

Immer nur lange, komplexe Spiele, das wollen selbst unsere Spieleprofis der „Ritter der Knobelrunde“ nicht. Aus diesem Grund wählen sie auch des öfteren ein kurzweiliges, eher lustiges Spiel in ihre „Hall of Games“. So wie dieses, welches als 40. Spiel den Einzug schaffte....

40

Alles im Eimer

Fertig.

Die 15 Milchkübel (je drei in den Farben rot, blau, grün, gelb und grau) sind ausgewaschen und fein säuberlich verkehrt rum zum Trocknen zu einer schönen Pyramide aufgetürmt worden. "Rauggi ma amol a Pfeiferl an." seufzt Knecht Hias zufrieden. Er ahnt nicht, dass es am Bauernhof gleich rund gehen wird. Dass ein furchtbares Gewitter alle Tiere aufschrecken wird und dass er, die Resi, der Pepi und die anderen Knechte und Mägde des Hofes alle Hände voll zu tun haben werden, um ihre Eimerpyramiden zu retten.

Als ein Blitz nahe des Stalles einschlägt, braust



schon ein Stier auf Hias' Pyramide los. Er hat es auf die roten Kübel abgesehen. "Nix do, depperta Stia!" schreit Hias und es gelingt ihm, das Tier zur Resi zu verscheuchen. Mit Mühe vertreibt die Magd den immer wilder werdenden Stier zum Stallburschen Pepi, der keine Mittel hat, ihn zu stoppen. Mit einem lauten Schepfern fliegt ein roter und alle drüberliegenden Kübel zu Boden. "Na wart' nua!" schnaubt Pepi und hetzt ein Schwein auf seinen Nachbarn, den Lois, zu.

In der folgenden halben Stunde ist auf dem Bauernhof die Hölle los. Wie wild rasen die Tiere herum, es kracht und scheppert ohne Unterlass, als ein Eimer nach dem anderen niederfällt. Schließlich steht von den Kübelpyramiden vom Lois und von der Mitzi kein einziger Kübel mehr aufrecht und die Stiere, Schweine, Hühner, Schafe und Pferde beruhigen sich wieder. Kopfschüttelnd steht der Hias vor den Resten seiner Pyramide. "Gar net so schlecht!" stellt er fest. "I hab' gwunna, wei bei mia stengan no 5 Kübeln da!" Seitdem vertreiben sich die Knechte und Mägde des Hofes

des öfteren die Zeit mit diesem seltsamen Kübelspiel.

"Alles im Eimer" heißt das Spiel, um das es hier geht. Gespielt wird mit Karten, auf denen Tiere abgebildet sind, dazu jeweils ein Eimer in der Lieblingsfarbe des Tieres. Jedes Viech geht nur auf die Eimer der eigenen Farbe los. So attackiert das Schwein die grünen Kübel, das Schaf wirft die blauen Kübel um, das Pferd die silbernen und der Hahn die gelben. Und den Stier machen selbstverständlich nur die roten Kübel wild. Von jeder Farbe gibt es 22 Karten in den Werten 1 bis 8. Vom gut gemischten Stapel erhält jeder Spieler zu Beginn 12 Karten ausgeteilt.

Bei den Kübeln haben wir es natürlich nicht mit echten Kübeln aus Blech, sondern mit Kartonplättchen zu tun. Jeder Spieler bekommt je 3 "Kübeln" der fünf Farben, die er pyramidenförmig vor sich anordnet. Diese Pyramide gilt es nun, vor den Angriffen der wild gewordenen Tiere zu schützen.

Und das geht so: Der Startspieler legt eine bis drei Karten einer Farbe offen vor sich aus. Sein linker Nachbar ist nun gefordert, diese Summe mit Karten derselben Farbe zu übertreffen. Dabei darf er auch maximal drei Karten

ausspielen. So geht es reihum. Ist jemand ein weiteres Mal an der Reihe, zählen seine bereits ausliegenden Karten dazu. Zwangsläufig kann oder will ein Spieler die Summe nicht weiter erhöhen. Dann muss er einen Eimer der betreffenden Farbe aus seiner Pyramide entfernen. Das ist weniger tragisch, wenn es ein Eimer ist, der obenauf frei liegt. Schlimm wird's aber, wenn er gezwungen ist, einen Eimer aus der Mitte oder von unten zu nehmen. Sie können es sich schon vorstellen: Alle drüberliegenden Eimer gehen -begleitet vom schadenfrohen Lachen der Mitspieler - ebenfalls verloren. Alle ausgelegten Karten kommen auf den Ablagestapel und der "geschädigte" Spieler wird dafür zum Startspieler und darf eine beliebige Farbe ausspielen.



drei Karten ausgespielt hat, zieht man stets nur eine Karte nach. Da ist es manchmal besser, einen obenliegenden Eimer zu opfern, anstatt viele Karten einzusetzen. Auf das Nachziehen ist übrigens in vielen unserer Spielrunden gerne vergessen worden, wodurch auch die Kartenhand immer kleiner geworden ist. In wie weit man nachträgliches Ziehen zulässt, sollte vor dem Spiel geklärt werden.

Mit der Zeit schrumpfen die Pyramiden, beim Einen mehr, beim Anderen etwas weniger. Sobald ein (bei 5 oder 6 Mitspielern zwei) Spieler seinen letzten Kübel abgeben muss, endet das Spiel. Gewonnen hat der Spieler, der noch die meisten Kübeln aufweisen kann.

Nein, Taktikspiel ist "Alles im Eimer" sicher nicht.



Es ist nicht immer sinnvoll, auf "Teufel komm raus" immer zu erhöhen. Gleichgültig, ob man eine, zwei oder

Ohne gute, sprich möglichst hohe Karten, hat man keine Chance. Ein bisschen Taktieren, ein paar kleinere Kniffe sind schon möglich. Beim Aufbauen der Pyramide zu Spielbeginn sollte man sicher die eigene Kartenhand berücksichtigen, aber spielentscheidend ist das sicher nicht. Seine Qualitäten hat das Spiel aber im Bereich Unterhaltung. Schadenfreude ist ja bekanntlich doppelte Freude, und davon hat man bei "Alles im Eimer" genug. So gesehen passt es bestens in die Reihe "Spiele für viele". Die Grafik ist etwas bieder geraten, dafür sind die Kartonkübel wirklich schön dick. Insgesamt kann ich "Alles im Eimer" von Stefan Dorra für lustige und lockere, größere (zu zweit oder dritt kann keine rechte Stimmung aufkommen) Runden empfehlen.

Truly

Game News-Wertung



Info-Box

Titel:	Alles im Eimer
Art:	Karten-Eliminationsspiel
Autor:	Stefan Dorra
Spieler:	für 2 bis 6 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Verlag:	Kosmos Spiele
Jahr:	2002
Dauer:	20 bis 40 Minuten
Preis:	ca. Euro 18,--