Unter Geiern

Nur einer wird satt

Sie ist heiß... trocken... und mörderisch. Die Wüste! Nur wenige freuen sich über einen freiwilligen oder unfreiwilligen Besuch an einem so tödlichen Flecken Erde, wo Wasser, Nahrung und Schatten unendlich kostbar erscheinen. Jedoch gibt es da eine Spezies, die sich durchaus wohl fühlt in der Sauna der Erde, im Sandkasten der Biologie oder am Ende der Welt.
Es sind die GEIER! Denn nirgendwo wird das Mahl der Geier so anständig von der Natur vorbereitet, wie in der Wüste.

Spielmaterial

6 Geierkarten
(je 1 pro Spielerfarbe)

30 Zankkarten

60 Beutekarten

49 Wüstenkarten

6 Spielerkarten
(je 1 pro Spielerfarbe)

Außerdem 5 weiße Geierkarten zum Probefalten und Testfliegen

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Geierkarten entsprechend der Zahlen auf der Rückseite gefaltet. Dies erlaubt eine leichtere Handhabung der Geierkarten während des Spiels.

- Alle Zankkarten gut mischen und als verdeckten Stapel bereitlegen.
- Die Beutekarten nach Werten sortieren und offen als einzelne Stapel gut erreichbar auslegen.
- Die Anzahl der im Spiel benötigten Wüstenkarten richtet sich nach der Spieleranzahl. Es werden nur die Karten verwendet, welche oben rechts die entsprechende Spielerzahl angeben. Die übrigen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Die Wüstenkarten werden anschließend gut gemischt und dann verdeckt so ausgelegt, dass sie ein rechteckiges Spielfeld in der Tischmitte bilden. Die Spieleranzahl bestimmt die Anzahl der Reihen an Karten:

2 Spieler = 5 x 5 Karten
3 und 4 Spieler = 6 x 6 Karten
5 und 6 Spieler = 7 x 7 Karten

Rückseite der Wüstenkarten

- Jeder Spieler sucht sich einen Geier einer Farbe aus und erhält die zugehörige Spielerkarte sowie Beutekarten im Gesamtwert von 5 Punkten als Startvorrat.
- Der „gierigste“ Spieler legt seinen Geier auf eine verdeckt ausliegende Wüstenkarte seiner Wahl, ohne diese umzudrehen. Danach suchen sich alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls einen beliebigen Startpunkt aus. Anschließend ist der „gierigste“ Spieler mit seinem ersten Zug an der Reihe.

Spielablauf

Die Bewegung

Ist ein Spieler an der Reihe, kann er mit seinem Geier 1 Karte waagerecht oder senkrecht weiterhüpfen. Eine diagonale Bewegung ist NICHT erlaubt. Dort angekommen, deckt er die Wüstenkarte auf.
Fliegen ist für Geier eine höllisch anstrengende Angelegenheit. Nachdem sein Geier einmal gehüpft ist, ist es dem Spieler frei gestellt, einmalig eine beliebige Anzahl Beutepunkte aus seinem Vorrat zu investieren, um sich mühsam in die Lüfte zu heben und die entsprechende Zahl an Wüstenkarten weit zu fliegen. Pro ausgegebenem Beutepunkt kann ein Geier ein Feld weit fliegen. Die Wüstenkarte, auf der der Geier dann landet, wird ebenfalls aufgedeckt.

Wichtig: Karten, die nur überflogen werden, werden NICHT umgedreht!

Alternativ und viel bequemer und energiesparender kann der Geier auch durch Aufwinde weiter fliegen.

Einige Wüstenkarten zeigen links oben ein blaues Kreissymbol und eine Zahl. An diesen Stellen der Wüste sind güns-

tige Aufwinde zu finden, die den Geier weiter tragen und bei denen er im Flug keine Energie verbraucht. Landet ein Geier auf einer solchen Karte (oder hüpft darauf), kann er SOFORT abheben und so viele Wüstenkarten weitersegeln, wie der Wert des Aufwindes beträgt. Die Wüstenkarte, auf der der Geier nun landet, wird ebenfalls umgedreht, sofern sie nicht schon offen ausliegt. Erreicht er dadurch ein weiteres Gebiet mit Aufwind, wird er erneut weiter getragen usw.
Durch die geschickte Ausnutzung der Aufwinde kann ein Geier ohne viel Anstrengung (Einsatz von Beutekarten) schnell weite Strecken über der Wüste zurücklegen!
Sofern der Geier sich bewegen will, beginnt dies IMMER zuerst mit einem „Hüpfer“ um 1 Feld waagerecht oder senkrecht. Wenn noch nicht geschehen, wird die erreichte Karte sofort aufgedeckt. Danach kann er mögliche Flugtechniken frei kombinieren oder dort verbleiben. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Der Geierspieler kann seinen Zug jederzeit abbrechen und landen. Er muss seine Reichweite nicht ausfliegen. Auch im Flug ist eine diagonale Bewegung nicht erlaubt.

Die Beute

Letztendlich dienen all diese Möglichkeiten dazu, Aas in der Wüste aufzuspüren oder zur Beute eines anderen Geiers zu fliegen, um diesem sein leckeres Fresschen streitig zu machen.

Wüstenkarten mit Aas haben neben einem abgebildeten Schädel noch verschiedene Wertigkeiten, an denen man sie erkennt. Die große Zahl links unten gibt den Gesamtnährwert an Beutepunkten an, den diese Karte zu bieten hat. Beute kann jedoch nicht in einem Haps verschluckt werden, sondern muss Stück für Stück auf mehrere Runden verteilt weggekaut werden. Die Staffelung der Beutebrocken ist durch die Zahlenfolge unten auf der Karte festgelegt (von links nach rechts). Der Wert der Beutebrocken erhöht sich im Allgemeinen zum Ende hin.

Wer eine Aaskarte aufdeckt und dort seine Bewegung beendet, erhält automatisch den ersten Brocken (meistens mit Wert 1 oder 2). Dann werden sofort Beutekarten im Wert des nächsten Brockens auf dieser Karte abgelegt. Damit ist für alle Spieler klar, welcher Brocken als nächstes schnabuliert werden kann.

Beispiel eines Spielzuges in einem 3-Personenspiel

Die Spieler haben bereits einige Wüstenfelder erkundet und besitzen noch ihre Start-Beutepunkte. Der rote Geier hat in seinem letzten Zug in der Wüste eine Aaskarte gefunden, ist dort verblieben und hat (da einziger Geier am Aas) den ersten Brocken (1 Beutepunkt) erhalten und verdaut. Der zweite Brocken (3 Beutepunkte) wird offen auf dem Aas ausgelegt. Jetzt ist der grüne Geier an der Reihe. Er kann mit seinem freien Grundzug auf ein bereits offenes, angrenzendes Aufwindfeld hüpfen und dadurch abheben (2 Felder weit fliegen). Die Karte, auf welcher der Geier nun landet, wird aufgedeckt - ein ödes und für den Grün-Spieler uninteressantes Wüstenfeld. Daraufhin investiert er 2 Beutepunkte, um auf einem weiteren, bereits offen ausliegenden Aufwindfeld zu landen. Den dortigen Aufwindwert kann er nutzen, um wieder abzuheben und noch ein Stück zu segeln. Er nutzt nur 2 Punkte des möglichen Aufwinds, um dann am Zielort - der vom roten Geier besetzten Aaskarte - endgültig zu landen. Er legt seinen grünen Geier also auf den roten Geier. Da hier bereits ein Geier hockt, erhält er nicht automatisch den nächsten Brocken. Sobald der rote Geier wieder an der Reihe ist (da unterster Geier) und dieser beschließt, am Aas zu verbleiben, wird um den ausliegenden Brocken gezankt. Wenn der grüne Geier wieder an der Reihe ist, kann er sich überlegen zu bleiben, um sich dem weiteren Gezanke zu stellen, oder sein Glück woanders in der Wüste zu suchen. Unter Umständen versucht sogar der blaue Geier ebenfalls das Aas rechtzeitig zu erreichen, um einen Brocken abzukriegen.

Wer auf Aas landet, an dem sich schon ein oder mehrere Geier tummeln, legt seinen Geier auf den/die Geier vor Ort. Und das am Besten so, dass die einzelnen Farben der Geier, die sich unter der eigenen Geierkarte befinden, noch erkannt werden können.
Der unterste Geier hockt auf der Beute. Erst wenn dieser Spieler an der Reihe ist, und er sich nicht fortbewegen möchte, wird um den aktuellen Brocken gestritten.

Wurden alle Brocken der Aaskarte verteilt, sprich weggefressen, wird sie aus dem Spielfeld entfernt. Zurück bleibt - Nichts. So entstehen mit der Zeit Lücken im Spielfeld. **Achtung:** Diese werden bei der Bewegung auch weiterhin mitgezählt!

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass ein Spieler auf einer offenen Aaskarte sitzt (sich also nicht weg bewegt) oder landet, auf der sich noch ein verfügbarer Brocken befindet, aber kein anderer Geier mehr tummelt, erhält dieser Spieler automatisch den ausliegenden Brocken, sofern er seinen Zug auf dem Aas beendet.

Hinweis: Die Brocken 2 und 5 müssen aus niedrigeren Punktekarten zusammen gestellt werden. Gehen irgendwann z. B. die 1er Punktekarten aus, müssen diese entsprechend aus dem bislang erzielten Vorrat der Spieler eingetauscht werden.

Gezanke um die fetten Beutebrocken

Jeder will den größten Brocken - natürlich! Der Spieler, dessen Geier zu unterst liegt, hockt auf der Beute. Erst wenn er an der Reihe ist und sich nicht wegbewegt, wird um den Brocken gezankt.

Er erhält den Stapel der Zankkarten und ist damit der **Aasgeier**. Er zieht für sich eine Karte, legt diese offen vor sich ab und kann dann, wenn er möchte, weitere Karten einzeln nachziehen. Die Zankkarten haben Werte von 1 bis 5. Es steht ihm frei, jederzeit mit dem Nachziehen aufzuhören. Zankkarten dürfen vor dem Ziehen natürlich nicht angesehen werden!

Ziel ist es, möglichst genau auf eine gezogene Gesamtsumme von 9 zu kommen. Kommt ein Spieler über die 9, also 10 und mehr, hat ihn die Gier unaufmerksam werden lassen und er kriegt diesen Brocken NICHT. Erst beim Zank um den nächsten Brocken ist er eventuell wieder mit von der Partie.

Nachdem der Aasgeier vorgelegt hat oder zu gierig war (über 9), erhält der nächste Geier, der auf ihm drauf liegt seine Chance. Die Reihenfolge wird

immer durch die Geierkarten von unten nach oben bestimmt. Er erhält vom Aasgeier die oberste Karte vom Zankstapel. Danach kann er sich ebenfalls weitere Karten geben lassen, wenn er dies möchte. Ziel ist es, den Aasgeier bzw. einen Spieler, der vor einem an der Reihe war, zu übertreffen und/oder auf 9 zu kommen. Gleichstand gibt es nicht! Der momentan Beste muss überboten werden! Wer 9 hat, kann nicht überboten werden. Er erhält sofort den Brocken und die Zankrunde endet. Dann werden sofort Beutekarten im Wert des nächsten Brockens auf dieser Karte abgelegt, sofern noch was zu holen ist.

Die nächste Zankrunde an der gleichen Stelle kann erst wieder ausgetragen werden, wenn der Geier, der auf der Beute hockt (zu unterst liegt), erneut an der Reihe ist und sich nicht wegbewegt. Somit haben andere Geier etwas Zeit, um auch noch mit dazu zu kommen und beim Zank um die großen Brocken dabei zu sein.

Alle Karten, die für den Zank genutzt wurden, werden abgelegt. Erst wenn der ganze Zankstapel durchgespielt wurde, werden die Karten neu gemischt! Nach dem Zank ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit seinem Zug an der Reihe und entscheidet, wohin er möchte.

Merke: Kein Geier muss für weitere Zankrunden beim Aas bleiben. Er kann auch weghüpfen wenn er an der Reihe ist. Er entfernt seinen Geier aus dem Geierstapel, ohne dabei die Reihenfolge der anderen dort liegenden Geier zu ändern. Entfernt sich der unterste Geier, anstatt die Zankrunde zu starten, wird automatisch der nächste Geier zum Aasgeier (der Zank beginnt natürlich erst in dessen Runde).

Der Spielsieg

Wer als Erster 30 Beutepunkte ansammeln kann, hat gewonnen und darf ab sofort als Fetter Geier bezeichnet werden. Es ist ratsam, die eigenen Beutepunkte verdeckt vor sich abzulegen, dann sehen die Mitspieler nicht, wie nahe man schon dem Spielsieg ist.
Sollten tatsächlich einmal alle Wüstenkarten aufgedeckt und alle Aaskarten weggenagt sein, ohne dass jemand 30 Beutepunkte angesammelt hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Beutepunkten (Anmerkung: nur extrem hyperaktive Flatter-Geier würden so etwas tun).

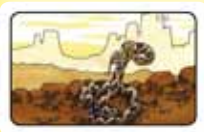
Die Sonderkarten

Es gibt 2 Arten von Sonderkarten. Entdeckt ein Spieler eine solche Karte auf seinem Abenteuer in der Wüste, nimmt er sie vom Spielfeld an sich. Er kann sie sofort spielen oder aber offen vor sich hinlegen, um sie aufzuheben, bis er sie einsetzen möchte. Die so entstandene Lücke wird bei der Bewegung auch weiterhin mitgezählt!

Bin auch schon da

Der Geier, der auf dem Kaktus hockt, ist dann zur Stelle, wenn neues Aas gefunden wird. Der Spieler verwendet diese Karte, anstatt zu fliegen, was durch die grünen Pfeile symbolisiert wird! Er macht seinen freien Hüpfer (deckt evtl. eine neue Wüstenkarte auf), legt die Karte mit dem Kaktus ab (sie kommt aus dem Spiel) und zieht seinen Geier sofort auf ein aufgedecktes Aasfeld. In der Regel auf den Geier der ein frisches Aas gefunden hat.

Klapperschlange



Diese Karte wird auf eine Aaskarte ausgespielt. Hier hält sich eine Klapperschlange auf, die allen Geiern den Appetit verdirbt. An dieses Aas ist kein Herankommen mehr!
Die Aaskarte und die Karte „Klapperschlange“ werden nach dem Ausspielen abgelegt und aus dem Spiel entfernt. Auch diese Lücke wird bei der Bewegung weiterhin mitgezählt!

Credits

Autor: Michael Nietzer

Realisierung: Michael Nietzer & Oliver Wolf

Illustrationen: Michael Nietzer

Redaktionelle Bearbeitung: Oliver Erhardt & Harald Bilz

Grafische Bearbeitung und Gestaltung: Heiko Eller

Layout: Heiko Eller, Oliver Erhardt

Unter Mitarbeit von: Britta Wolf, Julia Schmitt

© Oliver Wolf und Michael Nietzer

Ein GameHeads Spiel in Kooperation mit dem Heidelberger Spieleverlag

www.gameheads.de

Heidelberger Spieleverlag

www.heidelbaer.de

Kurzregel

Vorbereitung

Alle Beutekarten nach ihren Werten 1, 3, 4 und 6 sortieren. Jeder Spieler erhält insgesamt **5 Beutepunkte als Startguthaben**.

Die **Wüstenkarten** entsprechend der Anzahl der Mitspieler nach der angegebenen Spielerzahl 2, 3-4, 5-6 vorsortieren. Verwendete Karten gut mischen und anschließend verdeckt auslegen:

2 Spieler = 5 x 5 Karten
3 und 4 Spieler = 6 x 6 Karten
5 und 6 Spieler = 7 x 7 Karten

Jeder Spieler erhält eine Farbkarte, die er vor sich legt und die entsprechende Geierkarte, die er auf eine Wüstenkarte seiner Wahl setzt, ohne diese umzudrehen!

Bewegung

Hüpfen und Fliegen mit dem Geier **nur** waagrecht oder senkrecht!
Hüpfen um **1 Wüstenfeld ist frei**. Erreichte Wüstenkarte umdrehen.

Danach kann man **einmalig** eine beliebige Anzahl **Beutepunkte** aus dem Vorrat ablegen und dafür entsprechend viele Wüstenfelder weiter fliegen. Erreichte Wüstenkarte umdrehen. **Und/oder** eventuell **Aufwind** ganz oder teilweise nutzen und entsprechend weiterfliegen. Erreichte Wüstenkarte umdrehen.

Zum Aufnehmen von Beutepunkten oder zum Zanken landen und Zug beenden.

Beute Aufnehmen

Wer eine Aaskarte aufdeckt und am Fundort seinen Zug beendet, erhält den ersten Brocken sofort.
Wer alleine an einem bereits offen ausliegenden Aas ist (sich also nicht weg bewegt) oder seinen Zug dort beendet, erhält den aktuellen Brocken, der ausliegt.

Sonderkarten Aufnehmen

Diese Karten müssen beim Aufdecken gleich aufgenommen werden. Die entstandene Lücke zählt weiterhin für die Bewegung.

Zank um die Beute

Sind mehrere Geier beim Aas, wird ein Zank ausgetragen, sobald der **unterste Geier** an der Reihe ist.

Er zieht die oberste Karte vom Zankkartenstapel und kann nachziehen, bis er genug hat und aufhört, **9 erreicht und damit sofort gewinnt** oder über 9 kommt und damit ausgeschieden ist.

Danach kommt der nächsthöhere Geier an die Reihe. Er muss **näher an 9 kommen** als seine Vorgänger (wenn diese nicht ausgeschieden sind) oder aber selbst ausscheiden, weil er über 10 gekommen ist.

Wer genau auf 9 kommt, gewinnt den Zank sofort.

Anschließend wird der nächste Brocken in Beutepunkten ausgelegt, bzw. die Aaskarte entfernt, wenn alles abgenagt wurde. Die entstandene Lücke zählt weiterhin für die Bewegung.