

Filipino Fruit Market

Von Peer Sylvester

Mit dem Material von *Filipino Fruit Market* können zwei verschiedene Spiele gespielt werden: Tindahan und Bastos!

Tindahan

Ein Kartenspiel für 3-5 Spieler ab 9 Jahren

„Tindahan“ ist tagalog (Sprache der Philippinen) und bedeutet „Marktstand“ und um Marktstände geht es hier:

Wer am Zug ist, spielt entweder eine Obstkarte, um Stiche zu machen, oder setzt einen Verkäufer auf einen Marktstand, um dort die Mehrheit zu erlangen. Beides kann später Punkte bringen. Nicht gespielte Karten zählen bei Spielende minus.

Spielmaterial:

- 50 Obstkarten jeweils in den Werten 1-10: Banane, Mango, Lanzones, Ananas, Durian
- 5 Marktstände (ebenfalls Spielkarten)
- 45 Spielsteine Verkäufer: für jeden Spieler 9 Verkäufer einer Farbe
- 1 Eselskarren zum Markieren der Trumpffarbe.

Außerdem werden Papier und Stift zum Aufschreiben der Punkte benötigt.

Spielvorbereitung:

Zu fünf sind alle Karten im Spiel, zu viert werden die Karten einer Obstsorte aus dem Spiel genommen, zu dritt die Karten zweier Obstsorten. Die Bananen sind aber immer im Spiel. Die Marktstände der verwendeten Obstsorten werden nebeneinander in die Tischmitte gelegt. Der Eselskarren kommt auf den Bananenstand und zeigt damit an, dass die Bananen bei Spielbeginn Trumpf sind.

Die Obstkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt (jeweils 10). Außerdem erhält jeder Spieler 9 Verkäufer einer Farbe. Der Spieler links vom Geber ist in der ersten Runde Startspieler.

Spielablauf:

Der Startspieler hat folgende Wahl: Entweder spielt er eine Karte aus oder er versetzt den Eselskarren auf einen anderen Marktstand. Die dortige Obstsorte wird neuer Trumpf (anstelle der bisherigen Obstsorte). Versetzt der Startspieler den Eselskarren, so MUSS sein linker Nachbar eine Karte spielen.

Die anderen Spieler haben folgende Wahl: Reihum spielt jeder eine Karte ODER schickt einen Verkäufer zum Marktstand. Haben alle Spieler die Chance gehabt, eine Karte zu spielen, geht der Stich an den Spieler, der die höchste Karte gespielt hat.

Karte spielen:

Beim Spielen der Karten gelten die üblichen Stichspielregeln: Die angespielte Farbe (Obstsorte) muss bedient werden. Wer nicht bedienen kann, weil er die entsprechende Obstsorte nicht hat, darf eine beliebige andere Karte spielen (mit einem Trumpf stechen oder eine Fehlfarbe abwerfen). Trumpf ist immer die Obstsorte, auf dessen Marktstand der Eselskarren steht.

Wurde mindestens eine Trumpfkarte gespielt, geht der Stich an den Spieler, der die höchste Trumpfkarte gespielt hat. Hat keiner getrumpft, geht der Stich an den Spieler, der die höchste Karte der geforderten Karte gespielt hat.

Jeder Spieler legt seine Stiche getrennt (nebeneinander) verdeckt vor sich auf den Tisch.

Der Spieler, der den Stich einer Runde gewonnen hat, ist in der folgenden Runde Startspieler.

Verkäufer platzieren:

Unabhängig davon, ob man bedienen kann oder nicht, darf ein Spieler auf das Ausspielen einer Karte verzichten und stattdessen einen Verkäufer auf den Marktstand **der angespielten Obstsorte** platzieren. Der Startspieler darf dies jedoch nicht. Versetzt der Startspieler den Eselskarren, so darf auch der linke Nachbar keinen Verkäufer platzieren sondern MUSS eine Karte ausspielen. (s.o.: "Der Startspieler hat folgende Wahl")

Beispiel: A ist Startspieler. Er entscheidet sich den Eselskarren auf Mango zu versetzen. Sein linker Nachbar B muss jetzt eine Karte spielen. Er spielt die Bananen-10. C platziert einen Verkäufer auf den Bananenstand (geforderte Obstsorte). D bedient und spielt Bananen-3. E hat keine Bananenkarte und übernimmt den Stich mit der Mango-2 (Mango ist ja Trumpf). E bekommt den Stich (da er den höchsten Trumpf gespielt hat), legt ihn vor sich hin und wird neuer Startspieler.

Rundenende und Wertung:

Sobald nach Vergabe des Stiches mindestens ein Spieler keine Karte mehr hat, wird gewertet. Es folgt die Punktwertung:

- Jeder gewonnene Stich zählt 2 Punkte.
- Jede nicht gespielte Handkarte zählt einen Minuspunkt.
- Die Marktstände werden der Reihe nach gewertet: Wer die meisten Verkäufer an einem Marktstand hat, erhält 5 Punkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Verkäufern bekommt 2 Punkte. Die Mehrheit in der aktuellen Trumpffarbe (Marktstand mit Eselskarren) zählt jeweils einen Punkt mehr. Bei **Gleichstand** auf dem ersten Platz werden die Punkte des ersten und zweiten Platzes geteilt. Bei Gleichstand auf dem zweiten Platz werden nur die Punkte des zweiten Platzes geteilt. Ggf. wird abgerundet! Gibt es keinen zweiten Spieler, werden die Punkte für den zweiten Platz nicht vergeben.
- Durchmarsch: Hat ein Spieler weder einen Verkäufer platziert noch einen Stich bekommen, so erhält er so viele Punkte wie der Punktbeste in dieser Runde.

Empfehlung: Wertet zuerst die Stiche (+2) und die Handkarten (-1), anschließend die Mehrheiten auf den Marktständen

Beispiel für eine Wertung:

A hat 3 Stiche gemacht und noch 5 ungespielte Karten: $3 \times 2 - 5 = 1$ Punkt für A

B hat all seine Karten gespielt und 4 Stiche gemacht: $4 \times 2 = 8$ Punkte für B

C hat 2 Stiche gemacht und noch 7 Handkarten: $2 \times 2 - 7 = 3$ Minuspunkte für C.

*Auf dem Bananenstand stehen 3 Verkäufer von A und 2 von C: **5 Punkte für A und 2 Punkte für C.***

*Auf dem Durianstand stehen nur Verkäufer von C. Durian ist außerdem Trumpf: **6 Punkte für C.***

*Auf dem Mangostand stehen jeweils 2 Verkäufer von A und von C: **3 Punkte für A und 3 Punkte für C.***

Insgesamt: 9 Punkte für A, 8 Punkte für B, 8 Punkte für C

Es folgt die nächste Runde. Der erste Startspieler wechselt nach links.

Spielende und Gewinner:

War jeder Spieler einmal erster Startspieler, werden die Punkte addiert. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Autor des Spiels, auch wenn er nicht anwesend ist. :)

=====

Bastos!

Ein Kartenstichspiel für 3-4 Spieler ab 9 Jahren

Spielziel

Anders als bei Tindahan fluktuieren bei diesem Stichspiel die „Preise“, also die Punktwertungen der einzelnen Karten. Außerdem hat jeder Spieler eine persönliche Achilles-Verse, die „Bastos!“-Farbe. „Bastos!“ ist der Ausdruck, den Filipinos gebrauchen, wenn das Spiel mal wieder nicht so gelaufen ist, wie sie es sich erhofft haben ...

Spielmaterial

- 45 Spielkarten mit den Werten 1 bis 9 in fünf Farben (= Obstsorten)
- 1 Tabelle - diese wird aus den 5 Tabellenkarten gebildet (Rückseite der Marktstände)
- 5 lila Spielsteine: Sie dienen als Anzeiger auf der Tabelle.
- 1 Eselskarren zum Anzeigen der Trumpffarbe

Außerdem werden Papier und Stift zum Aufschreiben der Punkte benötigt.

Vorbereitung

Es werden nur 45 Karten benötigt – Die Zehnen werden aussortiert und in die Schachtel zurück gelegt. Im Spiel zu dritt wird auch eine der fünf Obstsorten komplett in die Schachtel zurückgelegt – hier werden also nur 36 Karten benötigt (und nur 4 Anzeiger).

Die 5 Tabellenkarten werden am Tischrand zur Tabelle zusammengefügt. Auf jedes Tabellenfeld mit einer 0 kommt ein lila Spielstein als Wertanzeiger. Der Eselskarren wird bereit gelegt.

Spielablauf

Bastos! wird in mehreren Runden gespielt. In der ersten Runde gibt der jüngste Spieler. Die Rolle des Gebers wandert dann in jeder Runde zum jeweils linken Mitspieler. Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler zweimal Geber war. Bei drei Spielern gibt es also insgesamt 6 Runden, bei vier Spielern 8 Runden.

Eine Runde

Start der Runde

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig ausgeteilt. Bei vier Spielern bleibt eine Karte übrig, die offen neben der Tabelle abgelegt wird – diese Karte nimmt nicht an der Runde teil.

Jeder Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand aus. Gleichzeitig decken alle Spieler ihre Karte auf und legen sie vor sich ab. Diese Karte bleibt während der gesamten Runde offen liegen – die Spielfarbe dieser Karte ist für diese Runde die persönliche **Bastos!-Farbe** des betreffenden Spielers. Es ist nicht ungewöhnlich, dass in einer Runde mehrere Spieler die gleiche Bastos!-Farbe haben.

Für jede als Bastos!-Farbe aufgedeckte Obstkarte wird der entsprechende Anzeiger auf der Tabelle um 1 heraufgesetzt.

Beispiel: Haben zwei Spieler die Banane aufgedeckt und zwei andere eine Mango, so sind Banane und Mango bei Spielbeginn je zwei Punkte wert. Alle anderen Obstsorten bleiben zu Beginn der Runde auf dem Wert 0.

Der Wert einer Obstsorte kann maximal auf +3 steigen und minimal auf –2 fallen. Sollten vier Spieler die gleiche Bastos!-Farbe wählen, startet diese Obstsorte also trotzdem nur mit einem Wert von +3.

Ausspielen, Bedienen und Stechen

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler links vom Geber spielt zuerst aus. Die folgenden Spieler müssen, soweit möglich, die angespielte Farbe bedienen. Wer das nicht kann, wirft eine Karte ab.

Die Trumpffarbe

Solange noch nicht definiert ist, welche Farbe Trumpf ist, **darf** der Spieler, der die angespielte Farbe nicht bedienen kann, die Farbe seiner abgeworfenen Karte zum Trumpf erklären - sofern es sich nicht um eine Bastos!-Farbe handelt. Die kann niemals Trumpf werden.

Zum Anzeigen der Trumpffarbe platziert der Spieler den Eselskarren über der Spalte der entsprechenden Obstsorte. Gleichzeitig mindert er den Wert dieser Obstsorte um 2 Punkte. Die Obstsorte ist für den Rest der Runde Trumpf.

Die gewählte Trumpffarbe zählt ab sofort, d.h., der Spieler, der die Karte abgeworfen hat und deren Spielfarbe zum Trumpf bestimmt hat, hat damit auch bereits die erste Trumpfkarte gespielt.

Beispiel: A spielt Mango an, B hat kein Mango und wirft Banane ab.

C hat auch kein Mango und wirft Durian ab und kennzeichnet Durian als Trumpf.

Der Wert von Durian sinkt um zwei Punkte und C macht den Stich.

B hätte auch Banane zum Trumpf machen können (vorausgesetzt Banane ist nicht die Bastos!-Farbe eines Spielers).

Sobald eine Trumpffarbe festgelegt ist, darf ein Spieler, der die angespielte Karte nicht bedienen kann, wahlweise eine Fehlfarbe abwerfen oder mit einer Trumpfkarte stechen.

Der Stich

Wurde ein Trumpf gespielt, so erhält der Spieler den Stich, der den höchsten Trumpf gespielt hat. Wurde kein Trumpf gespielt, so bekommt der Spieler den Stich, der die höchste Karte in der angespielten Farbe (Obstsorte) gespielt hat. Wer eine Karte seiner Bastos!-Farbe spielt, erhält jedoch nie den Stich (s.u. "Bastos!-Farbe").

Der Stichgewinner nimmt die Karten an sich und legt sie verdeckt vor sich ab. Die gemachten Stiche dürfen nicht mehr angesehen werden, bis die aktuelle Runde vorbei ist. Wer den letzten Stich gewonnen hat, spielt anschließend eine neue Karte aus.

Die Bastos!-Farbe

Wenn ein Spieler seine persönliche Bastos!-Farbe spielt, erhält er in **keinem Fall** den Stich – egal ob er sie ausspielt oder dazu wirft. Seine Karte wandert in den Stich. Spielt ein Spieler seine Bastos!-Farbe an, muss diese wie üblich bedient werden, aber der Spieler erhält in keinem Fall den Stich zugesprochen.

Wenn ein Spieler seine Bastos!-Farbe spielt, muss er unmittelbar danach (bevor ein anderer Spieler ausspielt) den Wert einer beliebigen Obstsorte um 1 nach oben oder unten ändern.

Wird eine Bastos!-Farbe angespielt – der ausspielende Spieler kann den Stich also nicht machen – so wird der Stich wie üblich ermittelt (mit einer höheren Zahl bedienen oder trumpfen). Sollten alle Spieler abwerfen, so erhält der Spieler den Stich, der als Erster abgeworfen hat (egal, welchen Wert die Karte hat). Sollten alle Spieler bedienen, bekommt der Spieler den Stich, der mit der höchsten Karte bedient hat – auch wenn diese Karte niedriger sein sollte, als die des ausspielenden Spielers.

Sollten tatsächlich alle Spieler ihre eigene Bastos!-Farbe spielen (in diesem Fall würden alle Spieler nacheinander den Wert je einer Spielfarbe ändern), wird der Stich komplett beiseite gelegt. Der Spieler, der zuerst ausgespielt hatte, spielt erneut eine Karte aus.

Beispiele:

- A spielt die 7 in Mango (und verändert den Wert einer Obstsorte), B spielt die 4 in Mango und Grün die 3. Mango ist die Bastos!-Farbe von A. Daher macht B den Stich.

- A spielt die 8 in Mango (und verändert den Wert einer Obstsorte). B wirft die Bananen- 2 ab, C spielt die Mango- 1. C macht den Stich. Hätte C abgeworfen, hätte B den Stich gemacht.

Hätte C abgeworfen und Gelb wäre die Bastos!-Farbe von B gewesen, machte C den Stich.

Hätten B und C jeweils ihre Bastos!-Farbe gespielt, macht niemand den Stich und A spielt die nächste Karte aus.

Rundenende und Spielende

Wenn alle Spieler ihre Karten gespielt haben, ist die Runde zu Ende.

Der Punktwert einer Karte in einem Stich entspricht dem Punktwert ihrer Obstsorte laut Tableau. Alle Spieler addieren die Punktwerte der Karten in den von ihnen gemachten Stichen zusammen und notieren sie.

Der Eselskarren wird von der Wertanzeige entfernt, alle anderen Anzeiger werden wieder auf 0 gestellt. Die Karten werden wieder gemischt. und neu ausgeteilt. Die nächste Runde beginnt,. Neuer Geber wird der Spieler, der links vom bisherigen Geber sitzt.

Sobald 6 bzw. 8 Runden gespielt sind (bei 3 bzw. 4 Spielern), addieren alle Spieler ihre Punkte aus den Runden zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.