das miese Wetter

Ihr könnt Euer geheimes Zeichen im laufenden Spiel nicht mehr ändern. (Zur Ausnahme später: Ausgegämsh.) Komplizierte Zeichenketten sind nicht zulässig. Falsche Zeichen, ohne Bedeutung, dürft Ihr während des laufenden Spiels durchaus geben.

Falls Ihr Euren Gegenspielern nicht traut, schreibt jedes Team sein geheimes Zeichen auf.

Mischt alle Karten und bildet einen Nachziehstapel. Teilt jedem Spieler vier zufällige Handkarten aus. Schaut Euch Eure Handkarten kurz an. Deckt dann vier zufällige Karten gleichzeitig in der Tischmitte auf.

Ablauf: Karten Tauschen

Tauscht alle gleichzeitig (so schnell wie jeder von Euch kann und will) Handkarten gegen Karten aus der Tischmitte. Werft hierzu jeweils erst eine einzelne Handkarte ab; nehmt dann eine neue Karte auf. Dabei gilt: „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst!“

Da Ihr nicht reihum spielt, dürft Ihr so häufig oder so selten Handkarten gegen Karten aus der Tischmitte tauschen, wie Ihr wollt. Ihr dürft auch Karten wieder aufnehmen, die Ihr zuvor abgeworfen habt.

Im Streitfall gilt:

- Eine Karte liegt in der Tischmitte, sobald sie nicht mehr von einer Hand berührt wird.
- Eine Karte wird zur Handkarte, sobald sie nicht mehr den Tisch berührt.

Ablauf: Gämsh, Doppel-Gämsh, Gegen-Gämsh

Sobald ein Spieler ein Quartett auf der Hand hat, gibt er seinem Teampartner das geheime Zeichen. Ist der Teampartner aufmerksam genug, ruft dieser:

1 GÄMSH!

„Mein Teampartner hat ein Quartett auf der Hand! Einen Punkt, bitte!“

2 Doppel-GÄMSH!

„Mein Teampartner und ich haben beide ein Quartett auf der Hand! Zwei Punkte, bitte!“

Ist ein gegnerischer Spieler aufmerksam, zeigt dieser auf einen Spieler und ruft:

1 Gegen-GÄMSH!

„Mindestens ein Spieler des gegnerischen Teams, auf das ich zeige, hat ein Quartett auf der Hand! Einen Punkt, bitte!“

Ihr müsst nicht warten, bis ein Spieler das geheime Zeichen gibt, um zu rufen. Ihr dürft jederzeit rufen.





Mit richtigen Rufen verdient Ihr Punkte für Euer Team. Mit falschen Rufen schenkt Ihr (immer) allen anderen Teams entsprechend viele Punkte.

Beispiele mit drei Teams:



A Marcy spricht den letzten Campingurlaub an und gibt hierdurch das geheime Zeichen. Ihr Teampartner Toby ist aufmerksam und ruft: „Gämsh!“ Marcy zeigt, dass sie tatsächlich ein Quartett auf der Hand hat. Sie und Toby haben einen Punkt verdient. Sie nehmen sich einen Punktstein.

B Kelly nimmt eine Alphornkarte aus der Tischmitte. Toby ruft sofort: „Gegen-Gämsh!“ Er ist sich zwar nicht sicher, ob Kelly ihrem Teampartner Benedict das geheime Zeichen gegeben hat oder nicht. (Tatsächlich hat Kelly das geheime Zeichen nicht gegeben.) Aber Toby hat aufmerksam beobachtet, dass Kelly Alphörner sammelt. Kelly muss zeigen, dass sie tatsächlich ein Quartett auf der Hand hat. Toby hat einen Punkt für sein Team verdient. Das Team nimmt sich einen Punktstein.

C Toby tauscht plötzlich keine Handkarten mehr gegen Karten aus der Tischmitte. Stattdessen schaut er seine Teampartnerin Marcy erwartungsvoll an und streicht sich über seinen nicht vorhandenen Kinnbart. (Hierbei handelt es sich nicht um das geheime Zeichen des Teams.) Dies beobachtet Benedict und ruft: „Gegen-Gämsh!“ Toby zeigt, dass er in Wirklichkeit kein Quartett hat. Auch seine Teampartnerin Marcy zeigt, dass sie kein Quartett hat. Benedict ist auf Tobys Bluff hereingefallen. Er hat somit sowohl Marcy und Toby einen Punkt geschenkt als auch dem dritten Team, Oscar und Mike. Diese beiden Teams nehmen sich jeweils einen Punktstein.



Ablauf: Ausgegämsh

Ihr könnt auch Punkte verdienen (oder verschenken), indem Ihr versucht, das geheime Zeichen eines anderen Teams zu benennen.



„Das geheime Zeichen des Teams, auf das ich zeige, ist X. Drei Punkte, bitte!“

Wurde das geheime Zeichen eines Teams (erfolgreich) benannt, pausiert das Spiel kurz. Die entsprechenden zwei Teampartner vereinbaren ein neues geheimes Zeichen.

Ablauf: Föhnkarten



Es gibt vier orangene Föhnkarten. Diese sind jeweils nur gültig, während sie in der Tischmitte liegen. Bei drei der Föhnkarten könnt Ihr Punkte verdienen (oder verschenken).

Sortiert die Föhnkarten anfangs bitte aus. Sie sind vor allem für erfahrene Gämsh-Alpinisten gedacht.



Wachsamer Wildhüter: Tauscht keine Nachtkarten mit der Tischmitte (weder nehmen noch abwerfen), solange der Wachsamer Wildhüter in der Tischmitte liegt. Erwischt Ihr einen Spieler, der dies dennoch tut, klatscht den Wachsamen Wildhüter ab. Das Spiel pausiert kurz. Der erwischte Spieler muss die Karte zurückgeben oder zurücknehmen und Ihr verdient einen Punkt für Euer Team.

Ihr klatscht eine Karte ab, wenn Ihr als erster mit der flachen Hand auf sie schlägt, während sie in der Tischmitte liegt. Entsprechend kann pro Verstoß gegen den Wachsamen Wildhüter nur ein Team einmal einen Punkt verdienen.

GÄMSH!



Schlauer Bauer: Während Ihr Gämsh oder Doppel-Gämsh ruft, könnt Ihr zusätzlich den Schlauren Bauern abklatschen. Tut Ihr dies, macht der Schlaue Bauer aus drei Handkarten desselben Motivs bei Eurem Mitspieler ein Quartett. Hat Euer Mitspieler bereits ein Quartett auf der Hand, ist es okay, zusätzlich den Schlauren Bauern abgeklatscht zu haben.



Flotte Vesper: Sobald die Flotte Vesper in der Tischmitte liegt, dürft Ihr keine Karten mehr tauschen. Klatscht stattdessen die übrigen drei Tischkarten ab. Klatscht pro Spieler aber nur genau eine (freie) Karte ab. Ersetzt dann die vier Karten in der Tischmitte. Falls sowohl Ihr als auch Euer Teampartner jeweils eine Karte abgeklatscht habt, verdient Ihr einen Punkt für Euer Team. Falls im Spiel zu sechst jedes Team eine Karte abgeklatscht hat („Gleichstand“), verdient jedes Team einen Punkt.



Wilder Stier: Sobald ein Spieler den Wilden Stier abklatscht, ersetzt die vier Karten in der Tischmitte durch neue Karten vom Nachziehstapel. Falls Flotte Vesper und Wilder Stier gleichzeitig liegen, werden die Tischkarten nicht ersetzt, wenn der Stier abgeklatscht wird. „Selbst ein Wilder Stier macht Vesper!“

Ihr könnt die Sonderkarten ganz normal in die Tischmitte abwerfen und auch aufnehmen. Ausnahme ist die Flotte Vesper, die Ihr nur abwerfen könnt aber nie aufnehmen.

Achtet darauf, immer vier Handkarten zu haben. Vergesst vor allem nie, erst eine neue Karte aus der Tischmitte zu nehmen, bevor ihr eine (andere) Karte abklatscht. Nehmt auch schnell noch eine vierte Karte aus der Tischmitte, falls ihr gerade am Tauschen seid, wenn ein anderer Spieler den Wilden Stier abklatscht oder die Flotte Vesper fällt.

Ablauf: Neue Karten, Neue Runden

- Ersetzt die vier Karten in der Tischmitte, falls niemand mehr tauschen will.
- Ersetzt die vier Karten in der Tischmitte und alle Handkarten, sobald ein Spieler seine Handkarten vorzeigen musste oder falls ein Geheimzeichen (erfolgreich) benannt wurde.

Jedes Gämsh, Doppel-Gämsh und Gegen-Gämsh sowie das (erfolgreiche) Benennen eines geheimen Zeichens („Ausgegämsh!“) starten also eine neue Runde. Spielt aber nach dem vergeblichen Versuch des Benennens eines geheimen Zeichens, dem Wachsamen Wildhüter, der Flotten Vesper und dem Wilden Stier einfach weiter.

Spielende

Sobald ein Team neun Punkte hat, endet das Spiel sofort. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Unterschätzt nicht die drei Punkte, die Ihr verschenkt, falls Ihr das geheime Zeichen eines Teams falsch benennt!



Art.Nr.: 60 110 5105

Neubearbeitung: Daniel Fehr
Illustration: Alexander Jung
Satz & Layout: Stephanie Geßler

© 2016 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

