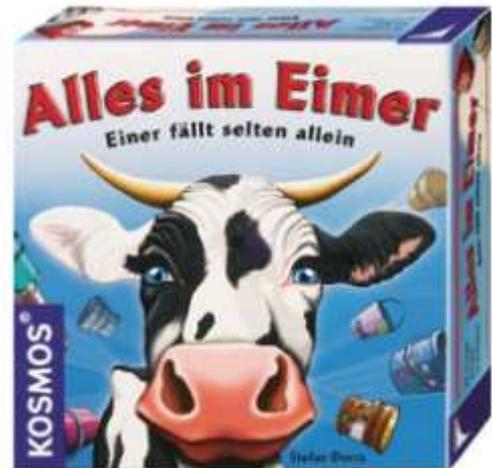


Alles im Eimer

Einer fällt selten allein

Mit "Alles im Eimer" vertraute Stefan Dorra dem Kosmos-Verlag vor drei Jahren ein Spiel an, von dem sich Gelegenheitsspieler ebenso wie Vielspieler begeistern ließen. "Alles Im Eimer" schaffte es nicht nur in die Auswahlliste zum "Spiel des Jahres 2002", sondern entwickelte sich binnen dreier Jahre zu einem echten Dauerbrenner unter den Kosmos-Familienspielen. Der Verlag entschloss sich nun, dieses Spiel im neuen Gewand und zu einem günstigeren Preis herauszubringen. "Alles im Eimer" wird künftig einen Programmplatz in der 2004 neu geschaffenen Reihe "Die kleine Spielegalerie" einnehmen.



Stefan Dorras beliebtes Familienspiel basiert auf Eimern, die anfangs sorgfältig in roter, blauer, grüner, gelber und violetter Farbe zu einer Pyramide aufgeschichtet werden ... Doch plötzlich kommt wie aus dem Nichts irgendein Schwein und schmeißt die Eimer um. Es hätte aber auch ein Hammel, ein Hund, ein Pferd oder ein Kuh sein können.

Der Spielablauf in Kürze:



Zu Beginn baut jeder der 2 bis 6 Spieler eine Pyramide aus zehn Eimern auf. Diese Eimer besitzen verschiedene (fünf) Farben (zwei Eimer pro Farbe). Entsprechend den Eimerfarben gibt es verschiedenfarbige Karten mit unterschiedlichen Werten (1 bis 8).

Jede Kartenfarbe zeigt eine bestimmte Tierart (Hund, Hammel, Schwein, Pferd und Kuh). Wer am Zug ist, legt zum Beispiel zwei rote Kuh-Karten mit dem Gesamtwert "fünf" aus. Der nächste Spieler muss nun seinerseits eine oder mehrere (maximal drei pro Zug) rote Kuh-Karten auslegen, die in der Summe mindestens um eins höher liegen als der angebotene Wert fünf.

Ist ein Spieler nicht mehr in der Lage, den Vordermann zu überbieten, muss der betroffene Spieler einen Eimer der entsprechenden Farbe aus seiner Pyramide entfernen. Es wäre natürlich ein Riesenpech, wenn in solch einer tierisch prekären Situation nicht wenigstens ein roter Eimer möglichst weit oben auf der Pyramide stünde, also an einer Stelle, wo sein Fehlen nicht auch noch andere Eimer mit



ins Trudeln bringt. Müsste nämlich ein Eimer entfernt werden, der sich in der Mitte der Pyramide befindet - oder gar ganz unten - dann verlieren selbstverständlich noch andere, darüber stehende Eimer, das Gleichgewicht und fallen ebenfalls. – Das Spiel endet, sobald, abhängig von der Anzahl der Mitspieler, ein oder zwei Spieler ihre letzten Eimer abräumen mussten. Gewonnen hat dann derjenige, der am Schluss noch die meisten Eimer in seiner Pyramide stehen hat.

Die große Kunst bei “Alles im Eimer” besteht auf jeden Fall darin, sich möglichst immer dann geschlagen zu geben, wenn der Schaden, den man erleidet, relativ gering ist, und sich im Übrigen die Kräfte, das heißt die Karten, für jene Situationen aufzusparen, wo der Fall eines Eimers eine ganze Lawine purzelnder Eimer nach sich ziehen würde.

Stefan Dorra - Alles im Eimer

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an die Pressestelle Büro Fritz Gruber