

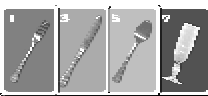
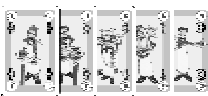
Mister Bill™

von Tommaso & Filippo Percivale
Ein Kombinationsspiel für 3-8 Feinschmecker ab 7 Jahren

In Mister Bills Restaurant sind Köche und Kellner überaus beschäftigt! Sie verbringen ihre Zeit mit der Zubereitung und dem Servieren von Spezialitäten aus aller Welt. Sushi, Omelettes und sogar leckere Pizzas werden an den wartenden Gästen vorbei getragen, denen bereits beim Anblick das Wasser im Mund zusammenläuft... Es heißt jedoch, Mister Bill, der Restaurantbesitzer, sei einer der größten Wucherer der Stadt - und wer will schon seine gesalzenen Rechnungen bezahlen?

INHALT

- Spielkarten, bestehend aus:
24 Gerichte, davon 6 unterschiedliche Spezialitäten (jedes Gericht kommt 4 Mal vor)
- 20 Kellner, davon 5 unterschiedliche Typen (jeder Kellner kommt 4 Mal vor)
- 3 Mister Bill
- 8 „Teamkarten“ in 4 verschiedenen Farben, nummeriert von 1 bis 8



- 19 Punktekarten:
6 für die erste Runde, in Blau (2 x 1, 2, 4 Punkte)
6 für die zweite Runde, in Grün (2 x 1, 2, 4 Punkte)
7 für die dritte Runde, in Rot (1, 2, 3, 4, 5, 6, 8 Punkte)
- diese Spielregeln

ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

Ein Spiel Mister Bill geht über drei Runden. Während der ersten beiden Runden wird im Team gespielt: Zu Beginn jeder Runde werden die Teams ausgelost. In der dritten und letzten Runde spielen die Spieler alleine und bilden ein eigenes „Team“. Die Aufgabe jedes Teams ist es, die Karten auf der Hand so schnell wie möglich loszuwerden. Hierzu müssen Paare gleicher Karten gebildet werden. Je schneller die Kartenpaare gebildet werden, desto mehr Punkte erhält man. Nach drei Runden gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

VORBEREITUNG

Die „Teamkarten“ mit den Nummern von 1 bis zur Anzahl der Mitspieler nehmen, mischen und verdeckt eine an jeden Spieler austeilen. *Beispiel: Bei 5 Spielern sind die Karten 1 bis 5 zu nehmen und zu verteilen.* Alle legen die Karte **aufgedeckt** vor sich hin. Die Farbe dieser Karte gibt das Team an, zu dem jeder Spieler gehört. *Beispiel: Andreas und Emma erhalten beide eine blaue Karte: Sie gehören beide zum blauen Team.* Die übrig gebliebenen Teamkarten in die Schachtel zurücklegen, denn diese werden nicht mehr gebraucht. Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern muss einer allein spielen.

Die Punktekarten griffbereit halten. Sie werden nach Farben getrennt: In der ersten Runde werden die blauen Karten verwendet, in der zweiten die grünen und in der dritten und letzten Runde die roten.

Einer der Spieler übernimmt die Aufgabe des Kartengebers. Er

mischt die Spielkarten und verteilt den **ganzen** Stapel an die Spieler: Hierzu beginnt er bei dem Spieler zu seiner Linken und teilt dann im Uhrzeigersinn der Reihe nach alle Spielern jeweils eine Karte aus. Möglicherweise bekommen daher einige Spieler eine Karte mehr als die anderen.

Jeder Spieler nimmt seine Karten auf und kontrolliert sofort, ob er eventuell Paare gleicher Karten hat. Hierbei spielt es keine Rolle, ob es sich bei den Paaren um Gerichte, Kellner oder Mister Bill-Karten handelt, vorausgesetzt sie zeigen dieselbe Abbildung (Paare kann man leicht an den gleichen Buchstaben in den Ecken erkennen). Diese Paare **müssen** sofort abgelegt werden. Die abgelegten Karten werden für die ganze Runde aus dem Spiel genommen. Wenn alle Paare abgelegt wurden, beginnt der Spieler mit der Teamkarte Nr. 1 das Spiel.

SPIELVERLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler führt, wenn die Reihe an ihm ist, in der angegebenen Reihenfolge die nachstehenden Aktionen vor:

1. Er **muss** eine Karte aus der Hand des Spielers rechts von ihm ziehen. Der Spieler zieht eine der verdeckten Karten aus der Hand des Spielers rechts von ihm und fügt sie den Karten in seiner eigenen Hand hinzu.
2. Er **muss** alle Paare gleicher Karten ablegen, die er auf der Hand hat. Wenn der Spieler eines oder mehrere Paare gleicher Karten auf der Hand hat, muss er sie ablegen. Wie gewöhnlich spielt es keine Rolle, ob es sich dabei um Gerichte, Kellern oder Mister Bill-Karten handelt, vorausgesetzt sie haben dieselbe Abbildung und denselben Buchstaben im Teller in der Ecke. Achtung: Drei gleiche Karten können **nicht** abgelegt werden, nur Paare.

3. Er **kann** eine Kellnerkarte ausspielen. Der Spieler kann entscheiden, einen (nur einen) Kellner nach den jeweiligen Anweisungen auszuspielen (siehe später). Nachdem der Kellner ausgespielt wurde, wird er abgelegt und nachdem die Anweisungen ausgeführt wurden, **müssen** alle Spieler eventuelle Paare ablegen. Das Ablegen erfolgt **nicht** gleichzeitig, sondern wie immer im Uhrzeigersinn, beginnend bei dem Spieler, der an der Reihe ist.

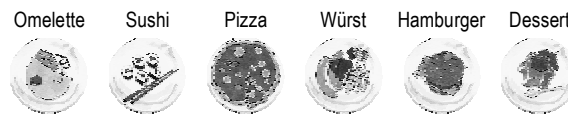
Der Spieler kann sich mit seinem Teampartner jederzeit beraten, darf dies jedoch nicht im Geheimen tun, sondern muss so sprechen, dass alle zuhören können! Die Teampartner dürfen sich jedoch nicht absprechen, welche Karte sie sich zuschieben. Nach der Abfolge der Aktionen ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn einer der Spieler auch wenn er nicht an der Reihe ist infolge einer beliebigen Aktion keine Karten mehr hat, scheidet der Spieler **sofort** bis zum Ende der Runde aus dem Spiel aus. Er gibt die Teamkarte seinem Teampartner und dieser stapelt die beiden Teamkarten derselben Farbe aufeinander. *So ist allen klar, wer noch im Spiel ist und wer nicht.* Wenn der Spieler jedoch das letzte im Spiel verbliebene Mitglied seines Teams ist, legt er die Teamkarten ab und der Kartengeber weist ihm und seinem Teampartner die Punkte (siehe „Ende der Runde und Punktezahlung“) zu.

Karten

Es gibt drei unterschiedliche Kartenarten: Gerichte, Kellner und **Mister Bill**.

Gerichte: Die Karten haben einen farbigen Hintergrund und in der Mitte die Abbildung einer Spezialität.



Kellner: Diese Karten haben einen gelben Hintergrund und sind in der Ecke neben dem Buchstaben mit einem Symbol gekennzeichnet. Sie werden paarweise abgelegt (nur wenn sie denselben Buchstaben in der Ecke haben!), ohne die Aktion auszuführen. Kellner können aber auch einzeln ausgespielt und direkt abgelegt werden, wobei die angegebenen Aktionen auszuführen sind:



Der Spieler, der an der Reihe ist, tauscht eine beliebige seiner Karten mit einem beliebigen anderen Mitspieler. Er gibt eine seiner Karten dem Mitspieler und zieht von ihm, bevor der Mitspieler die Karte auf die Hand nimmt, verdeckt eine Karte.



Der Spieler, der an der Reihe ist, tauscht alle seine Karten mit denen eines beliebigen anderen Mitspielers.



Der Spieler, der an der Reihe ist, nennt einen anderen Spieler und alle, einschließlich er selbst, geben diesem Spieler eine ihrer eigenen Karten.



Die Spieler, die **Mister Bill** auf der Hand haben, müssen diese Karte allen zeigen und dann wieder auf die Hand nehmen.



Alle geben gleichzeitig eine ihrer Karten an einen Nachbarn weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet, ob die Karten alle nach rechts oder alle nach links weitergegeben werden.

Mister Bill: Diese Karte zeigt eine spezielle Abbildung und die zu bezahlende Rechnung!



Ende der Runde und Punktezahlung

Immer dann, wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, scheidet er bis zum Ende der Runde aus dem Spiel aus. Wenn der letzte Spieler eines Teams aus dem Spiel ausscheidet, bekommen beide Teampartner die Punktekarten mit der höchsten, noch verfügbaren Punktezahl und legen sie aufgedeckt während des ganzen Spiels vor sich hin. Bei einer ungleichen Spieleranzahl bekommt der Spieler, der alleine spielt, eine Karte, die andere mit derselben Zahl wird aus dem Spiel genommen. Die Runde ist beendet, sobald nur ein einziges Team im Spiel ist: Dieses Team zahlt die Rechnung, das heißt, es bekommt keine Punktekarte und also auch keine Punkte!

Nach der Verteilung der Punkte werden alle Spielkarten wieder eingesammelt. Eventuell aus der laufenden Runde noch übrig gebliebene Punktekarten werden aus dem Spiel genommen. Der Spieler links vom Kartengeber übernimmt nun dessen Rolle und bereitet eine neue Spielrunde vor. *Hinweis: Bei der Neuverteilung der Teamkarten können andere Teams als in der vorhergehenden Runde gebildet werden.*

In der dritten Runde spielt jeder für sich: Die Teamkarten werden nicht verteilt. Es beginnt der Spieler mit den **wenigsten** Punkten. In dieser Runde bekommt jeder Spieler, der aus dem Spiel ausscheidet, sofort die noch verbliebene Punktekarte mit der höchsten Punkteanzahl. Der letzte Spieler, der im Spiel bleibt, erhält wie gewöhnlich 0 Punkte!

*Beispiel: In einem Spiel zu fünf beginnt Brigitte die Runde und zieht von Andreas eine Karte. Zum Unglück für Brigitte hatte Andreas nur noch eine **Mister Bill**-Karte in der Hand! Andreas hat also keine Karten mehr. Da Emma, seine Teampartnerin, ihre Karten bereits losgeworden war, bekommen sie die Punktekarte. Da das Team von Andreas und Emma als erstes ausscheidet, erhält jeder der beiden die Karte mit 4 Punkten. Das Spiel geht weiter und Brigitte ist immer noch an der Reihe. Sie legt ein Paar **Mister Bill** ab, spielt ihre letzte Karte, den Kellner mit dem*

*Buchstaben „L“, aus und zwingt Dieter, den **Mister Bill** zu zeigen, den er auf der Hand hat. Brigitte hat keine Karten mehr. Da sie alleine ein Team bildet, scheidet sie aus und gewinnt 2 Punkte, die Punkteanzahl für das zweite Team, das aus dem Spiel ausscheidet (sie bekommt eine der Karten mit der Zahl 2, die andere wird aus dem Spiel genommen). Das Team von Klaus und Dieter ist das letzte, das noch im Spiel ist, daher ist die Runde beendet. Da sie die letzten sind, bekommen Klaus und Dieter Null Punkte! (Die Punktekarten mit der Zahl 1 werden nicht vergeben und aus dem Spiel genommen.)*

SPIELEND

Das Spiel ist nach Abschluss der dritten Runde zu Ende: Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der in der letzten Runde die meisten Punkte erzielen konnte.

Mister Bill

Autoren: Tommaso und Filippo Percivale
Realisation: Domenico Di Giorgio
Grafik: Toni Cittadini
Design: Roberta Barletta
Editing der Spielregeln: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu
Übersetzung: Ulrike Sengfelder, Ulrich Bauer



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland:
ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG,
63303 Dreieich



Wir bedanken uns bei Andrea Angiolino, Beniamino Sidoti, Remo Chiosso, Conan Laurenzi, Consulta Giovanile di Acqui Terme; bei Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge:
www.davincigames.com - info@davincigames.com