

Die sieben SIEGEL

von Stefan Dorra

Spieler: 3 – 5 Personen Alter: ab 10 Jahren Dauer: ca. 30 Minuten



Spielmaterial

75 Spielkarten mit den Werten 1 – 15 in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau und Violett



27 Siegel (5x rot, 3x gelb, 3x grün, 3x blau, 3x violett, 4x weiß und 6x schwarz)



1 Saboteur (bitte in den Standfuß stecken)

Spielidee

Jeder Spieler erhält zu Beginn eines Durchgangs 15 Karten auf die Hand und muss vorhersagen, wie viele **und welche** Stiche er damit erzielen wird. Ist Frank z.B. der Meinung, dass er drei gelbe und zwei blaue Stiche machen wird, dann nimmt er sich drei gelbe und zwei blaue Siegel. Die Siegel gilt es im Spielverlauf wieder loszuwerden.

Erhält Frank im Spielverlauf dann einen gelben Stich, legt er ein gelbes Siegel zurück in die Tischmitte. Macht er einen blauen Stich, legt er ein blaues Siegel zurück in die Mitte. Kassiert er jedoch beispielsweise einen grünen Stich, dann muss er sich, da er kein grünes Siegel besitzt, ein schwarzes Strafsiegel nehmen – jedes schwarze Strafsiegel zählt am Ende drei Strafpunkte. Außerdem gibt es Strafpunkte für jedes farbige (oder weiße) Siegel, das man am Ende des Durchgangs noch vor sich liegen hat.

Als wäre der Blick in die Zukunft und das Vorhersagen der Stiche nicht schon schwierig genug, gibt es zusätzlich noch den unberechenbaren Saboteur, der nur eines im Sinn hat: das Spiel der anderen zu zerstören ...

Wer nach mehreren Durchgängen die wenigsten Strafpunkte hat, ist Sieger.

Spielvorbereitung

Je nach Spieleranzahl werden folgende Karten benötigt:

3 Spieler: in jeder Farbe die Werte 1 – 9 (= 45 Karten)

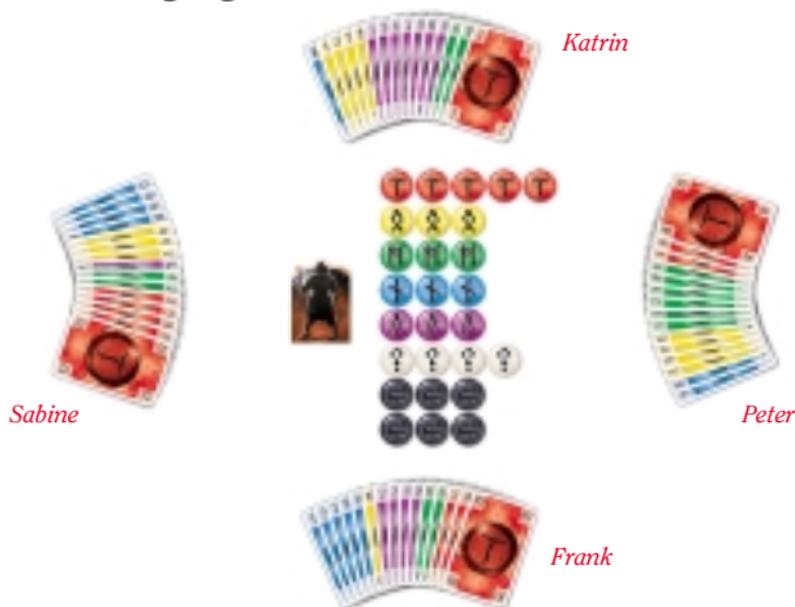
4 Spieler: in jeder Farbe die Werte 1 – 12 (= 60 Karten)

5 Spieler: alle 75 Karten

Die nicht benötigten Karten werden aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt.

Die Karten werden gemischt und **gleichmäßig** an die Spieler verteilt. Jeder bekommt 15 Karten, die er auf die Hand nimmt und nach Farben sortiert.

Der Saboteur wird in die Tischmitte gestellt. Die 27 Siegel werden daneben gelegt.



Beispiel für die Spielvorbereitung bei 4 Spielern. Jeder hält 15 Karten auf der Hand. Die Siegel und der Saboteur befinden sich in der Tischmitte.

Die Vorhersage

Nach dem Austeilen und Sortieren der Karten beginnt der linke Nachbar des Gebers. Er muss entweder:

- eine Stichvorhersage machen oder
- den Saboteur nehmen.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn in der gleichen Weise an der Reihe: entweder eine Stichvorhersage machen oder den Saboteur nehmen, dann wieder der nächste, usw., bis jeder einmal an der Reihe war.

Beachte: Der Saboteur kann nur **von einem** Spieler genommen werden. Hat sich ein Spieler für den Saboteur entschieden, dann müssen die nachfolgenden Spieler eine Stichvorhersage machen. Es ist erlaubt, dass niemand den Saboteur nimmt.

- Frank beginnt und entscheidet sich für eine Stichvorhersage. Er will einen roten, zwei blaue und einen grünen Stich machen. Er nimmt sich ein rotes, zwei blaue und ein grünes Siegel aus der Mitte.

- Sabine macht ebenfalls eine Stichvorhersage. Sie will zwei violette, einen blauen und drei rote Stiche machen. Sie nimmt sich zwei violette, ein blaues und drei rote Siegel.

Saboteur: Anstatt eine Stichvorhersage zu machen und sich Siegel zu nehmen, kann sich ein Spieler für den Saboteur entscheiden. Die Aufgabe dieses Saboteurs besteht im späteren Spielverlauf darin, so zu agieren, dass das Spiel für möglichst viele Mitspieler schlecht läuft, dass diese also ihre eigenen Siegel nicht loswerden oder gar schwarze Strafsiegel nehmen müssen. Der Saboteur selbst bekommt niemals irgendwelche Siegel, egal wie er spielt und welche Stiche er selbst macht. Der Saboteur bekommt am Ende eines Durchgangs (maximal) 4 Strafpunkte, gegebenenfalls auch weniger. Mehr dazu unter „Spielablauf“ und „Wertung eines Durchgangs“.

- Katrin macht keine Stichvorhersage und entscheidet sich stattdessen für den Saboteur. Sie nimmt den Saboteur und stellt ihn vor sich ab.

Weißes Siegel (Joker): Die weißen Siegel kommen **nur dann** zum Einsatz, wenn von einer bestimmten Farbe keine Siegel mehr vorhanden sind. Möchte sich ein Spieler beispielsweise ein gelbes Siegel nehmen, obwohl in der Mitte kein gelbes Siegel mehr liegt, so muss er sich das gewünschte Siegel von einem beliebigen Mitspieler nehmen. Dieser erhält sofort ersatzweise ein weißes Siegel aus der Tischmitte. Die weißen Siegel kann man im Spielverlauf sozusagen als Joker einsetzen (siehe auch „Spielablauf“ und „Wertung eines Durchgangs“).

- Peter ist dran. Da Katrin bereits den Saboteur genommen hat, muss Peter eine Stichvorhersage machen. Er will zwei gelbe, einen grünen und einen blauen Stich machen. Er nimmt sich zunächst zwei gelbe und ein grünes Siegel aus der

Tischmitte. Da in der Mitte keine blauen Siegel mehr vorhanden sind, nimmt er sich das gewünschte blaue Siegel von Sabine. Sabine bekommt als Ersatz ein weißes Siegel.



Spielablauf

Der Spieler links vom Geber beginnt, indem er eine beliebige Karte seiner Wahl offen in die Tischmitte ausspielt. Reihum **muss** nun jeder ebenfalls genau eine Karte offen ausspielen, wobei die zuerst ausgespielte Farbe bedient werden **muss** (wenn man kann). Wer nicht bedienen kann, muss eine Karte in einer beliebigen Farbe abwerfen oder mit Rot einstechen. **Rot ist immer Trumpf**. Nun wird überprüft, wer „den Stich macht“, also die Karten in der Tischmitte gewinnt.

Der höchste Trumpf (rote Karte) macht den Stich. Wurde keine Trumpfkarte (also kein Rot) gespielt, dann gewinnt die höchste Zahl in der **zuerst angespielten** Farbe den Stich. Der Gewinner des Stichs nimmt alle Karten aus der Tischmitte und legt sie auf einem separaten Ablagestapel verdeckt ab. Anschließend muss der Spieler ein Siegel in der Farbe des gewonnenen Stichs abgeben und zurück in die Tischmitte legen. Danach eröffnet dieser Spieler den nächsten Stich in einer beliebigen Farbe.

Gewinnt ein Spieler einen Stich und kann kein Siegel in der entsprechenden Farbe abgeben, dann muss er sich ein schwarzes Strafsiegel nehmen. Jedes schwarze Siegel zählt am Ende des Durchgangs 3 Strafpunkte.

Ganz wichtig: Wird Rot als erste Karte eines Stichs angespielt, dann muss der Gewinner dieses Stichs ein rotes Siegel abgeben. **Aber:** Sticht jemand in eine **andere** angespielte Farbe mit Rot ein, so kann er (wenn er den Stich gewinnt) entweder ein rotes Siegel abgeben oder ein Siegel in der angespielten Farbe.

Weißes Siegel sind sozusagen Joker. Sie können abgegeben werden, wenn der betreffende Spieler einen beliebigen Stich gewinnt.

Achtung: Der Saboteur kann, wie jeder andere Spieler auch, Stiche erzielen, aber er bekommt niemals ein Siegel. Er legt einen gewonnenen Stich beiseite auf den Ablagestapel und eröffnet den nächsten Stich in einer Farbe seiner Wahl.

Beispiel für den Beginn einer Spielrunde:

Frank beginnt und spielt eine violette 2 aus (nun muss Violett bedient werden). Sabine bedient und spielt eine violette 12. Katrin bedient mit einer violetten 7. Peter hat kein Violett und wirft eine grüne 3 ab.

Da keine rote Trumpfkarte im Stich vorhanden ist, macht Sabines violette 12 den Stich. Sabine legt den Stich verdeckt beiseite und gibt eines ihrer violetten Siegel zurück in die Mitte.

Sabine eröffnet den nächsten Stich und spielt eine gelbe 4 aus. Katrin bedient mit einer gelben 2, Peter mit einer gelben 9 und Frank mit einer gelben 10. Frank macht den Stich und legt ihn verdeckt beiseite. Da Frank kein gelbes Siegel besitzt, muss er sich aus der Tischmitte ein schwarzes Strafsiegel nehmen.

Frank eröffnet den nächsten Stich und spielt eine violette 8 aus. Sabine hat kein Violett und sticht mit einer roten 3. Katrin bedient mit einer violetten 1. Peter hat kein Violett und wirft eine grüne 8 ab. Sabine macht den Stich. Da sie mit Rot eingestochen hat, kann sie ein rotes oder ein violettes Siegel abgeben.

Wertung eines Durchgangs

Der 1. Durchgang endet, sobald alle 15 Karten ausgespielt wurden. Jeder Spieler, der jetzt kein Siegel mehr vor sich liegen hat, erhält 0 Punkte. Besser geht's nicht!

Jedes farbige Siegel (rot, gelb, grün, blau, violett), das noch vor einem Spieler liegt, zählt 2 Strafpunkte.

Jedes schwarze Siegel zählt 3 Strafpunkte.

Jedes weiße Siegel zählt 4 Strafpunkte.

Der Spieler des Saboteurs bekommt (maximal) 4 Strafpunkte, niemals mehr. Diese 4 Strafpunkte reduzieren sich jedoch um je 1 Punkt für jedes schwarze Siegel, das ein **anderer** Mitspieler kassiert hat. Haben die Mitspieler beispielsweise insgesamt drei schwarze Siegel kassiert, erhält der Saboteur nur einen Strafpunkt ($4 - 3 = 1$). **Beachte:** Sollte der Saboteur das Spiel der anderen so erfolgreich zerstören, dass diese insgesamt vier oder mehr schwarze Strafsiegel kassieren, so erhält der Saboteur 0 Strafpunkte – ein besseres Ergebnis als null kann niemals erzielt werden.



Beispiel für die Wertung:
Frank erhält 3 Strafpunkte
(da ein schwarzes Siegel).

Sabine erhält 4 Strafpunkte
(da ein weißes Siegel).

Katrin erhält 2 Strafpunkte
(die Mitspieler haben insgesamt 2 schwarze Strafsiegel kassiert: $4 - 2 = 2$).

Peter erhält 5 Strafpunkte
(2 für Gelb, 3 für Schwarz).

Die Punkte werden notiert. Alle Siegel und der Saboteur kommen zurück in die Tischmitte. Der linke Nachbar des ersten Gebers mischt alle Karten und teilt erneut an jeden Mitspieler 15 Karten aus. Nun wird ein neuer Durchgang gespielt, in der gleichen Art und Weise wie bereits beschrieben.

Spielende

Es werden so viele Durchgänge gespielt, wie Personen am Spiel teilnehmen (bei drei Personen doppelt so viele Durchgänge). Wer zum Schluss die wenigsten Strafpunkte hat, ist Sieger.

Hinweise und Taktik

- Wenn ein Spieler einen Stich macht, dann muss er **sofort** ein Siegel der entsprechenden Farbe abgeben. Es ist nicht erlaubt, das Abgeben eines Siegels nachträglich vorzunehmen. Wer das Abgeben vergisst, hat Pech gehabt. Aus Gründen der Fairness sollten jedoch alle Spieler auf das korrekte Abgeben der Siegel achten - und natürlich auf das Nehmen der schwarzen Siegel!

- Mehr als sechs schwarze Strafsiegel können in einem Durchgang nicht vergeben werden. Muss ein Spieler ein Strafsiegel nehmen, und in der Mitte liegt keines mehr, dann hat er Glück gehabt und bekommt kein Strafsiegel.

- Bei der Stichvorhersage sollte man immer daran denken, dass man, wenn man mit Trumpf (Rot) in eine andere angespielte Farbe einsticht, entweder Rot oder die angespielte Farbe abgeben kann. Man muss also nicht unbedingt viele rote Siegel nehmen, wenn man viele Trümpfe besitzt.

- Den Saboteur sollte man möglichst immer dann nehmen, wenn man in einer oder mehreren Farben nur sehr wenige oder gar keine Karten besitzt. Jedes Mal, wenn man nicht bedienen muss, kann man dann nämlich wunderbar die Pläne der anderen durchkreuzen und einstechen oder abwerfen.

Hinweis: Beim Spiel zu dritt ist der Saboteur sehr begehrt und lukrativ. Wer das Nehmen des Saboteurs erschweren möchte, kann auch 5 Strafpunkte als Grundwert für den Saboteur festlegen.

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