

SPIELANLEITUNG*

Gschafthuaba (3–8 Spieler ab 8 Jahren)

SPIELIDEE:

Ein echter Gschafthuaba gehört in so mancher bayerischen Gemeinde zu den wichtigsten Persönlichkeiten. Auch in diesem Spiel ist das so. Der Gschafthuaba sticht hier immer!

Willst du viele Punkte ergattern, sind viele **Stiche*** allerdings gar nicht wichtig! Es zählt nur, ob du deren Anzahl vor der Spielrunde richtig vorhergesagt hast.

Wenn du dich verschätzt hast, bekommst du noch eine zweite Chance und darfst eine Gschafth-Karte ziehen. Gib alles, um die Aufgabe darauf zu lösen, und du wirst mit Extrapunkten belohnt.

***Stich** = Alle in einer Runde in die Mitte gelegten Karten. Wer die höchste Karte in dieser Runde ausgespielt hat, bekommt alle Karten, die in der Tischmitte liegen. → Er/Sie „sticht“ in dieser Runde.

SPIELMATERIAL



48 Dorfbewohnerkarten



56 Gschafth-Karten



Eine Sanduhr

ZUSÄTZLICH BENÖTIGT

Stift und Papier (mehrere Blätter)

ZIEL DES SPIELES

... ist es, durch geschicktes Vorhersagen der eigenen Stichzahl oder erfolgreiches Lösen von Gschafth-Aufgaben in insgesamt vier Einzelspielen die meisten Punkte zu ergattern.

VOR SPIELBEGINN

Notiert die Namen aller Spieler/Spielerinnen auf einem Blatt Papier. Jede(r) bekommt eine eigene Spalte.

Lisl	Peter	Pauli	Mona

Ermittelt den Startspieler/die Startspielerin.

Mischt dazu erst die Dorfbewohner-Karten gut durch. Dann zieht jede(r) eine davon.

→ **Wer die höchste Karte erwischt, darf beginnen.** Mischt nun alle Dorfbewohner-Karten nochmals.

Teilt dann die Handkarten aus.

Beispiel für 4 Spieler:

Bei Spiel 1 (von 4) erhält jede(r) Spieler(in):

3 Spieler → 15 Karten 6 Spieler → 7 Karten

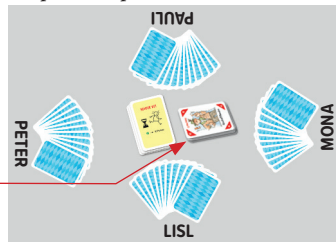
4 Spieler → 11 Karten 7 Spieler → 6 Karten

5 Spieler → 9 Karten 8 Spieler → 5 Karten

Ermittelt die Trumpf-Farbe.

Die übrigen Karten werden als Reststapel verdeckt auf den Tisch gelegt und die Oberste davon aufgedeckt. = **Trumpf-Farbe**

Unser Beispiel: Die Farbe **Rot** ist **Trumpf***. Das bedeutet, die roten Karten sind in dieser Runde „stärker“ als andersfarbige Karten.



****Trumpf** = Karte einer bestimmten Farbe, die immer sticht. Wer einen Trumpf zugibt, erhält automatisch den Stich. Bei mehreren Trumpfen, sticht natürlich die höchste Trumpfkarte.

SPIELABLAUF:

A: Stechen mit den Dorfbewohner-Karten

Eigene Karten ansehen und einschätzen = Vermutung abgeben, wie viele Stiche man machen wird.

Tipp: Hat man viele hohe Karten (Gschafthuaba 12, Dorfratsch 11) oder viele Trümpfe (Farbe, die auf dem Stapel als Trumpffarbe liegt), ist die Wahrscheinlichkeit, dass man viele Stiche macht, natürlich höher als bei niedrigen Handkarten.

Vermutete Stichzahlen in den Spalten notieren

Jeder darf sagen, was er/sie will. Nur der/die letzte Spieler(in) muss folgende

Regel beachten: Es darf gesamt nicht die Stichezahl herauskommen, die es tatsächlich geben wird!

Lisl	Peter	Pauli	Mona
4	3	3	0

Beispiel: 4 Spieler (= je 11 Handkarten) → **Es wird insgesamt 11 Stiche geben.**

Lisl, Peter und Pauli haben bereits $4 + 3 + 3 = 10$ Stiche vorhergesagt. **Mona** (letzte Spielerin) darf nun nicht „1 Stich“ sagen, da sonst das folgende passiert: $10 + 1 = 11$ Stiche (nicht erlaubt). **Mona** hat viele niedrige Karten und sagt deshalb: „**Ich mache 0 Stiche.**“ Hätte sie viele hohe Karten könnte sie zum Beispiel 2, 3 oder 4 Stiche vorhersagen.

Versuchen, exakt die vorhergesagten Stiche zu ergattern

1. STICHMÖGLICHKEIT:

Startspieler(in) spielt Karte aus. Reihum wird je eine Karte zugegeben.

Regel: Die ausgespielte Farbe muss man zugeben, wenn man sie hat. Ansonsten darf man völlig frei entscheiden, was man zugibt.

Den Stich erhält immer der/diejenige mit der höchsten Karte der Runde.

* Spielanleitung in skalierbarer Größe unter: www.chiemgauerverlagshaus.de

Beispiel:

Mona hat auch keine grüne Karte und kann frei entscheiden, was sie zugibt. Da sie 0 Stiche machen will, „taucht sie unter“. Das heißt, sie nutzt ihre Chance, eine relativ hohe Karte loszuwerden. Sie wirft den Pfarrer aus Sonnleitn (Sonnen-GELB) weg.

Lisl spielt eine Dorfratschn aus Wiesling (GRÜN wie die Wiese) aus.

Alle Spieler / Spielerinnen müssen also GRÜN zugeben, wenn sie diese Farbe auf der Hand haben.



Peter hat eine grüne Karte und will insgesamt 3 Stiche. Also gibt er den Gschaftlhuuba aus Wiesling (GRÜN) zu und übersticht so Lisls Dorfratschn.

Pauli hat keine grüne Karte, kann also frei entscheiden, was er zugibt. Da er 3 Stiche machen will, nutzt er seine Chance und übersticht Peters Gschaftlhuuba mit einer Trumpfkarte, dem Landhändler aus Zialgdorf (ROT). (Rot ist Trumpf, weil eine rote Karte auf dem Reststapel aufgedeckt wurde.)

Der erste Stich geht somit an Pauli mit seiner Trumpfkarte.

2. STICHMÖGLICHKEIT:

Wer den 1. Stich gemacht hat, spielt nun eine Karte aus. (Unser Beispiel: Pauli) Die anderen geben wieder je eine Karte zu.

Nach der letzten Runde (unser Beispiel 11. Runde) wurden alle Karten gespielt. Mindestens ein Spieler/eine Spielerin liegt falsch mit der Stichvorhersage

Beispiel: Lisl → 4 Stiche ✓ Peter → 3 Stiche ✓ Pauli → 4 Stiche (3 waren angesagt) Mona → 0 Stiche ✓ Pauli ist der Pechvogel. Er hat einen Stich zuviel.

Punkte notieren für alle, die richtig lagen mit ihrer Vorhersage

Es gibt immer 10 Punkte für 's richtig liegen und je Stich zusätzlich einen Punkt.

Beispiel: 4 Stiche wurden von Lisl angesagt und auch erzielt.

→ 10 (Tipp richtig) + 4 (Stiche) = 14 Punkte

Lisl	Peter	Pauli	Mona
4	3	3	0
14	13	--	10

B: Zweite Chance für alle, die falsch lagen = Gschaftl-Karten ziehen

Wer die Aufgabe auf der gezogenen Karte lösen kann, erhält Punkte.

Auch Mitspieler, die etwas leisten, erhalten Zusatzpunkte.

→ Was zu tun ist und wie viele Punkte es gibt, steht auf den jeweiligen Karten.

Es gibt 7 verschiedenen Aufgabentypen:

Achtung: Rote Karten (MERK'S DIR! und WOAS WOS!) nimmt nicht der Spieler selbst!

Ein Mitspieler/eine Mitspielerin liest ihm/ihr die Aufgabe vor!



Regel: 1x schieben ist erlaubt! Ist die oben liegende Kategorie so gar nicht dein Ding (Wenn du z. B. kaum bayerische Lieder kennst und SUMM HERUM deine Aufgabe wäre), darfst du die nächste Karte vom Stapel aus einer anderen Kategorie nehmen (z. B. ZEICHNE ZACKIG).

Beispiel: Pauli (der mit seinem Tipp von 3 Stichen falsch lag), zieht folgende VERBIAG DI-Karte:

Er ist erfolgreich. Innerhalb der Zeit (1x Sanduhr) stellt er die Begriffe dar und alle drei Begriffe werden erraten! Mona hat „Schuhplattln“ erkannt und raus gerufen. Peter entschlüsselte „Wanderkarte“ und „Melkmaschine“.

Punkte für jede(n) Spieler(in) in den jeweiligen Spalten dazu zählen

Pauli bekommt also 10 Punkte dazu (für seine brillante Darstellung der Begriffe)

0 (aus Stichrunde) + 10 = 10

Mona erhält 2 Punkte dazu (1 Begriff erraten) 10 (aus Stichrunde) + 2 = 12

Peter erhält 4 Punkte dazu (2 Begriffe erraten) 13 (aus Stichrunde) + 4 = 17

Lisl erhält nichts dazu (keinen Begriff erraten) 14 (aus Stichrunde) + -- (bleibt bei 14)

Lisl	Peter	Pauli	Mona
4	3	3	0
14	13	--	10
--	17	10	12

Danach beginnt Spiel 2 (von 4)

→ Es läuft genau wie Spiel 1, nur dass jede(r) eine Handkarte weniger ausgeteilt bekommt als beim vorherigen Spiel. (Bei 4 Spielern also 10 statt 11 Karten)

Bei Spiel 3 wieder eine Handkarte weniger (9)

Bei Spiel 4 erneut eine Handkarte weniger (8)

SPIELLENDE / SPIELSIEGER

Nach dem 4. Spiel ist das Gesamtspiel beendet. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt und erhält damit den Titel „Oberschaftlhuaba(rin)“

Beispiel: Lisl gewinnt mit 57 Punkten. Sie hat ihre Stiche

jedes Mal richtig vorhergesagt und gepunktet.

Außerdem hat sie Begriffe erkannt und gerufen bei Aufgaben von Mitspielern.

Pauli hatte viel Pech. 2x lag er mit den Stichen falsch. 1x hat er zudem die Gschaftl-Aufgabe nicht geschafft.

	Lisl	Peter	Pauli	Mona
+14	4	3	3	0
	14	13	--	10
	--	17	10	12
+12	2	3	3	1
+2	26	--	23	23
	28	27	25	25
+13	3	1	3	1
	41	--	--	36
	--	37	--	--
+12	2	2	3	0
+4	53	49	38	--
	57	--	40	46