

Karotte sticht!

Das Gemüse Quartett

Spielanleitung

Variante 1: Trumpf Quartett

Ab 2 Spielern.

Die gemischten Karten werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt und von jedem Spieler in einem Stapel so gehalten, dass nur die oberste Karte für den jeweiligen Spieler sichtbar ist.

Ziel ist es, möglichst viele Karten zu sammeln.

Es beginnt der Spieler, der die 1a in seinem Stapel hat. Er wählt eine Kategorie (z.B. Kalorien, Vitamin A etc.) aus und liest den entsprechenden Wert vor. Die Mitspieler lesen dann reihum den Wert auf ihrer Karte vor. Wer den höchsten Wert hat, gewinnt die Karten dieser Runde, steckt sie unter seinen Stapel und darf die nächste Runde eröffnen. Ausnahme ist die Kategorie Kalorien; hier gewinnt der kleinste Wert. Alle Werte beziehen sich auf 100g und können je nach Sorte und Reifegrad des Gemüses variieren.

Wenn zwei Spieler denselben Wert haben, kann ein zusätzlicher Wert entscheiden, der von dem Spieler bestimmt wird, der die Runde eröffnet hat.

Wer keine Karten mehr hat, scheidet aus. Das geht so lange, bis nach und nach alle Mitspieler ihre Karten verspielt haben und nur noch einer im Besitz von Spielkarten ist.

Alternativ kann das Spiel auch vorbei sein, sobald der erste Spieler keine Karten mehr hat. Gewonnen hat dann derjenige mit den meisten Karten.

Man kann auch mit dem Titelblatt spielen, es gilt dann bei jedem Wert als Trumpf.

Variante 2: Quartette bilden

Für 2-4 Spieler.

Die gemischten Karten werden einzeln an die Mitspieler verteilt. Bei 2 Spielern erhält jeder 10 Karten, bei 3 und 4 Spielern jeder 8 Karten. Der Rest wird als Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Ziel ist es, je 4 Karten eines Quartetts (Fruchtgemüse, Wurzeln & Knollen etc.) durch geschicktes Fragen zu sammeln. Gewonnen hat derjenige mit den meisten Quartetten. Wer keine Karten mehr hat, scheidet aus.

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, z. B. „3c“. Ein Spieler darf nur dann nach einer Karte fragen, wenn er von dem betreffenden Quartett mindestens eine Karte in der Hand hält. Hat der befragte Mitspieler die gesuchte Karte, so muss er sie dem Fragenden herausgeben, der dann weiter fragen darf. Wenn jedoch ein Befragter die gewünschte Karte nicht besitzt, dann ist dieser selbst an der Reihe zu fragen. Dafür erhält der zuvor Fragende eine Karte vom Stapel aus der Tischmitte, solange vorhanden.

Sobald ein Spieler ein vollständiges Quartett, z.B. 3a-3d, besitzt, legt er dieses offen vor sich auf den Tisch. Alternativ zum Fragen können die Karten auch blind von einem Spieler gezogen werden.