ALTRUISMUS

Spieler: 2-4
Alter: ab 7 Jahre
Inhalt: 108 Karten
Autor: Michael Wybierek

Ziel

Lege immer eine Karte ab, die sehr nah an der Missionszahl liegt! Dadurch erhältst du Extra-Aktionen im Spiel, womit du besser Punkte sammeln kannst! Denn, der Spieler der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Gewinner!

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 10 Handkarten. Die restlichen Karten werden in die Mitte als Ziehstapel gelegt. Davon wird nun eine Karte aufgedeckt und direkt daneben gelegt.

Die Karte wird auch Missionszahl genannt. Nun versuchen die Spieler eine Karte abzulegen, die möglichst nah an der Missionszahl liegt.

Ablauf

1-Jeder Spieler legt eine Karte von sich verdeckt ab.

2-Nachdem alle Spieler eine Karte verdeckt abgelegt haben, werden die Karten geöffnet.

3-Wurden Karten mit Symbolaktionen abgelegt, so führen die Spieler ihre Aktionen durch. Dabei beginnt der Spieler mit seiner Symbolaktion, der die höchste Kartenzahl abgelegt hat. Dann folgen die Spieler im Uhrzeigersinn.

4-Nun wird geschaut, wer am nähsten an der Missionszahl dran ist. Derjenige, der nun am nähsten an der Missionszahl ist, hat dann den Zug gewonnen.

6-Die Spieler nehmen ihre zuvor abgelegte Karte und legen diese beiseite. Sie bilden somit ein eigenen Sammelstapel.

Weiterer Ablauf

Eine neue Karte wird vom Ziehstapel gezogen, spricht eine neue Missionszahl. Die Karte wird nun nicht auf die vorherige Missionszahl abgelegt, sondern direkt daneben platziert. Das heißt, alle Karten werden nebeneinander platziert, nicht aufeinander! Nach fünf Karten kann oberhalb der anderen Karten eine neue Zeile gebildet werden. So hat man mehr Platz.

Nun versuchen die Spieler erneut eine Karte abzulegen, die sehr nah an der Missionszahl liegt...

Punkte sammeln

Deine Kartenwerte geben die Punktzahl an. Das heißt, je höher deine Kartenzahl ist, desto mehr Punkte gibt dir die Karte. Auch die Kartenfarbe bringt Punkte-je mehr gleichfarbige Karten man besitzt (ab 3 gleiche), desto mehr Bonuspunkte erhält man!

Gewinner

5-Der Gewinner muss nun zwei bzw. drei Sachen machen:
I-Die Missionszahlkarte wird so bewegt, dass der Pfeil auf ihm zeigt.

II-Der Spieler kann sich eine abgelegte Karte eines Spielers nehmen, die dann beiseite gelegt wird (zum eigenen Sammelstapel). Im Gegenzug erhält der andere Spieler, die zuvor abgelegte Karte des Gewinners.

III-Der Spieler kann eine Handkarte gegen eine neue Karte vom Ziehstapel austauschen. Dafür legt er eine Karte von sich unter dem Ziehstapel und zieht anschließend eine neue Karte vom Ziehstapel. Oder der Spieler übergibt eine Handkarte von sich an einem Mitspieler seiner Wahl und zieht von demselben Spieler eine Karte, die er zu sich aufnimmt.

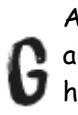
ALTRUISMUS

Gleiche Zahl

Bei einem Unendschieden, spricht haben mehrere Spieler die gleiche Differenz, so ziehen beide Spieler eine Karte vom Ziehstapel. Derjenige, der nun den höchsten Kartenwert gezogen hat, hat den Zug gewonnen. Die Karten vom Ziehstapel werden dann direkt wieder unter dem Ziehstapel gelegt.
Haben mehrere Spieler eine gleich hohe Symbolkarte abgelegt, so ziehen die betroffenen Spieler ebenfalls eine Karte vom Ziehstapel. Derjenige, der den höchsten Kartenwert hat, beginnt dann mit der Symbolaktion.

Symbole

Alle Spieler übergeben ihre Karte den Spieler, der ihm Uhrzeigersinn sitzt. Dadurch hat jeder Spieler eine neue Karte. Hat ein Spieler eine Symbolkarte, die noch nicht durchgeführt worden ist, so kann der andere Spieler dann die Aktion des Symbols durchführen.



Alle Spieler, die eine gerade Zahlenkarte abgelegt haben, fallen direktaus dem Zug heraus. Sie können somit die Missionszahl nicht für sich gewinnen.
Hat der betroffene Spieler eine Symbolkarte, so wird die Aktion des Symbols ganz vernachlässig.

Der Spieler zieht eine Karte vom Ziehstapel und muss diese Karte einen anderen Spieler übergeben. Dabei wird die vorherige Karte des Spielers entfernt, spricht unter dem Ziehstapel gelegt. Weist die neue Karte ein Symbol auf, so wird die Aktion des Symbols vernachlässig.

Der Spieler wechselt die Missionszahl. Dabei entfernt der Spieler die Missionszahl, spricht er legt diese nun unter den Ziehstapel und zieht nun vom Ziehstapel eine neue Missionszahl. Nun richten sich alle Spieler an die neue Missionszahl.

Der Spieler ändert die Missionszahl. Dabei kann er die Missionszahl mit 3 addieren oder mit 3 subtrahieren. Das heißt, liegt momentan die Missionszahl 15 auf dem Tisch, so ändert sich die Missionszahl auf 18 (+3) bzw. auf 12 (-3). Die geänderte Missionszahl richtet sich dann an alle Spieler.
Hinweis: Legen mehrere Spieler das Symbol ab, so wird von der geänderten Missionszahl aus, subtrahiert bzw. addiert. Das heißt, die Missionszahl ist die 15, wurde auf 12 subtrahiert und der nächste subtrahiert erneut, dann würde die Missionszahl 9 sein.

Ende

Nachdem die Spieler mehr keine Handkarten haben, werden nun die Punkte berechnet.
Dabei nehmen die Spieler ihr Kartensammelstapel und gehen so vor:
Zuerst werden alle Karten nach Farben sortiert. Nun schauen die Spieler, ob sie mindestens 3 gleichfarbige Karten besitzen. Denn erst ab drei gleichfarbigen Karten erhält man Bonuspunkte.

3 Karten einer Farbe= 10 Bonuspunkte	4 Karten einer Farbe= 20 Bonuspunkte
5 Karten einer Farbe= 30 Bonuspunkte	6 Karten einer Farbe= 40 Bonuspunkte
7 Karten einer Farbe= 50 Bonuspunkte	8 Karten einer Farbe= 60 Bonuspunkte
9 Karten einer Farbe= 70 Bonuspunkte	10 Karten einer Farbe= 80 Bonuspunkte

Nun schauen die Spieler, ob sie Karten besitzen, die auf dem Tisch vorkommen, bei denen der Pfeil nicht auf sie gerichtet ist. Diese Karten werden dann beiseite genommen und geben keine Punkte.
Ausnahme: Kommt eine gleiche Zahlenkarte erneut in der Mitte vor und nun zeigt der Pfeil auf dem Spieler, so gibt die Karte Punkte.
Die restlichen Karten werden zusammen addiert. Derjenige, der die höchste Summe hat, ist der Gewinner des Spiels!