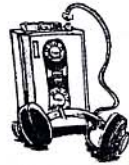


# Grabsch



Ravensburger® Spiele Nr. 23 004 4

Ein rasantes Kartenspiel für 2 - 4 blitzschnelle Spieler ab 6 Jahren.

Autor: Theora Design  
Graphik: Boris Kaip

Inhalt: 48 Bildkarten (beidseitig bedruckt)  
Spielanleitung

Schnelle Reaktionen und gute Augen sind gefragt. „Grabsch“ sorgt für turbulente Spielrunden! Dabei darf man sich aber nicht aus der Ruhe bringen lassen.

## Ziel des Spiels

Alle Spieler versuchen gleichzeitig, möglichst viele Karten zu finden. Wer zum Schluß den größten Kartenstapel hat, gewinnt.

## Vorbereitung

Vor Spielbeginn müssen die Bildkarten vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst werden. Jeder Spieler schaut sich die 12 verschiedenen Motive auf den Karten gut an. Danach werden die Karten gemischt und in der Mitte des Tisches nebeneinander ausgelegt.



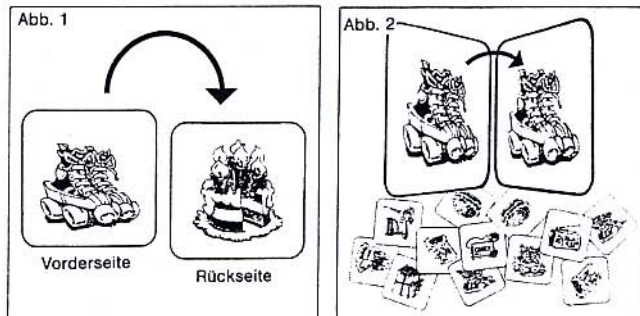
## Spielregel

Jeder Spieler nimmt sich eine Karte aus der Mitte. Auf jeder Karte gibt es zwei verschiedene Motive (Vorder- und Rückseite, vgl. Abb.1). Jeder Spieler versucht, möglichst schnell passende Anschlußmotive für seine Karte zu finden. Dabei dürfen die auf dem Tisch liegenden Kärtchen auch umgedreht werden. Der jüngste Spieler gibt das Startzeichen „Grabsch“ und die Suche beginnt.

Wichtig ist, daß **alle** Mitspieler **gleichzeitig** nach passenden Karten suchen und diese bei sich anlegen. Dies geschieht bei allen Spielern **gleichzeitig** nach dem Startzeichen.

Mit einem Beispiel wird's ganz einfach:

Ein Spieler hat die Karte mit den Motiven **Rollschuhe** und **Geburtstagstorte** in der Hand (vgl. Abb. 1). Dieser Spieler sucht nach dem Startzeichen möglichst schnell nach einer Karte mit den **Rollschuhen** oder der **Geburtstagstorte**. Hat er dann eine Karte mit den **Rollschuhen** gefunden, so legt er diese so an seine Karte, die er in der Hand hält an, daß die identischen Motive direkt aufeinanderliegen (vgl. Abb. 2). Aus den beiden jetzt außenliegenden Motiven ergeben sich wiederum zwei Anschlußmöglichkeiten. In unserem Beispiel sucht der Spieler nach dem Anlegen seiner Karte nach den Motiven **Geburtstagstorte** und **Radio**.



Eine passende Karte kann immer wahlweise an das untere oder obere Motiv des Stapels angelegt werden.

Stellt ein Spieler fest, daß er keine passenden Motive mehr findet, kann er versuchen, die unterste oder oberste Karte von seinem Stapel auszutauschen. Dazu legt er eine seiner beiden äußeren Karten zurück auf den Tisch. Es ergibt sich damit eine neue Anschlußmöglichkeit für diesen Spieler.

### Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, sobald es auf dem Tisch keine Karten mehr gibt oder kein Spieler weitere Karten bei sich anlegen kann. Dann legt jeder Spieler seinen Kartenstapel zum Vergleich auf den Tisch. Der Spieler mit dem höchsten Kartenstapel gewinnt das Spiel.

Auch dabei heißt es aufgepaßt: Hat der Gewinner auch keine falschen Karten in seinen Kartenstapel gemogelt?

Die Kontrolle ist einfach: Alle Anschlußmöglichkeiten innerhalb des Stapels müssen übereinstimmen. Sind Karten falsch angelegt, zählt der ganze Stapel nicht.

Die Karten werden wieder gemischt und ausgelegt. Danach gibt der Gewinner sofort das Startzeichen für die nächste Spielrunde.

Das wichtigste nochmals in Kürze:

- Alle Spieler beginnen **gleichzeitig** nach dem Startzeichen
- Die auf dem Tisch liegenden Karten können ständig gedreht werden
- Die oberste und die unterste Karte eines Kartenstapels kann ausgetauscht werden
- Passende Karten müssen richtig aneinandergelagt werden! Die identischen Motive liegen direkt aufeinander
- Alle Spieler halten während des Spielverlaufs ihre Karten stets als Stapel in der Hand

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

