

Gfaunziehen



Ein Lock- und Zockspiel von
Martin Nedergaard Andersen

môses.
SPIELE

Es ist wahrlich keine einfache Aufgabe, einen Pfau für sich zu gewinnen. Schließlich gehört er zur Crème de la Crème der gefiederten Elite. Und deshalb verbündet er sich nur mit demjenigen, der ihm den schönsten Prunk und Pomp bieten kann. Gelingt es dir, deine Karten so geschickt auszuspielen, dass du seine Sympathie gewinnst und den Pfau mit verlockenden Geschenken auf deine Seite ziehst?

Worum geht's?

Spielt eure Karten und damit eure Gegner geschickt aus. Nur die höchste Karte einer Runde zählt und nur so ziehst du den Pfau auf deine Seite.

Was ist drin im Spiel?

- ♣ 1 Pfau
- ♣ 1 Spielplan
- ♣ 70 Karten
(je 14 Karten mit den Werten 1-7 in 5 Spielerfarben)



So macht ihr das Spiel startklar:

Vor dem allerersten Spiel klebt ihr den Pfau-Sticker auf den Holzchip. Das ist eure Spielfigur, der Pfau. Klappt den Spielplan auf und legt ihn in die Tischmitte. Der Spielplan zeigt einen Kreis mit 5 Farbfeldern und je 3 Pfauenaugen (Lauffeldern). Stellt den Pfau auf das **Startfeld** in der Mitte. Jeder von euch entscheidet sich für eine Farbe und setzt sich am besten vor den entsprechenden Farbabschnitt.



Sortiert die Karten nach den Farben der Rückseiten und bildet fünf Stapel. Nehmt euch den Stapel in eurer Spielerfarbe, mischt ihn und legt ihn verdeckt vor euch ab. Übrige Stapel kommen aus dem Spiel. Zieht anschließend 5 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten eurer Farbe bleiben als Nachziehstapel vor euch liegen.

So wird gespielt:

Ihr spielt gleichzeitig. Jeder von euch wählt eine Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Hat jeder von euch eine Karte abgelegt? Dann dreht ihr sie gleichzeitig um. Schaut euch die Zahlen auf den Karten an. Nun passiert Folgendes:

Wer hat die höhere Karte ausgespielt?

- ❖ Hast du die Karte mit der höchsten Zahl ausgespielt? Und der Pfau steht **in der Mitte** oder auf einem Pfauenaug **deines Farbfelds**? Dann ziehst du den Pfau ein Pfauenaug weiter – und zwar **von innen nach außen**.
- ❖ Hast du die Karte mit dem höchsten Zahlenwert ausgespielt, aber der Pfau steht auf dem Pfauenaug **eines Mitspielers**? Dann ziehst du den Pfau **entlang der Fußspuren** in dein Farbfeld. So landet der Pfau auf **der gleichen Laufposition**, die er eben noch hatte – allerdings in deinem Farbfeld. Du musst also nicht mehr von der Mitte aus starten. Du machst einfach dort weiter, wo dein Vorgänger aufgehört hat.



Beispiel: Lisa hat sich Grün als Spielerfarbe ausgesucht. Nur sie allein hat hier eine 6 als höchsten Zahlenwert ausgespielt. Sie darf deshalb den Pfau vom roten Farbfeld in ihr grünes Farbfeld ziehen. Der Pfau kommt auf die gleiche Position wie zuvor, also auf das mittlere Pfauenaug.



Es liegen mehrere gleich hohe Karten in der Mitte?

Hast du zusammen mit mindestens einem Mitspieler die gleiche Karte und damit denselben Zahlenwert ausgespielt? Dann scheidet ihr in dieser Runde aus. Selbst dann, wenn eure Karten den höchsten Zahlenwert haben. In diesem Fall darf der Spieler mit dem nächsthöchsten Zahlenwert den Pfau ziehen, wie unter „Wer hat die höhere Karte ausgespielt?“ beschrieben. Scheiden in einer Runde alle Karten aus, bleibt der Pfau einfach stehen.

Am Ende einer Runde kommen die ausgespielten Karten aus dem Spiel. Jeder von euch zieht eine neue Karte von seinem Stapel. Ihr beginnt eine neue Runde.

Tipp: Merkt euch am besten, welche Karten eure Mitspieler schon ausgespielt haben. So könnt ihr besser abschätzen, wann ihr einen Stich machen könnt bzw. wann es sich lohnt, einen hohen Zahlenwert auszuspielen.

So endet das Spiel:

Es gewinnt, wer den Pfau auf das äußere Pfauenauge seines Farbfelds ziehen konnte.



© 2017 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90265

Autor:
Martin Nedergaard Andersen
Illustration: Stefanie Reich
Grafik/Gestaltung: Volker Maas
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Brigitte Merkt