

von Howard Kamentsky

# Biesti Boys

**Spieler:** 2 – 4

**Alter:** ab 6 Jahren

**Dauer:** ca. 10 Minuten

**Inhalt:** 8 Fahrstuhltafeln

72 Spielkarten

(62 Zahlenkarten mit Werten von 0 – 8,  
fünfmal Stop, fünfmal Go)

## Spielidee

Wenn die Fahrstuhlmonster den Liftboy ärgern, und das ist ihre Lieblingsbeschäftigung, dann geschieht das in rasender Geschwindigkeit: Rein in den Fahrstuhl, ein Stockwerk hoch oder runter düsen, dann halt und raus. Und zack, wieder rein, erneut ein einziges Stockwerk hoch oder runter, und wieder halt und raus. Und so geht das weiter und immer weiter: auf und nieder, immer wieder – bis der Liftboy aus den Latschen kippt ...

Jeder Spieler hat einen Kartenstapel vor sich liegen; mit den Karten kann man die insgesamt vier Fahrstühle auf- und abwärts bewegen. Wer zuerst alle seine Karten abgelegt hat, ist Sieger.

## Spielvorbereitung

Die acht quadratischen Fahrstuhltafeln werden gemischt und als **verdeckter** Stapel bereitgelegt. Die oberste Tafel wird abgehoben und kommt **offen** in die Tischmitte. Auf der Tafel sind vier Felder (Fahrstühle) mit Zahlen von 0 – 8 bzw. Stop oder Go abgebildet. Die Zahlen darauf geben an, in welchem Stockwerk (0 – 8) sich der jeweilige Fahrstuhl gerade befindet; 3 bedeutet beispielsweise: 3. Stock.

Die 72 Spielkarten werden gemischt und **gleichmäßig** an die Spieler verteilt. Jeder bekommt:

- bei 2 Spielern 36 Karten
- bei 3 Spielern 24 Karten
- bei 4 Spielern 18 Karten

Jeder Spieler legt alle seine Karten (ohne sie anzusehen!) als **verdeckten** Stapel vor sich auf den Tisch.

## Spielablauf

Ein beliebiger Spieler gibt ein Startzeichen, und los geht's. Jeder nimmt sofort die **obersten drei** Karten seines Stapels auf die Hand (bei vier Spielern: die obersten zwei Karten). Jeder Spieler versucht nun, für seine Karten eine Ablagemöglichkeit bei den vier Fahrstühlen in der Tischmitte zu finden. **Beachte:** Alle Spieler spielen gleichzeitig, es gibt also keine Reihenfolge!

Wie bereits erwähnt, darf sich ein Fahrstuhl immer nur ein Stockwerk weiter bewegen, entweder rauf oder runter. Steht ein Fahrstuhl z.B. im 6. Stock, dann kann er entweder in den 7. Stock fahren oder in den 5. Stock. Vom 3. Stock geht's entweder in den 4. Stock oder in den 2. Stock. **Beachte:** Vom 8. Stock kann man nur in den 7. Stock fahren. Und vom 0. Stock nur in den 1. Stock.

Wer eine Ablagemöglichkeit entdeckt hat, legt seine Karte ruckzuck an die entsprechende Stelle der quadratischen Tafel – immer die Seite mit der Zahl auf die abgebildete Zahl der Tafel, und bitte einigermaßen ordentlich! Befindet sich ein Fahrstuhl z.B. gerade im 5. Stock, dann kann hier entweder eine Karte mit einer 4 gelegt werden oder eine Karte mit einer 6 (jedoch nicht erneut eine 5). Anschließend zieht der Spieler **schnell** wieder die oberste Karte seines Stapels nach und nimmt sie auf die Hand. **Beachte:** Jeder Spieler darf immer nur maximal drei Karten auf der Hand haben, niemals mehr (bei vier Spielern: zwei Karten). Ablegen, nachziehen, ablegen, nachziehen! Man kann natürlich auch gleich mehrere Karten nacheinander ablegen und anschließend entsprechend viele vom Stapel nachziehen.

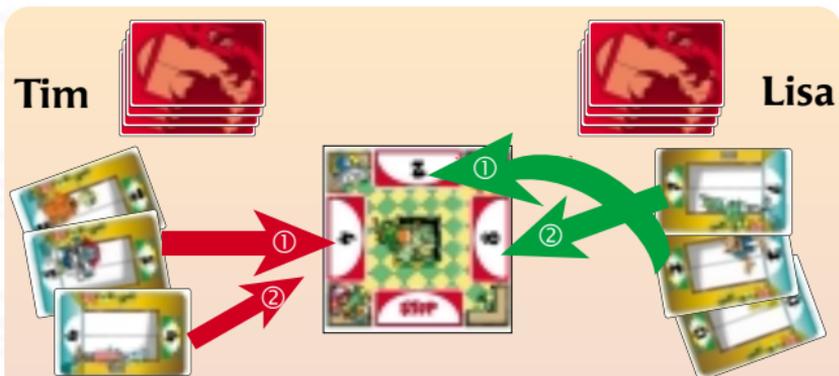
**Jeder Spieler kann auf allen vier Fahrstühlen ablegen, auch auf die Karten der Mitspieler.** Wer anlegen kann, der sollte nicht lange zögern: anlegen, anlegen, anlegen! Wer nicht anlegen kann, muss warten, bis sich wieder eine Möglichkeit ergibt.

## Stop- & Go-Karten

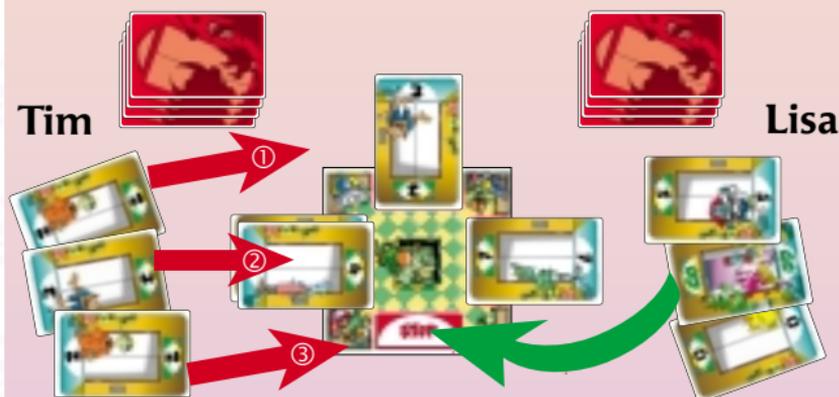
Eine Stop-Karte kann auf **jede beliebige** Karte gelegt werden (außer auf eine andere Stop-Karte!); dieser Fahrstuhl ist fortan gesperrt. Auf

einen gesperrten Fahrstuhl (also auf eine Stop-Karte) darf **niemals** eine Zahlenkarte gelegt werden.

Eine Go-Karte darf **nur** auf eine Stop-Karte gelegt werden; nun funktioniert dieser Fahrstuhl wieder. Auf eine Go-Karte darf jede **beliebige Zahlenkarte** oder eine Stop-Karte gelegt werden, allerdings **niemals** eine weitere Go-Karte.



Tim fährt mit dem linken Fahrstuhl zunächst in den 5. Stock und anschließend gleich wieder runter: von der 5 zur 4. Er zieht zwei Karten vom Stapel. Lisa bewegt den oberen Fahrstuhl vom 2. in den 3. Stock; mit dem rechten Fahrstuhl fährt sie vom 8. in den 7. Stock. Sie zieht ebenfalls 2 Karten vom Stapel.



Tim fährt mit dem oberen Fahrstuhl in den 2. Stock. Mit dem linken Fahrstuhl fährt er in den 3. Stock. Lisa legt ihre Go-Karte auf den gestoppten Fahrstuhl. Tim legt seine 2 auf Lisas Go-Karte. Lisa zieht eine Karte vom Stapel. Tim zieht 3 Karten vom Stapel.

## Keine Ablagemöglichkeit

Sollte **keiner** der Spieler eine Ablagemöglichkeit haben, dann wird wie folgt verfahren: Die Karten und die Tafel aus der Tischmitte werden entfernt und beiseite gelegt. Die oberste Fahrstuhltafel wird vom verdeckten Stapel abgehoben und offen in die Tischmitte gelegt. Und schon geht's weiter!

## Falsche Karte abgelegt

Sollte aus Versehen mal ein Fehler beim Ablegen der Karten unterlaufen, dann muss eine fälschlicherweise abgelegte Karte wieder auf die Hand genommen werden. Wird ein Fehler beim Ablegen von den Mitspielern nicht bemerkt, dann wird einfach weitergespielt.

## Spielende

Wer zuerst alle seine Karten abgelegt hat, ist Sieger.

Sollte es tatsächlich einmal vorkommen, dass alle acht Tafeln aufgebraucht sind, ohne dass ein Sieger feststeht, dann werden die Tafeln neu gemischt und verdeckt bereitgelegt. Anschließend kommt eine neue Tafel in die Tischmitte – und weiter geht's.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de