

ALEX & CO

von Martin Ebel und Niek Neuwahl (© 2009)

Das Sammel- und Merkspiel um Autoren und ihre Spiele

Für 3–6 Personen ab 10 Jahren

Spieldauer 30–50 Minuten

Die Europäische Spielesammler Gilde (ESG) und die Spiele-Autoren-Zunft (SAZ) präsentieren zum 10. Gründungsjubiläum der ESG in Essen 2010 mit **ALEX & CO** ein besonderes Spiel in limitierter Auflage. Der Titel stammt von Peter Paul Joopen und bezieht sich auf Alex Randolph, den 2004 verstorbenen Ehrenvorsitzenden der SAZ.

Bei **ALEX & CO** müssen die Teilnehmer Autoren und deren Spiele zusammenbringen. Dabei gibt es unterschiedliche Kartensets, die aus mindestens zwei, höchstens sechs Karten bestehen. Spielziel ist, bei Ende der Partie die meisten Siegpunkte durch komplette oder unvollständige Sets gesammelt zu haben.

SPIELMATERIAL

99 Spielkarten - bestehend aus 3 x 6er-Sets, 2 x 5er-Sets, 4 x 4er-Sets, 7 x 3er-Sets und 11 x 2er-Sets sowie je 6 x ESG und SAZ.

Jedes Set besteht aus einer **Autorenkarte** und einer bis fünf **Spielkarten**. ESG- und SAZ-Karten ermöglichen besondere Aktionen.

SPIELVORBEREITUNG

- Mischt zunächst alle Karten und verteilt an alle Spieler **acht Karten**, die diese verdeckt auf die Hand nehmen. Vor einer Partie zu dritt muss von jeder Setgröße ein Set und je eine ESG- und eine SAZ-Karte aus dem Spiel genommen werden, also insgesamt 22 Karten.
- Legt nun von den restlichen Karten **fünf 9er-Reihen** mit der Rückseite nach oben in der Mitte der Spielfläche aus. Die übrigen Karten bilden den Nachziehstapel. Sobald jemand im Spielverlauf eine Karte aus der Auslage nimmt, legt er anschließend eine Karte vom Nachziehstapel verdeckt an deren Stelle – solange der Vorrat reicht.
- Es beginnt, wem das Spiel gehört oder wer es zuerst vorgeschlagen hat.

SPIELABLAUF

In Deinem Zug

- **darfst** du ESG- oder SAZ-Karten **ausspielen**, außer bei der Aktion „Aufdecken“,
- **musst** du **eine** von drei **Aktionen** durchführen und
- **darfst** du während Deines Zuges Sets **ablegen**.

1. Ausspielen von ESG- und SAZ-Karten

- Eine oder mehrere dieser Karten kannst du **vor** einer „Nennen“- oder der „Tauschen“-Aktion (siehe „Aktionen“) ausspielen und dann aus dem Spiel nehmen.
- Mit einer **ESG-Karte** darfst du einem beliebigen Mitspieler eine Karte „blind“ aus der Hand ziehen. Ist es eine **Spielekarte**, darfst du diese Karte behalten, anderenfalls musst du sie zurückgeben.
- Mit einer **SAZ-Karte** darfst du einen Mitspieler nach zwei verschiedenen Autoren oder zwei verschiedene Mitspieler nach ein und demselben Autor fragen. Bekommst du eine oder sogar beide Karten, darfst du sie behalten, ansonsten hast du Pech gehabt.

2. Aktionen

- **Nennen:** Du kannst einen beliebigen Mitspieler wählen oder auf eine Karte in der Auslage zeigen und eine bestimmte Autorenkarte **oder** ein bestimmtes Spiel nennen. Du musst aber schon eine Karte dieses Sets **auf der Hand** haben oder auf ein von einem **Mitspieler** ausgelegtes unvollständigen Set verweisen.
 - **Richtig:** Du bekommst die Karte und darfst diese Aktion noch einmal durchführen.
 - **Falsch:** Deine Aktion endet und **dein linker Nachbar** ist an der Reihe.
- **Tauschen:** Du fragst einen beliebigen Spieler nach einem Spiel eines bestimmten Autors, z.B. „*Hast du ein Spiel von Klaus Teuber?*“
 - Bei **JA** tauschst du eine beliebige eigene Karte mit der erfragten Karte des Mitspielers. Der Mitspieler ist an der Reihe!
 - Bei **NEIN** endet deine Aktion und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

- **Aufdecken:** Bei dieser Aktion darfst du vorher **keine SAZ- oder ESG-Karten** ausspielen! Du deckst bis zu vier Karten der Tischauslage auf. Sobald du ein PÄRCHEN aufdeckst endet deine Aktion. Du darfst es behalten. Pärchen sind zwei Spiele eines Autors, ein Autor und eines seiner Spiele sowie zwei ESG-Karten oder zwei SAZ-Karten. Du darfst dann keine weiteren Karten mehr aufdecken. Nicht passende Karten drehst du an gleicher Stelle wieder um. **Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.**

3. Sets ablegen und Punkten

Du kannst jederzeit, solange du an der Reihe bist, auf drei Arten Karten ablegen:

- **Komplette Sets** – jede Karte zählt am Ende zwei Punkte (senkrecht überlappend auslegen).
- **Unvollständige Sets**, sofern du die Mehrheit der Karten besitzt, z.B. 2 von 3, 3 von 4/5, 4 von 6. Diese Karten zählen am Ende jeweils einen Punkt (waagrecht gefächert auslegen). Du kannst später weitere Karten anlegen, was aber eher selten vorkommt.
- **Einzelkarten**, wenn ein Mitspieler schon vorher ein dazu passendes unvollständiges Set abgelegt hatte. Auch diese Karten zählen am Ende jeweils einen Punkt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler insgesamt sechs komplette und/oder unvollständige Sets abgelegt hat oder wenn alle ausliegenden verdeckten Karten aufgenommen worden sind. Die Spieler dürfen dann noch Sets oder ergänzende Einzelkarten auslegen, aber keine Aktionen mehr ausführen.

Nach der anschließenden **Wertung** der Sets wird der Sieger ermittelt. Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit dem oder den größten Sets.

Unser Dank gilt allen, die am Zustandekommen dieses Spiels beigetragen haben. Dies gilt besonders Christian Beiersdorf (SAZ), Frank Ückermann (ESG), Andrea Meyer (SAZ), Friedemann Friese (SAZ), Jochen Corts (ESG), Peter-Paul Joopen (SAZ), Harald Lieske (SAZ) und den mehr oder minder freiwilligen Testern vom Kassel spielt e.V.

KURZANLEITUNG

Du bist an der Reihe: Du **darfst** (außer bei Aktion Aufdecken) ESG- oder SAZ-Karten ausspielen. Und du **musst eine** der drei Aktionen (s. Absatz „Die Aktionen“) durchführen. Und du **darfst** innerhalb deines Zuges Karten ablegen. Dies können vollständige oder mehrheitliche Sets oder Einzelkarten von Mitspielern ausgelegter Sets sein.

Aktionen

1. Nennen: Einen bestimmten Autor oder ein Spiel nennen. Eine Karte dieses Sets aus der Hand kurz vorweisen **oder** auf die unvollständige Set-Auslage eines Mitspielers verweisen. Einen Spieler fragen oder auf eine Karte in der Tischauslage deuten.

→ **Richtig:** Karte nehmen und du darfst die **gleiche** Aktion wiederholen.

→ **Falsch:** Der Zug ist beendet.

2. Tauschen: Einen Mitspieler nach einem nicht namentlich benannten Spiel eines bestimmten Autors fragen.

→ **Bei Erfolg:** Dieses gegen eine beliebige Karte aus der Hand tauschen. Der Mitspieler ist am Zug.

→ **Bei Misserfolg:** Der linke Spieler ist am Zug.

3. Aufdecken: Keine SAZ/ESG-Karten vorher ausspielen! Bis zu vier Karten der Tischauslage aufdecken. Sobald ein „Pärchen“ aufgedeckt ist, nimmst du es. Deine Aktion endet. Der linke Spieler ist am Zug.

Spielende: Sobald ein Spieler sechs Sets ausgelegt hat oder die Tischauslage leer ist.