

5 ALIVE



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Kartenspiel

Spielerzahl: 2-6

Altersempfehlung: 8-88

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Taktik ○○○●○ **Glück**



S
**Schmidt
Spiele**

"Man lebt nur fünfmal" ist das Motto dieses ungemein guten Kartenspiels. Und diese Leben gilt es zu verteidigen. Deshalb Vorsicht vor der magischen Grenze "21", wer sie überschreiten muß, dem wird ein Lebenslichtlein ausgelöscht. Da heißt es lieber die Mitspieler über die magische Grenze lancieren.

SPIELZIEL

Die Spieler versuchen ihre Karten möglichst schnell loszuwerden ohne Strafen zu kassieren. Wer die gefährliche Grenze von 21 Punkten überschreiten muß, büßt ein Leben ein. Wer seine fünf Leben verloren hat, scheidet aus dem Spiel aus. Der Spieler, der als letzter noch Leben übrig hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

77 Spielkarten:

47 Zahlenkarten	1x7, 2x6, 4x5, 8x4, 8x3, 8x2,8x1, 8x0
30 Aktionskarten	2 x Nimm 2 Karten 2 x Nimm 1 Karte 4 x Richtungswechsel 5 x Gesamtsumme = 21 2 x Gesamtsumme = 10 3 x Gesamtsumme = 0 1 x Kartenneuverteilung 1 x Killerkarte 4 x Der nächste, bitte! 6 x Der übernächste, bitte!



6 Lebensanzeiger

Die fünf Figuren jeder Farbe müssen vorsichtig abgelöst und in die dafür vorgesehenen Halterungen einer Platte gedrückt werden. Die Figuren sind beweglich, sie können stehen und liegen, so wie es die Abbildung zeigt.



1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

Es wird ein Geber bestimmt, der die Karten mischt und jedem Spieler 10 Karten austeilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler erhält außerdem einen Lebensanzeiger. Die Figuren im Lebensanzeiger werden aufgestellt. Der linke Nachbar vom Geber beginnt das Spiel, und die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn.

SPIELVERLAUF

Ein Spieler, der an der Reihe ist, muß eine Karte spielen oder eine seiner Figuren im Lebensanzeiger



legen, d. h. nach hinten kippen. Die ausgespielten Karten bilden einen offenen Ablegestapel direkt neben dem verdeckten Stapel.

Ein Spieler kann, wenn es seine Karten zulassen, frei wählen, ob er eine blaue Zahlenkarte oder eine rote Aktionskarte spielen will.



ZAHLENKARTEN

Wird eine Zahlenkarte ausgespielt, so wird diese Zahl zu der Summe der bisher ausgespielten Zahlenkarten gezählt und dann laut angesagt. Allerdings darf die Gesamtsumme die Zahl 21 nicht überschreiten.

Kann ein Spieler nur Karten ausspielen, durch die die Gesamtsumme den Wert 21 übersteigen würde, so darf er keine seiner Karten ausspielen. Als Strafe muß er eine seiner Figuren seines Lebenanzeigers nach hinten.kippen.

Die Gesamtsumme beginnt augenblicklich wieder bei 0, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

AKTIONSKARTEN

Eine Aktionskarte erhöht normalerweise den Gesamtwert des Ablegestapels nicht und stellt eine gute Möglichkeit dar, den Verlust eines Lebenspunktes zu vermeiden.



Nimm 2 Karten

Alle Spieler, außer dem, der die Karte ausgespielt hat, müssen reihum zwei Karten vom verdeckten Stapel ziehen.





Nimm 1 Karte

Alle Spieler, außer dem, der die Karte ausgespielt hat, müssen reihum eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen.



Richtungswechsel

Das Spiel geht gegen den Uhrzeigersinn weiter, wenn bisher im Uhrzeigersinn gespielt wurde und umgekehrt. Wird diese Karte ausgespielt, wenn nur noch zwei Spieler im Spiel sind, so ist sie ohne Wirkung.



Gesamtsumme = 21

Egal wie hoch die Gesamtsumme eben noch war, nun liegt sie bei 21.



Gesamtsumme = 10

Egal wie hoch die Gesamtsumme eben noch war, sie beträgt nun genau 10.



Gesamtsumme = 0

Egal wie hoch die Gesamtsumme eben noch war, sie beträgt sofort wieder 0.



Kartenneuverteilung

Der Spieler, der diese Karte ausspielt, sammelt verdeckt die Handkarten seiner Mitspieler und seine eigenen ein. Er mischt die Karten und verteilt sie einzeln und



gleichmäßig, angefangen bei seinem linken Nachbarn. Dies gilt auch, wenn es die letzte Karte eines Spielers war. Wer nun mehr Karten als zuvor erhält, hat Pech gehabt! Die Gesamtsumme beträgt wieder "0", und das Spiel läuft normal weiter.



Killerkarte

Wird diese Karte ausgespielt, müssen alle anderen Spieler sofort eine Zahlenkarte "0" ausspielen. Wer keine hat, verliert einen Lebenspunkt. Die Gesamtsumme beginnt wieder bei "0", der nächste Spieler ist an der Reihe. Die Karte gilt auch, wenn es die letzte Karte eines Spielers war.



Der nächste, bitte!

Diese Karte hat keinen Effekt, sie bewahrt jedoch einen Spieler davor, ein Leben zu verlieren.



Der übernächste, bitte!

Der nächste Spieler muß aussetzen, und der übernächste ist an der Reihe. Wird diese Karte bei zwei verbliebenen Spielern ausgespielt, so darf der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, sofort eine weitere Karte ausspielen.

RUNDENENDE

Wenn ein Spieler seine letzte Karte von seiner Hand spielt, ist die Runde vorüber. Alle anderen Spieler müssen nun eine Figur ihres Lebensanzeigers nach



hinten kippen. Der Spieler, der seine letzte Karte gespielt hat, nimmt jetzt alle Karten der Mitspieler und der beiden Stapel, mischt sie und verteilt wieder 10 an jeden Spieler. Eine neue Runde beginnt.

VERLUST EINES LEBENS

Verliert ein Spieler ein Leben, so kippt er eine seiner Figuren nach hinten, so daß sie auf dem Rücken liegt. Sobald alle fünf Figuren auf dem Rücken liegen, scheidet der Spieler aus dem Spiel aus. Er legt seine restlichen Karten sofort und ohne sonstige Auswirkungen unter den Ablegestapel.

Ein Leben wird unter folgenden Umständen verloren:

- ◆ Wenn man nur Karten besitzt, die die Gesamtsumme auf über 21 ansteigen lassen würden.
- ◆ Wenn man auf eine Killerkarte nicht die Zahlenkarte "0" ablegen kann.
- ◆ Wenn ein anderer Spieler seine letzte Karte ausgespielt hat.

Aus DEM SPIEL

Sobald ein Spieler seine fünf Leben verwirkt hat, scheidet er aus dem Spiel aus.

Der Spieler, der als letzter noch Leben besitzt, ist Sieger.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Spieler mit stehenden Figuren im Spiel übrig bleibt. Dieser Spieler ist Sieger.



Natürlich ist es auch möglich, ein anderes Spielende zu vereinbaren:

Will man ein schnelles Spiel, dann kann man vereinbaren, das Spiel zu beenden, sobald ein Spieler seine 5 Figuren verloren hat.

TEAMSPIEL FÜR 2 GRUPPEN MIT INSGESAMT 4 ODER 6 SPIELERN

Die Teams sitzen abwechselnd am Tisch: Spieler 1 von Team A, Spieler 1 von Team B, Spieler 2 von Team A, Spieler 2 von Team B usw.

Jedes Team benutzt nur einen Lebensanzeiger. Dieser zeigt jeweils an, wie viele Leben alle Spieler eines Teams verlieren.

Die Aktionskarten werden wie zuvor gespielt und haben dieselbe Wirkung. Es ist möglich, daß ein Team gleich mehrere Leben auf einmal verliert, wenn z. B. mehrere Spieler keine 0 auf eine Killerkarte spielen können.

Wenn ein Spieler seine letzte Karte ausspielt, verliert die gegnerische Mannschaft lediglich ein Leben. Das Spiel geht so lange, bis ein Team alle 5 Lebenspunkte verloren hat.

© 1994 Eamon Bloomfield and Roger Ford

