



## Anleitung

———— Schnittlinie  
- - - - - Falzlinie

### BLÄTTERBUNT

Geschicklichkeitsspiel für 2 oder 4 Spieler

#### ZUM SPIEL

Im Herbst fallen die Blätter und bilden nach und nach bunte Haufen.  
Jede Karte zeigt entweder **grüngelbe** oder **rotbraune Blätter**. Es gibt **kleine, mittelgroße und große Blätter** die 1, 2 und 3 Gewinnpunkte zählen.  
Außerdem zeigt jede Karte in den Ecken **2, 3 oder 4 farbige Kreise mit kleinen Blättern**. Die Karten werden auf den Tisch geworfen — wobei jeder Spieler von außerhalb der Tischkante werfen muss! — und jeder Spieler versucht, mit seinen Karten möglichst viele gegnerische Karten zu bedecken.  
Wenn jeder Spieler seine 5 Karten geworfen hat, wird die Runde gewertet.

#### SPIELVORBEREITUNG

Für das Zählen der Gewinnpunkte können **Chips oder Münzen** bereit gelegt werden, aber man kann sich die Gewinnpunkte auch merken.  
Es wird ein **Tisch** oder eine andere Spielfläche mit **glatter Oberfläche** gebraucht.  
**Allerdings:** Wer mag, kann Blätterbunt auch auf einer Tischdecke oder einem Teppich ausprobieren.

Der Abstand **zwischen den Spielern** sollte **mindestens 75 Zentimeter** betragen.  
**Die Karten werden gemischt** — welche Farbseite dabei oben liegt, ist egal.  
Jeder Spieler entscheidet sich für **eine Farbe**, entweder gelbgrün oder rotbraun.  
**Jeder Spieler** erhält **5 Karten**, die er mit seiner Farbe nach oben dreht.  
Wenn **zu viert** gespielt wird, spielen **je zwei Spieler mit einer Farbe** und werfen abwechselnd Karten.  
Die **Spieldauer** kann von den Spielern **selbst bestimmt** werden. Ein Spiel, bei dem es darum geht, 20 Gewinnpunkte zu erzielen, dürfte etwa 20 Minuten dauern.

#### SPIELZIEL

Wer zuerst die **festgelegte Gewinnpunktzahl** erreicht hat, gewinnt.

#### SPIELABLAUF

Es wird ausgelost, wer beginnt. Dieser Spieler **wirft eine Karte auf den Tisch**. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und wirft ebenfalls eine Karte. Ziel sollte sein, die Karte(n) des Gegner mit eigenen Karten zu bedecken — insbesondere die Kreise mit der gegnerischen Farbe darauf. Wann immer **mindestens zwei Karten unterschiedlicher Farbe** aufeinander liegen, ist dies ein „**Haufen**“.

Es kann passieren, dass sich während eines Durchgangs **mehrere Haufen** bilden, aber es kann auch vorkommen, dass mit der letzten geworfenen Karte **zwei Haufen zu einem** werden.

Wenn alle Karten geworfen wurden, wird gewertet:

- **Einzel** liegende Karten zählen **keine Gewinnpunkte** und der Spieler nimmt seine Karte direkt wieder zurück.
- Zwei oder mehr aufeinander liegende Karten kommen für eine Wertung in Betracht. Dies können auch zwei oder mehr Haufen sein, die aus zwei, drei oder mehr Karten unterschiedlicher Farbe bestehen.
- Jeder Haufen wird **separat** gewertet.
- Haufen, die **nur aus Karten einer Farbe** bestehen, werden **nicht gewertet**.
- In jedem Haufen wird gezählt, **wie viele Kreise in der jeweiligen Farbe** auf den Karten zu sehen sind. Auch Kreise, die nur zum Teil zu sehen sind, zählen. Jeder Spieler zählt seine Farbkreise zusammen. Wer in einem Haufen die **Mehrheit** hat, erhält Gewinnpunkte, und zwar entsprechend der **Punktezahl der obersten Karte seiner Farbe**. Wenn es mehr als eine oberste Karte gibt, zählt die zuletzt geworfene.

**„Glück“** gibt es bei diesem Spiel nicht — wer nicht in der Lage ist, eine simple Spielkarte zielgerichtet zu werfen, sollte vielleicht besser flache Steine übers Wasser springen lassen...

**„Pech“** hingegen gibt es massiv. Zum Beispiel, wenn...

- die geworfene Karte unter einen Haufen rutscht, anstatt oben drauf zu landen, und dabei die weißen Punkte verschwinden.
- sich die eigene Karte in der Luft dreht, und mit der gegnerischen Farbe nach oben zu liegen kommt. Echt dumm gelaufen.
- natürlich zählt diese Karte in dieser Runde für den Gegner.
- das auch noch eine 3er-Karte war und sich dann der Gegner auch noch weigert, die Karte zurück zu geben — schließlich zeigt sie ja seine Farbe.
- man einen Haufen schon sicher für die Wertung hatte, aber eine wichtige eigene Karte vom Gegner schnöde weggeschossen wird und irgendwo einzeln und ohne Wertung liegen bleibt.
- man eine eigene Karte billard-mäßig bis knapp vor den Gegner schießt, und der eine eigene nur drauf fallen lassen muss.

**Gleichstand bei den Kreisen:** Sollen beide Spieler **gleich viele Kreise** in einem Haufen haben, erhalten **beide die Gewinnpunkte** entsprechend der obersten Karten **ihrer Farbe**.

**SPELENDE**  
Wer zuerst die Anzahl der vorher **ausgemachten Gewinnpunkte** erreicht, gewinnt. Sollen beide Spieler/Spielparten in der gleichen Runde diese Gewinnpunkte erreicht haben, wird noch eine Runde gespielt.

**Verzwickte Taktik!** Die Karten mit den höchsten Gewinnpunkten weisen leider die wenigsten Kreise auf, um die es ja bei der Wertung geht. Wenn man in einem Haufen ohnehin schon die Mehrheit an Kreisen besitzt, kann es sinnvoll sein, eine Karte mit wenigen Kreisen aber vielen Gewinnpunkten drauf zu werfen. NaJa, es zumindest zu versuchen.

Wenn man in einem Haufen ohnehin schlecht da steht, kann man sich überlegen, eine Karte mit vielen Kreisen drauf zu werfen. Man bekommt dann zwar kaum Gewinnpunkte dafür, aber immerhin bekommt man überhaupt welche.

\* Wenn Spielkarten zu diffizil sind, der kann auch Waschbetonplatten bemalen und damit auf dem Supermarktparkplatz spielen.

