

# Alles im Eimer

## Das coole SaboTIERspiel

Für 2 – 6 Spieler ab 8 Jahren



### Ziel des Spiels

Reihum werden Karten einer Tierart ausgespielt. Wer den letzten Wert nicht übertreffen kann, fängt sich den Boxhieb des Tieres ein und muss einen Eimer aus der eigenen Pyramide schnippen. Natürlich in der Farbe des angespielten Tieres. Kein Problem, wenn der Eimer ganz oben auf der Pyramide steht – ärgerlich aber, wenn er sich weiter unten befindet und darüber gestapelte Eimer mitpurzeln. Sobald eine Eimerpyramide komplett weggeboxt wurde, gewinnt, wer noch die meisten Eimer übrig hat.

### Spielmaterial

80 Tierkarten (je 16 Karten in 5 Farben mit den Werten 1 - 8)  
60 Kunststoffeimer (je 12 Eimer in 5 Farben)  
1 Spielanleitung

### Spielvorbereitung

#### Tierkarten

Mischt alle Karten und teilt an jeden Mitspieler **10 Karten** aus. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Jeder von euch nimmt die eigenen 10 Karten auf die Hand und hält sie vor den Mitspielern geheim.

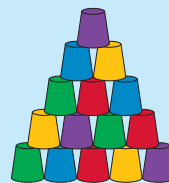
#### Eimer

2 - 4 Spieler: Im Spiel zu zweit, dritt oder viert erhält jeder von euch **15 Eimer**, 3 pro Farbe.

5 - 6 Spieler: Im Spiel zu fünft oder sechst erhält jeder von euch **10 Eimer**, 2 pro Farbe.

Jeder von euch sieht sich zunächst seine Handkarten an und errichtet dann mit seinen Eimern eine eigene Pyramide.

**Hinweis:** Es empfiehlt sich, die Eimer gut zu verteilen. Eimer, zu denen ein Spieler keine gleichfarbigen Tierkarten hat, sollten eher oben in der Pyramide platziert werden.



Befinden sich 15 Eimer im Spiel, so werden in der untersten Reihe 5 Eimer nebeneinander mit der Öffnung nach unten gestellt. Auf je 2 Eimer wird ein weiterer Eimer gestellt. So ergibt sich eine 5-stufige Pyramide mit einem Eimer an der Spitze.



Befinden sich 10 Eimer im Spiel, so besteht die unterste Stufe nur aus 4 Eimern. Es entsteht eine 4-stufige Pyramide.

# Spielablauf

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden.  
Wer zuletzt einen großen Eimer in der Hand hatte, oder der Jüngste darf das Spiel beginnen.

**Jede Runde wird reihum im Uhrzeigersinn begonnen.**

**Wer an die Reihe kommt, führt eine von zwei möglichen Aktionen durch.**

- 1) 1 - 3 Karten einer Tierart (Farbe) ausspielen und 1 Karte nachziehen.**
- 2) Einen Eimer aus der eigenen Pyramide schnippen.**

## 1.1) 1 - 3 Karten einer Tierart ausspielen ...

Wenn du eine Runde beginnst, spielst du 1 - 3 Karten **einer Tierart** aus und legst sie offen vor dich auf den Tisch. Mit dieser Tierart willst du einen gleichfarbigen Eimer aus der Pyramide eines benachbarten Mitspielers boxen. Du sagst den Wert deiner ausliegenden Karte bzw. Karten an. In dieser Runde können nur Tiere der angespielten Art ausgespielt werden.

Der benachbarte Mitspieler **muss Farbe bedienen**, wenn er den Boxhieb auf eine andere Pyramide umleiten möchte. Dazu legt er 1 - 3 Karten mit einem **höheren Wert** in der angespielten Tierart vor sich.

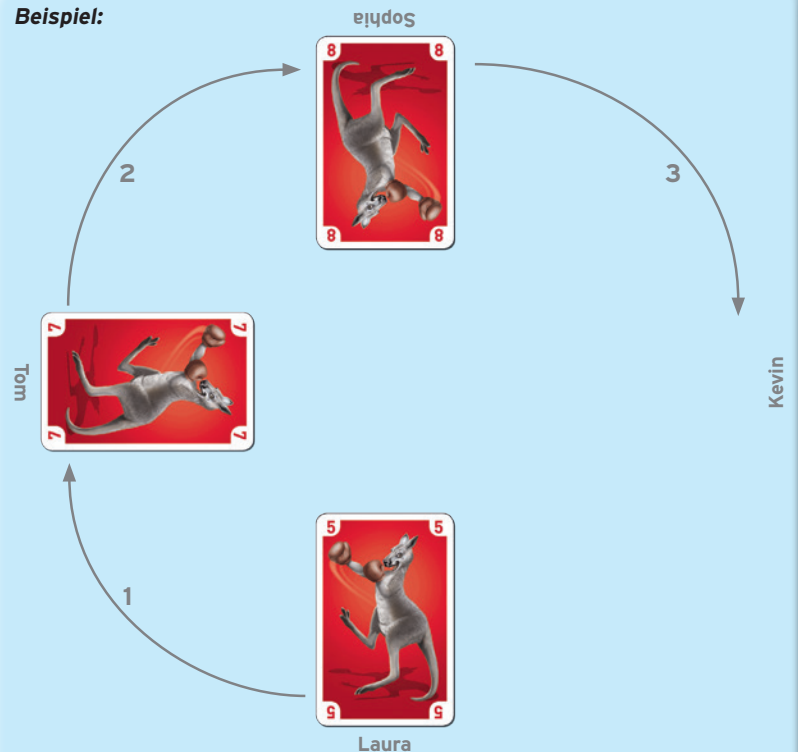
**Die Spielrichtung wird durch die Anzahl der ausgespielten Karten beeinflusst.**



## a) 1 Karte ausspielen = Richtung bleibt

Wenn du 1 Karte ausspielst, wird die momentane Richtung beibehalten. Zu Rundenbeginn wird im Uhrzeigersinn gespielt, das Tier der ausgespielten Karte möchte also einen Eimer aus der Pyramide deines linken Nachbarn boxen.

**Beispiel:**

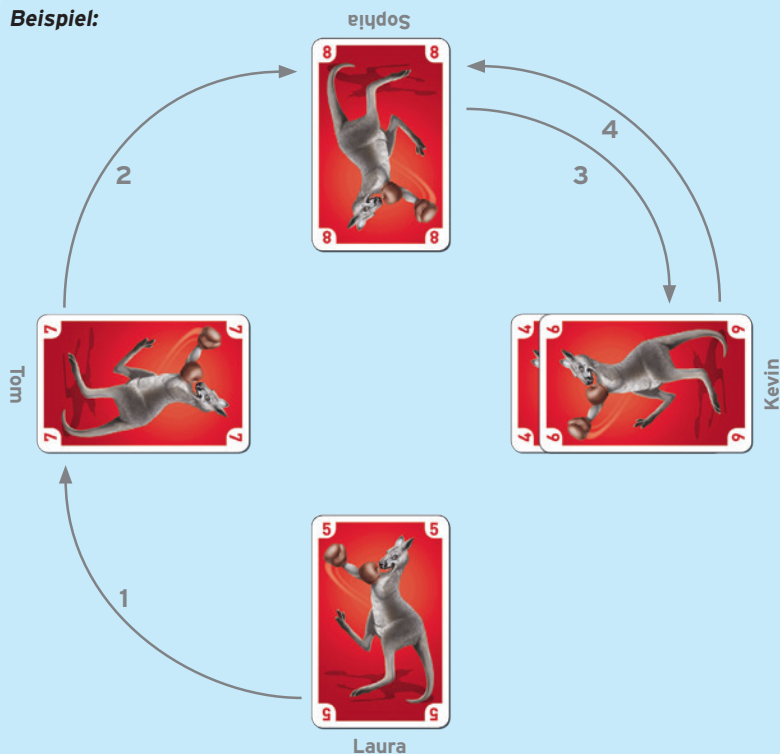


- 1** Laura ist Startspielerin. Sie legt eine rote 5 offen vor sich aus und nennt den Wert „5“. Ihr Känguru will übermütig einen roten Eimer aus der Pyramide ihres linken Nachbarn Tom boxen.
- 2** Tom will aber keinen Eimer verlieren und spielt einen höheren Wert in der angespielten Tierart. Er spielt die rote 7 und sagt den Wert „7“ an. Die Richtung wird beibehalten. Sein Känguru möchte einen roten Eimer aus der Pyramide seiner linken Nachbarin Sophia boxen.
- 3** Sophia will auch keinen Eimer verlieren und spielt einen höheren Wert in der angespielten Tierart. Sie spielt die rote 8 und sagt den Wert „8“ an. Die Richtung wird beibehalten. Ihr Känguru möchte einen roten Eimer aus der Pyramide ihres linken Nachbarn Kevin boxen, der damit an die Reihe kommt usw.

## b) 2 oder 3 Karten ausspielen = Richtungswechsel

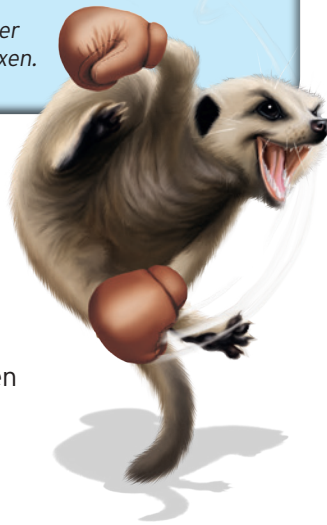
Wenn du 2 oder 3 Karten einer Tierart auf einmal ausspielst, kommt es zum Richtungswechsel. (Auch zu Beginn einer Runde bewirken 2 oder 3 ausgespielte Karten sofort einen Richtungswechsel.)

Beispiel:



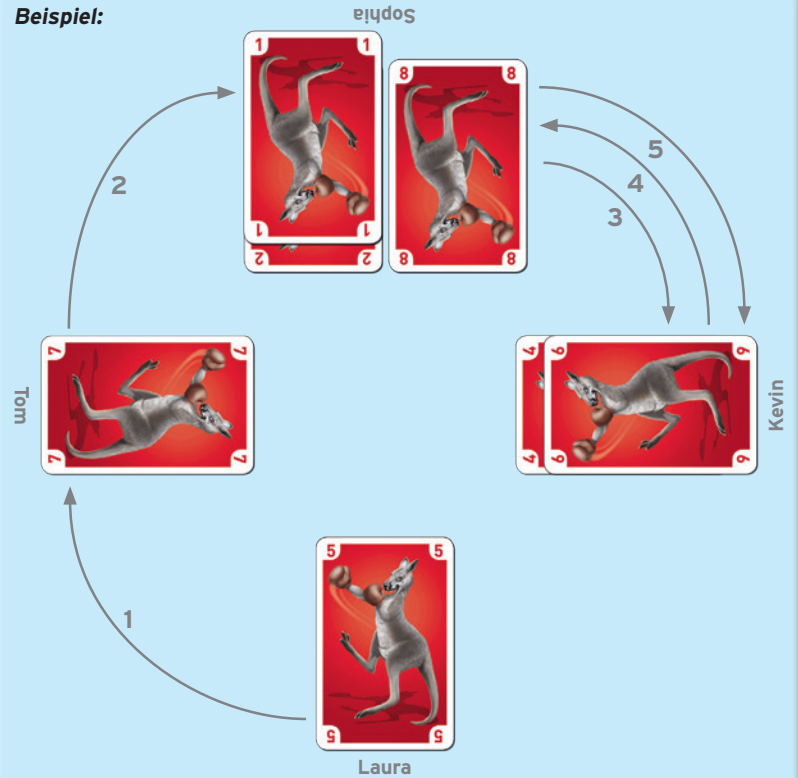
Ausgehend von den ersten drei Spielzügen verläuft das Spiel bisher im Uhrzeigersinn.

- 4 Dann kommt Kevin an die Reihe. Er spielt 2 Karten aus, eine rote 4 und eine rote 6. Durch die beiden ausgespielten Karten kommt es zum Richtungswechsel. Er sagt den Wert „10“ an. Sein Känguru möchte einen roten Eimer aus der Pyramide seiner rechten Nachbarin Sophia boxen.



Kommst du zum Zug, und vor dir liegen bereits Karten offen aus, so kannst du zu diesen Karten 1 - 3 weitere Karten derselben Farbe ausspielen. Die Werte aller offen ausliegenden eigenen Karten werden stets addiert und laut angesagt. So können reihum Karten über mehrere Runden hinweg ausgespielt werden.

Beispiel:



Ausgehend von den ersten vier Spielzügen ist nun Sophia wieder an der Reihe.

- 5 Sophia spielt eine rote 2 und eine rote 1. Durch das Ausspielen der beiden Karten kommt es wieder zum Richtungswechsel. Sophia addiert die Zahlen aller drei Karten, die nun vor ihr ausliegen ( $8 + 2 + 1$ ) und sagt den Wert „11“ an. Ihre Kängurus wollen einen roten Eimer aus der Pyramide ihres linken Nachbarn Kevin boxen.

## 1.2) ... und 1 Karte nachziehen

Nach dem Ausspielen einer oder mehrerer Karten ziehst du stets **1 Karte** vom verdeckten Stapel nach. Auch wenn du 2 oder 3 Karten ausgespielt hast, darfst du nur 1 Karte nachziehen. Wer dies vergisst, hat Pech gehabt und muss im weiteren Spielverlauf mit weniger Karten auskommen.

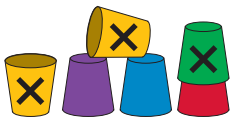
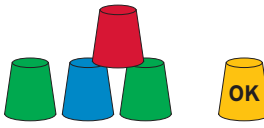
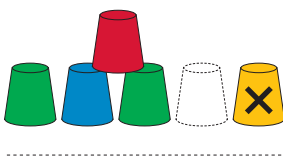
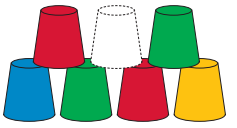
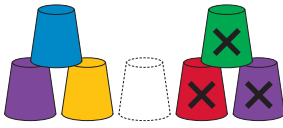
**Achtung:** „Karte nachziehen“ wird gerne mal vergessen.

## 2) Einen Eimer aus der eigenen Pyramide schnippen

Wenn du keine Karten spielen kannst oder willst, um einen höheren als den angesagten Wert des vorangegangenen Spielers zu erzielen, verlierst du einen **Eimer der entsprechenden Farbe** und musst diesen mit einem Finger aus deiner Pyramide schnippen oder stoßen.

Wenn du keinen Eimer der entsprechenden Farbe mehr besitzt, schnippst du einen **Eimer deiner Wahl** aus deiner Pyramide. Der heruntergefallene Eimer kommt aus dem Spiel.

Falls dabei weitere Eimer aus der Pyramide fallen, werden diese ebenfalls aus dem Spiel genommen und beiseite gelegt - siehe Abbildung:

	Eimer werden aus dem Spiel genommen, wenn sie ihre Lage wie im Beispiel ändern: Hier verlierst du die beiden gelben und den grünen Eimer.
	Der gelbe Eimer ist in diesem Beispiel nur ein wenig aus der Pyramide gerutscht. Er verbleibt im Spiel.
	Der gelbe Eimer ist in diesem Beispiel in unterster Ebene so weit aus der Pyramide gerutscht, dass zwischen ihm und die Pyramide ein weiterer Eimer passen würde. Der gelbe Eimer wird entfernt.
	Sollte sich diese Situation in einer höheren Ebene ereignen, führt eine solche Lücke nicht zum Abbau noch stehender Eimer, denn die darunter liegende geschlossene Eimerreihe hält die darüber gestapelten Eimer zusammen.
	Die Pyramide ist in 2 Teile zerbrochen. Einer dieser beiden Teile muss komplett entfernt werden.

**Achtung:** Am besten halten die Mitspieler schützend die Hände vor ihre eigenen Pyramiden, wenn du einen Eimer aus deiner Pyramide schnippst.

## Ende einer Runde

Sobald ein Spieler einen oder mehrere Eimer verliert, endet die Runde.

- Alle vor euch offen ausliegenden Karten werden auf einen offenen Ablagestapel gelegt.
- Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und zu einem neuen verdeckten Nachziehstapel ausgelegt.

## Eine neue Runde

Der Spieler, der einen oder mehrere Eimer verloren hat, beginnt die neue Runde. Er spielt 1 - 3 Karten einer Tierart aus und zieht 1 Karte vom verdeckten Nachziehstapel. Spielt er 1 Karte aus, kommt im Uhrzeigersinn der linke Nachbar an die Reihe.

Spielt er 2 oder 3 Karten aus, kommt gegen den Uhrzeigersinn der rechte Nachbar an die Reihe.

## Spielende und Wertung

2 - 4 Spieler: Im Spiel zu zweit, dritt oder viert endet das Spiel, sobald ein Spieler seinen letzten Eimer verliert.

5 - 6 Spieler: Im Spiel zu fünft oder zu sechst scheidet der Spieler, der zuerst alle Eimer verliert, aus. Er legt seine verbliebenen Karten auf den Ablagestapel.

Der Spieler, der direkt neben ihm sitzt, aber nicht derjenige, der ihn gerade angegriffen hat, wird zum neuen Startspieler. Das Spiel endet, sobald ein zweiter Spieler seinen letzten Eimer verliert.

Es gewinnt, wer jetzt die meisten Eimer in seiner Pyramide besitzt. Bei Gleichstand gewinnt, wer noch mehr Handkarten hat. Herrscht auch bei den Handkarten Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Die Spieler können vereinbaren, mehrere Durchgänge zu spielen und nach jedem Durchgang die Anzahl der verbliebenen Eimer zu notieren. Der Spieler mit den meisten Punkten wird dann zum Gesamtsieger.

## Variante: Eimer einzeln entfernen

Verliert ein Spieler eine Runde, so muss er den Eimer der entsprechenden Farbe nicht mit einem Finger aus der Pyramide schnippen, sondern darf mit zwei Fingern einen Eimer nach dem anderen vorsichtig aus der Pyramide nehmen, bis der geforderte Eimer entfernt wurde.

### Der Autor



Der Sprachheilpädagoge Stefan Dorra lebt mit seiner Familie in einer Gemeinde des Landkreises Hildesheim in Niedersachsen. Seit vielen Jahren entwickelt er erfolgreich Spiele für Kinder, Familien und anspruchsvolle Erwachsenenrunden. Im Kosmos Verlag sind bereits mehrere Spiele des Autors erschienen - als neuestes das turbulente Ärgerspiel „Alles im Eimer“. ([www.dorra-spiele.de](http://www.dorra-spiele.de))

**Illustrationen:** Marc Margielsky  
**Gestaltung:** Bluguy Grafikdesign  
**Redaktion:** Bärbel Schmidts

© 2014 Jolly Thinkers' Learning Centre Ltd.

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5-7, D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
[info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de), [kosmos.de](http://kosmos.de)

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 692551

