

# WÜHLTISCH

Ravensburger Spiele Nr. 207640  
Ein Kartenspiel für 2 - 5 Spieler ab 1 Jahren  
Autor Thorsten Gimmler

## INHALT

110 Karten

(80 Hemden, 16 Einkaufslisten, 7 nützliche und 7 nutzlose Fundstücke)



In der Stadt ist Schlussverkauf und im Kaufhaus gibt es einen Sonderposten Hemden. Der Kampf am Wühltisch beginnt, da jeder seine Wunschstücke ergattern möchte. Doch selten bekommt man, was man sucht. Häufig stimmt die Farbe nicht, die Größe ist falsch, der Preis ist zu hoch oder das Muster gefällt nicht. Und wenn man nicht aufpasst, erwischt man Dinge, die andere auf dem Wühltisch liegen gelassen haben...

## ZIEL DES SPIELS

Wer möglichst viel von seinen Einkaufslisten besorgen kann und dabei auch noch die Preise im Auge behält, gewinnt das Spiel.

## VORBEREITUNG

Die Vorbereitung jeder Runde ist gleich:  
Alle Hemden und Fundstücke werden gut zusammengemischt und verdeckt in einem ungeordneten Haufen in der Tischmitte ausgebreitet. Die Einkaufslisten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Einkaufslisten, die er mit der Rückseite nach oben in einem Stapel vor sich ablegt. Außerdem werden ein Stift und ein Blatt Papier benötigt, um den Punktestand festzuhalten.



## DAS SPIEL BEGINNT

Das Spiel geht über insgesamt 4 Runden. Jede der 4 Runden verläuft gleich: Der Spieler mit dem schönsten Hemd im Schrank gibt den Startschuss, indem er „An den Wühltisch, fertig, los!“ ruft. Jetzt drehen alle Spieler ihre oberste Einkaufsliste um und suchen gleichzeitig und so schnell es geht nach 3 Hemden, die zu dieser Liste passen. Da es im Schlussverkauf aber nicht einfach ist, genau die Hemden zu bekommen, die man sich wünscht, genügt es, wenn die 3 Hemden zusammen in mindestens 1 von 9 Punkten mit der aufgedeckten Einkaufsliste übereinstimmen (vgl. „Die Übereinstimmungen“). Passen alle 3 Hemden exakt: Umso besser!

Gesucht wird einhändig, d.h. es ist nicht erlaubt, mit beiden Händen den Kartenhaufen zu durchwühlen. Es darf außerdem jeweils nur eine Karte vom Wühltisch genommen und angeschaut werden. Gefällt ein Hemd nicht, wirft man die Karte wieder verdeckt auf den Wühltisch (= den Kartenhaufen) zurück und nimmt sich eine andere Karte usw. Gefällt ein Hemd, nimmt man die Karte in die freie Hand. Anschließend sucht man weiter. Auch Hemden, die schon länger in der Hand gehalten wurden, dürfen im Laufe der Suche wieder zurück auf den Wühltisch gewürfelt werden.

Findet man ein Fundstück, auf dem eine Zahl abgebildet ist, legt man es offen vor sich ab. Der Wert wird später zu den erreichten Punkten hinzugezählt. Fundstücke, auf denen keine Zahl abgebildet ist, werden verdeckt zurück auf den Wühltisch geworfen.

**Ein Spieler darf höchstens 3 Hemden auf der Hand halten. Möchte er eine vierte Karte aufnehmen, muss er eine der 3 anderen wieder auf den Wühltisch werfen.**

Hat ein Spieler 3 Hemden ergattert, mit denen er zufrieden ist, legt er sie zusammen mit der Einkaufsliste als Stapel vor sich ab. Anschließend dreht er seine nächste Einkaufsliste um und das Wühlen geht weiter...

Einmal abgelegte Karten dürfen nicht mehr ausgetauscht werden.

Nacheinander wird versucht, alle 3 Einkaufslisten auf die gleiche Art und Weise „abzuarbeiten“

Der Spieler, der als Erster 9 Hemden beisammen hat, ruft „Hände weg!“ und beendet damit umgehend die Wühlerei.

Wer jetzt 3 Hemden auf der Hand hat, legt sie zusammen mit der Einkaufsliste vor sich ab. Spieler, die weniger als 3 Hemden in Händen halten, müssen diese zurück auf den Wühltisch werfen.

# Die Übereinstimmungen

Die Hemden weisen folgende 4 Unterscheidungsmerkmale auf:

Sie sind entweder

- gestreift oder gepunktet,
- rot oder blau,
- in Größe S oder XL,
- mit langen oder mit kurzen Ärmeln.

Auf jeder Einkaufsliste befinden sich 3 dieser Merkmale. Da pro Einkaufsliste 3 Hemden gefunden werden müssen, ist sie optimal erfüllt, wenn alle 3 Hemden mit den 3 Merkmalen genau übereinstimmen, was insgesamt  $3 \times 3 = 9$  Übereinstimmungen ergibt. Es genügt aber, wenn 7 oder 8 der 9 möglichen Merkmale übereinstimmen. Stimmen weniger als 7 Merkmale überein, erhält man für keines der Hemden dieser Einkaufsliste Punkte.

Tipp: Es ist leichter mitzuzählen, wie viele falsche Merkmale die Hemden besitzen, als umgekehrt. So darf man bei den 3 gesuchten Hemden also höchstens 2 Merkmale falsch haben.

Achtung: Der Gesamtpreis der 3 Hemden darf 80 Euro nicht überschreiten, Eine Ausnahme gibt es allerdings: sind alle 3 Hemden Luxusausführungen, kostet also jedes einzelne dieser Hemden 80 Euro, ist auch dies erlaubt.



Beispiel:

Der Spieler muss möglichst 3 gepunktete Hemden mit langen Ärmeln in Größe S suchen.

Zur Erfüllung seiner Aufgabe könnte er z. B. folgende Hemden sammeln:



Mit dieser Kombination erreicht der Spieler 7 von 9 Übereinstimmungen:

2 Hemden sind gepunktet,

2 Hemden haben lange Ärmel und 3 Hemden haben die Größe S.

Der Gesamtpreis aller Hemden liegt bei 80 Euro.

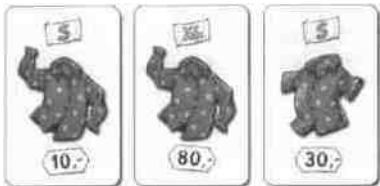


Hier erreicht der Spieler 8 von 9 Übereinstimmungen:

2 Hemden sind gepunktet,

3 Hemden haben lange

Ärmel, 3 Hemden haben die Größe S. Alle Hemden sind Luxusausführungen, kosten also jeweils 80 Euro.



Mit dieser Kombination erreicht der Spieler zwar 7 von 9 Übereinstimmungen:

Alle 3 Hemden sind ge-

punktet, 2 Hemden haben lange Ärmel, und 2 Hemden haben die Größe S,

aber: der Preis aller Hemden liegt bei 120 Euro. Die Einkaufsliste wurde nicht erfüllt und der Spieler erhält hierfür keine Punkte.

## ABRECHNUNG

Nachdem ein Spieler „Hände weg!“ gerufen hat, kommt es zur Abrechnung. Dabei rechnet jeder Spieler seine Einkäufe Liste für Liste ab. Zunächst wird überprüft, ob der Gesamtpreis der 3 Hemden bei oder unter 80 Euro, bzw. bei einer Luxusausstattung bei 240 Euro liegt. Ist dies nicht der Fall, geht keines der 3 Hemden in die Wertung ein. Ist der Gesamtpreis aber korrekt, wird geprüft, wie viele Übereinstimmungen es gibt. Bei mindestens 7, gehen die Hemden in die Wertung ein. Für jede Übereinstimmung gibt es einen Punkt. Hat ein Spieler bei einer Einkaufsliste die maximale Zahl, nämlich 9 Übereinstimmungen erreicht, erhält er zusätzlich 5 Sonderpunkte, insgesamt also 14 Punkte. Ebenfalls 5 Sonderpunkte gibt es für 3 Luxushemden. Der Wert der Fundstücke wird außerdem zur Gesamtpunktzahl eines Spielers addiert. Alle Punkte der einzelnen Spieler werden auf einem Blatt Papier notiert.

Der Spieler, der die Runde mit „Hände weg!“ beendet hat, sollte sich seiner Sache sehr sicher sein! Hat er nämlich bei nur einer seiner 3 Einkaufslisten einen Fehler gemacht, indem er die benötigten 7 Übereinstimmungen nicht erreicht oder zu teuer eingekauft hat, zählt keiner seiner Stapel! Die von ihm gesammelten Fundsachen zählen aber dennoch für ihn.

Achtung: Diese Regel betrifft nur den Spieler, der die Runde beendet hat. Bei allen anderen bleiben nur die Stapel der nicht korrekten bzw. nicht erfüllten Einkaufslisten bei der Abrechnung unberücksichtigt.

Eine neue Runde beginnt (siehevorbereitung).

## SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 4. Abrechnung. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der die meisten Fundkarten vor sich liegen hat