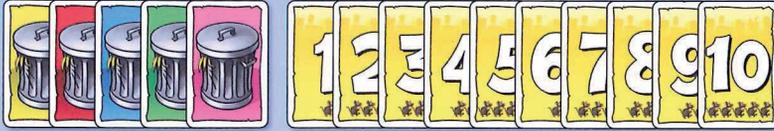


AB IN DIE TONNE

SPIELMATERIAL

50 Zahlkarten (5 Kartensätze in 5 verschiedenen Farben, jeweils mit den Werten 1 bis 10)



40 Müllteile aus Holz (je 10 Milchtüten, Konservendosen, Flaschen und Apfelkrotzen*)



* hessisches Hochdeutsch für den abgeessenen Rest eines Apfels

6 Punktechips (Vorderseite Minuspunkte, Rückseite Pluspunkte)



1 Mülltonne (vor dem ersten Spiel muss die Mülltonne aus den 3 Teilen zusammengesetzt werden, siehe Abbildung auf der rechten Seite)

1 Spielregel



SPIELBESCHREIBUNG

Wer kennt das nicht: Keiner will den Müll rausbringen. Also stapeln die Spieler den Abfall immer höher. Fällt etwas herunter, muss der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, die Mülltonne leeren und kassiert Minuspunkte. Doch wer geschickt stapelt und das letzte Teil unterbringt wird mit Pluspunkten belohnt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Achtung: Die Spielidee ist frei erfunden und wurde bei der Entwicklung dieses Spiels nicht mit echtem Müll getestet. Jegliche Übereinstimmungen mit realen Lebenssituationen sind rein zufällig 😊. Selbstverständlich sollte der Müll im richtigen Leben sorgfältig getrennt werden!

SPIELVORBEREITUNG

Die Mülltonne wird in die Tischmitte gestellt. Je nach Spielerzahl wird die Tonne bereits mit einigen Teilen vorgefüllt. Diese werden in zufälliger Anordnung hineingelegt:

Spieler	Vorfüllung
2	je 3 Milchtüten, Konservendosen, Flaschen, Apfelkrotzen
3	je 2 Milchtüten, Konservendosen, Flaschen und Apfelkrotzen
4	je 1 Milchtüte, Konservendose, Flasche und Apfelkrotzen
5	keine

Die Müllteile werden als Vorrat nach Sorten getrennt neben der Mülltonne bereitgelegt. Die 6 Punktechips werden mit den **Minuspunkten** nach oben als Stapel neben den Vorrat gelegt. Die Punktechips werden von „-6“ nach „-1“ sortiert, sodass die „-1“ oben auf dem Stapel liegt.

Jeder Spieler wählt eine Kartenfarbe und nimmt sich den entsprechenden Satz Karten. Bei weniger als 5 Spielern werden die restlichen Kartensätze nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Jeder Spieler mischt seine Karten gut durch und legt sie als Nachziehstapel verdeckt vor sich ab. Anschließend zieht jeder die 3 obersten Karten seines Nachziehstapels und nimmt sie auf die Hand.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über maximal 10 Runden. Jeder Spieler wählt zu Rundenbeginn 1 seiner 3 Handkarten und legt diese verdeckt vor sich ab. Haben alle Spieler eine Karte abgelegt, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler mit der kleinsten Zahl ist zuerst an der Reihe. Die Zahl auf der Karte gibt an, wie viele Müllteile der Spieler in seinem Zug aus dem Vorrat in die Tonne legen muss. Danach ist der Spieler mit der nächsthöheren Zahl an der Reihe, usw.

Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Zahl gespielt, ist von diesen Spielern derjenige zuerst am Zug, auf dessen Karte weniger Mäuse abgebildet sind. Danach folgt der Spieler mit der nächsthöheren Anzahl an Mäusen, usw.

Müll in die Tonne legen

Für das Ablegen der Müllteile in die Tonne gelten folgende Regeln:

-  Der Spieler muss sich für eine **beliebige** noch vorhandene Müllsorte entscheiden. Er darf zunächst nur Teile dieser Sorte platzieren. Sollte er während seines Zugs das letzte Teil dieser Sorte gelegt haben und muss entsprechend seiner Karte noch mehr Teile legen, entscheidet er sich für eine weitere Müllsorte, usw.
-  Der Spieler legt die Müllteile einzeln nacheinander in die Tonne.
-  Der Spieler darf dabei nur eine Hand verwenden.
-  Es ist erlaubt mit Hilfe des zu platzierenden Teils bereits gelegte Müllteile zu verschieben. Der Spieler darf jedoch bereits gelegte Teile nicht in die Hand nehmen und umbauen.

Haben alle Spieler Müllteile in die Tonne gelegt, endet die aktuelle Runde. Jeder Spieler zieht von seinem Nachziehstapel 1 Karte nach, bevor die nächste Runde startet.

Was passiert, wenn etwas herunterfällt?

Fällt beim Ablegen eines Teils mindestens ein Müllteil herunter, ist der Zug des Spielers sofort beendet. Er muss den obersten Punktechip nehmen und legt ihn mit den **Minuspunkten** nach oben neben seinen Nachziehstapel.

Jetzt muss er die Mülltonne leeren und die Müllteile kommen wieder in den Vorrat. Je nach Spielerzahl wird die Tonne danach wieder mit einigen Teilen vorgefüllt (siehe Tabelle auf Seite 1). Die Runde wird anschließend wie zuvor beschrieben zu Ende gespielt, das heißt eventuell noch folgende Spieler legen die geforderten Müllteile in die Tonne.

Was passiert, wenn der Vorrat leer ist?

Sollte ein Spieler das letzte Teil des Vorrats in die Tonne legen ohne dass etwas herunterfällt, ist sein Zug sofort beendet und er erhält den obersten Punktechip. Als Belohnung für diese außergewöhnliche Leistung darf er ihn mit den **Pluspunkten** nach oben neben seinen Nachziehstapel legen.

Jetzt muss er die Mülltonne leeren und die Müllteile kommen wieder in den Vorrat. Je nach Spielerzahl wird die Tonne danach wieder mit einigen Teilen vorgefüllt (siehe Tabelle auf Seite 1). Die Runde wird anschließend wie zuvor beschrieben zu Ende gespielt, das heißt eventuell noch folgende Spieler legen die geforderten Müllteile in die Tonne.

Hinweis: Selbstverständlich sollte man es den nachfolgenden Spielern nicht zu leicht machen, ihre Teile unterzubringen!

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn eine der zwei Endbedingungen eintritt:

1. Alle Spieler haben ihre letzte Karte gespielt. Die 10. Runde wird noch zu Ende gespielt, danach folgt die Wertung.
2. Ein Spieler nimmt den letzten Punktechip („-6“ oder „+6“ Punkte). Das Spiel endet sofort und es folgt die Wertung.

WERTUNG

Die Spieler zählen die Punkte auf ihren Chips zusammen. Hat ein Spieler gar keinen Chip, so hat er 0 Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Hinweis: Das kann auch 0 oder eine negative Punktzahl sein!

Bei Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Autor: Carlo A. Rossi

Illustration: Michael Menzel

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2013 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich. Made in Germany.

Alle Rechte vorbehalten. www.abacusspiele.de

