

MIT DEN NETTO-SAMMELKARTEN SPIELEN
OB QUARTETT ODER TRUMPF - DA IST FÜR JEDEN ETWAS DABEI!

DAS TRUMPFKARTENSPIEL ZU OZEANIEN 8

Zum Trumpfspiele werden alle Karten gut gemischt und reihum gleichmäßig verteilt. Die Spieler halten ihre Karten als Stapel in der Hand, sodass immer nur die oberste Karte zu sehen ist. Ein Spieler beginnt und liest den Namen des Tieres seiner obersten Karte sowie eine Kategorie seiner Wahl laut vor: Beweglichkeit, Größe oder Gefährlichkeit, verbunden mit dem jeweiligen Zahlenwert. Die anderen Spieler vergleichen diesen Wert mit der eigenen obersten Karte - der höchste Wert gewinnt. Der Gewinner bekommt den Stich und beginnt die nächste Runde. Wer am Ende alle Karten erobert hat - gewinnt das Spiel!

Anm. d. Red.: Da der Wert „Größe“ aufgrund der Vielzahl von unterschiedlichen Tierarten und Messwerten (Volumen, Länge, Stockmaß etc.) nicht eindeutig zueinander vergleichbar ist, wurde die optische Wahrnehmung als Richtwert zum Spielen genommen. Alle anderen Werte wurden ins Verhältnis zueinander gesetzt.



QUARTETT SPIELEN MIT WENIGEN KARTEN

Auch wenn noch nicht viele Karten gesammelt worden sind, ist ein Quartettspiel bereits möglich. Dabei spielen die Farben der Regionen noch keine Rolle. Bei dieser Startvariante sammelt man einfach 4 Karten mit gleichen Symbolen aus unterschiedlichen Lebensräumen. Hat man später mehr Karten, kann man den Schwierigkeitsgrad ganz einfach erhöhen und das klassische Quartett spielen.

KLASSISCHES QUARTETT SPIELEN

Die Karten werden gut gemischt und an alle Mitspieler gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler schaut die erhaltenen Karten an - sollte jemand schon jetzt ein Quartett besitzen, also zum Beispiel 4 Karten einer Region (gleiche Farbe) mit 4 gleichen Symbolen (Knochen, Bronto, Dino-Ei, Schädel), darf er dieses Quartett sofort vor sich ablegen (z. B. alle 4 Karten mit Dino-Ei-Symbolen aus den USA). Ein Spieler beginnt und fragt nun einen der Mitspieler nach einer bestimmten, ihm fehlenden Karte. Sollte der andere Spieler diese Karte besitzen, muss er sie an den Fragenden abgeben und dieser darf weiterfragen. Besitzt er sie nicht, darf er nun seinerseits die Mitspieler nach ihm fehlenden Karten befragen. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten vollständigen Quartette ablegen konnte.

TRUMPFEN UND QUARTETT SPIELEN MIT DEN 18 GLITZER- UND EFFEKTKARTEN

6 silberfarbene Tierkarten besitzen Quartettsymbole. Sie gehören jeweils zu einem Quartett und können ganz normal ins Spiel einbezogen werden. Diese Quartette dürfen bei der Gewinnerermittlung doppelt gezählt werden! 12 Glitzer- und Effektkarten, darunter 6 weitere Tierkarten, die Meerjungfrau- und 5 Scottie-Karten, besitzen keine Quartettsymbole. Diese Karten erfüllen alle eine Jokerfunktion. Beim Quartettspielen können sie zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels eingesetzt werden und ersetzen eine fehlende Quartettkarte deiner Wahl, um ein Quartett zu vervollständigen (egal welche Region auf der Karte steht). Beim Trumpfspiele gewinnen die goldfarbenen Meerjungfrau- und Scottie-Karten jeden Stich. Die 12 silberfarbenen Tierkarten dürfen bei der Gewinnerermittlung doppelt gezählt werden!

