

DON CARLO

Gemeinsam
sind unsere
Familien stärker!



EINE KOOPERATIVE SPIEL-VARIANTE FÜR 2–4 SPIELER AB 8 JAHREN

Ihr benötigt das Kartenspiel *Don Carlo*, um diese Variante zu spielen.

VORBEREITUNG:

Ihr spielt immer mit den **Zahlenkarten von allen vier Familien**. Mischt die 25 Zahlenkarten jeder Familie für sich und legt die 4 Stapel danach aufeinander. Das ist **euer gemeinsamer Nachziehstapel** mit allen 100 Zahlenkarten. Jeder von euch zieht davon **fünf Karten** und nimmt sie auf die Hand.

Nehmt jetzt die **Länderkarten** und legt die Länderkarte mit der 5 (AB-RAKADABRIA) zurück in die Schachtel. **Mischt die restlichen sechs Länderkarten** und bildet daraus **eine Reihe**. Die Reihenfolge der Länder sollte dabei zufällig sein.

WAS IST UNSER ZIEL?

Ihr spielt gemeinsam gegen das Spiel. Jede Länderkarte in der Reihe stellt eine Aufgabe dar. Ihr gewinnt, wenn ihr **alle Aufgaben in der vorgegebenen Reihenfolge von links nach rechts erfüllt**.

Zuerst müsst ihr also die Aufgabe der Länderkarte ganz links erfüllen, dann die Aufgabe rechts daneben usw. Sobald einer von euch die letzte Aufgabe (ganz rechts) erfüllt, habt ihr das Spiel gewonnen.

SPIELABLAUF:

Der jüngste Spieler beginnt und ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wie im Grundspiel musst du in deinem Zug einen Agenten bilden und in das passende Land schicken.

Bei dieser Variante gelten dabei folgende Änderungen:

- 1.) Dein Codename kann aus bis zu 5 Handkarten bestehen.
- 2.) Du darfst auch Agenten aus verschiedenfarbigen Zahlenkarten bilden. Dabei gilt aber weiterhin, dass du die Zahlen aufsteigend sortierst und dass jeder Codename nur einmal vorkommen darf – egal welche Farbe die einzelnen Karten haben.
- 3.) Du darfst keine Aufgabe erfüllen, die noch nicht an der Reihe ist. Das heißt, du darfst nicht den „letzten“ Agenten in dieses Land schicken.

Achtung: Ihr dürft eure Agenten von Beginn an in jedes passende Land schicken. Erfüllen dürft ihr jedoch immer nur die Aufgabe der Länderkarte, die am weitesten links liegt.

WIE ERFÜLLT MAN DIE AUFGABEN?

Die Aufgabe einer Länderkarte ist dann erfüllt, wenn in diesem Land die **richtige Anzahl von Agenten** liegt:

- In die Länder mit den Zahlen von 4 bis 8 müsst ihr genauso viele Agenten schicken, wie die Zahl auf der Länderkarte vorgibt.
- Für das Land 1–3 braucht ihr drei Agenten.
- Und in das Land 9–12 müsst ihr neun Agenten schicken.

Dies entspricht genau den „Länderpunkten“ des Grundspiels.

Hinweis: In der Variante erhaltet ihr keine Punkte für eure Agenten. Es geht einzig darum, dass ihr gemeinsam alle Länderkarten erfüllt.

Du hast eine Aufgabe erfüllt?

Molto bene. Nimm **alle Agenten**, die unter dieser Länderkarte liegen, und mach daraus einen Stapel. Lege ihn verdeckt auf diese Länderkarte. Das Land ist ab jetzt **geschlossen** und ihr könnt hier nichts mehr anlegen. Als Nächstes müsst ihr die Aufgabe rechts davon erfüllen.

Nachziehen nicht vergessen!

Am Ende deines Zugs ziehst du so viele Zahlenkarten nach, dass du wieder 5 Handkarten hast.

HILFE, ICH KANN KEINEN AGENTEN BILDEN!

Es gibt drei Situationen, in denen du keinen Agenten bilden kannst:

1. Alle deine möglichen Codenamen liegen bereits aus.
2. Das passende Land ist bereits geschlossen.
3. Du kannst nur neue Agenten bilden, die Aufgaben erfüllen, und diese Aufgaben sind noch nicht an der Reihe.

Du kannst keinen neuen Agenten bilden?

Dann musst du eine beliebige deiner Handkarten als **Strafkarte** rechts neben die Reihe mit den Länderkarten legen. Danach ziehst du eine Karte nach und beendest deinen Zug.

DÜRFEN WIR UNS ABSPRECHEN?

- Ihr dürft jederzeit **über die Länderkarten** in der Mitte sprechen, zum Beispiel:
Ist es ein Problem, wenn ich Egoistrien zumache?
Kann jemand nach Absurdistan spielen? Dann kann ich die Aufgabe erfüllen.
Bitte lasst mir die Länderkarte 7 offen, ich kann sonst nicht legen.
- Ihr dürft jedoch **nicht über eure Handkarten** oder deren Zahlenwerte sprechen.

ENDE DES SPIELS:

Das Spiel kann auf zwei verschiedene Arten enden:

- **Gewonnen:** Habt ihr die Aufgabe der letzten Länderkarte erfüllt? Splendido! Blut ist wirklich dicker als Wasser.
- **Verloren:** Muss einer von euch die insgesamt vierte Strafkarte ablegen? Oh no! Reißt euch am Riemen und versucht es gleich noch einmal.

ZU SCHWER? ZU LEICHT?

- Um das Spiel einfacher zu machen, könnt ihr zu Beginn anstelle der Länderkarte 5 eine Länderkarte mit einer höheren Zahl herausnehmen, z. B. die 6 oder die 7.
- Um das Spiel schwerer zu machen, könnt ihr zu Beginn anstelle von ABRAKADABRIA die Länderkarte mit der Zahl 4 (ABSTRUSIEN) in die Schachtel zurücklegen.
- Noch schwieriger wird es, wenn ihr jeder mit nur 4 Handkarten spielt.
- Und für die echten Profis:
Versucht ohne Abstrusien und mit nur 4 Handkarten zu gewinnen.

Autoren: Wolfgang Kramer,
Bernhard Lach, Uwe Rapp
Illustration: Oliver Freudenreich
Redaktion: Daniel Gaca
Satz: Volker A. Maas

© 2020 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de