

Gulliver

Kinderkartenspiel

Kartenspiel für 2 - 4 Personen
von 6 - 12 Jahren.

Ravensburger Spiele Nr. 16.513

Inhalt: 36 Karten.

Der „Gulliver“ ist ein neuartiges Karten-
legespiel, bei dem sich Glück und kluges
Spiel die Waage halten. Das Ziel dieses
Spieles ist, ein oder auch zwei kom-
plette Bilder, möglichst mit einem Gulli-
ver zusammenzufügen.

Wird das Spiel zum ersten Mal gespielt,
ist es am besten, zuerst einmal alle
Karten zu Bildern zusammenzulegen. Für
kleinere Kinder ist der „Gulliver“ ein
reizvolles Bilder-Puzzle, mit dem sie sich
allein beschäftigen können.

Wir unterscheiden Karten mit roten und
solche mit blauen Rändern. Von ihnen
gibt es je:

- 4 linke Eckkarten
- 4 rechte Eckkarten
- 6 Mittelkarten
- 2 Gulliverkarten

Bei einem unvollständigen Bild zählt
jedes Kartenpaar 10 Punkte, der „Gulli-
ver“ 20 Punkte.

Bei einem vollständigen Bild mit „Gulli-
ver“ zählt jedes Kartenpaar 30 Punkte.
Bei einem vollständigen Bild ohne
„Gulliver“ zählt jedes Kartenpaar 20
Punkte.

Von den Karten, die die Spieler beim
Ende des Spiels noch in der Hand ha-
ben, wird nur der „Gulliver“ bewertet,
und zwar mit Strafpunkten.

Ein ganzer „Gulliver“ gilt 20 Minus-
punkte.

Ein halber „Gulliver“ gilt 10 Minus-
punkte.

Sieger ist, wer nach 3 Spielen die
meisten Punkte erreichen konnte.

© 1971 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Wenn Ihr wissen wollt, wie „Gulliver“
nach Liliput kam, was er dort und auch
im Reiche der Riesen erlebte, so könnt
Ihr diese Geschichte im Ravensburger
Taschenbuch Nr. 27 nachlesen.

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

4



Entsprechend den Karten kann ein Bild aus mindestens zwei — und höchstens sechs Kartenpaaren bestehen.

Spielregel für 2 und 3 Personen

Spielbeginn:

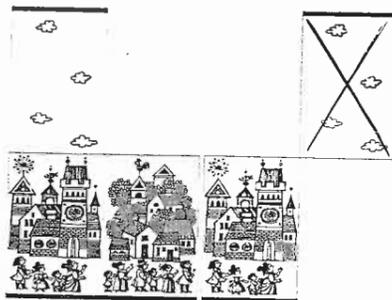
Jeder Spieler erhält von den gut gemischten Karten zwei zugeteilt. Die übrigen werden als „Stock“ verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Der Jüngste beginnt und hebt vom „Stock“ die oberste Karte ab. Nun wählt er eine von seinen drei Karten aus, und legt diese offen vor sich hin. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

So oft ein Spieler am Zug ist, hebt er eine Karte ab und legt eine seiner drei Karten an sein Bild an.

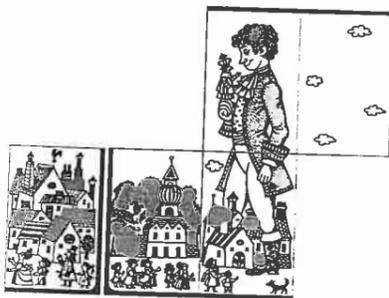
Anlegen darf man nur an der Längs- oder Schmalseite einer schon liegenden Karte. (siehe Zeichnung)

2



Kann ein Spieler keine seiner drei Karten an seinem Bild anlegen, wirft er eine neben dem „Stock“ offen ab. (Paßkarten).

Der nächste Spieler kann nun entweder die oberste offene „Paßkarte“ oder die verdeckte vom „Stock“ aufnehmen. Jedes Bild darf nur aus Karten einer Randfarbe bestehen und nur einen „Gulliver“ und eine „Sonne“ aufweisen.



Es dürfen während des Spiels schon liegende Karten nicht auseinandergehoben werden, um nachträglich Karten einzufügen.

An jeder gelegten Eckkarte darf mit einer spiegelbildlichen Eckkarte ein neues Bild begonnen werden. Das zweite Bild kann eine andere Farbe als das erste haben (siehe Zeichnung).

Das Spiel endet sobald ein Spieler die letzte „Stockkarte“ abgehoben hat und eine Karte anlegte oder abwarf. Die noch aufliegenden „Paßkarten“ sind in diesem Augenblick verfallen. Jetzt werden die Punkte ausgerechnet.

Spielregel für vier Personen

Bei vier Teilnehmern wird in zwei Parteien gegeneinander gespielt. Die zusammengehörenden Partner sitzen einander kreuzweise gegenüber und versuchen gemeinsam ein Bild bzw. mehrere Bilder fertig zu bekommen. Die Punktwertung gilt für beide Spielregeln.

Punktwertung:

Zuerst werden alle einzeln liegenden Wolken- oder Häuserkarten weggeräumt, sie sind wertlos. Verrechnet werden nur Kartenpaare d. h., eine Hauskarte mit der oben anliegenden Wolkenkarte, oder der komplette „Gulliver“.

3

Kaufpreise der Claims

- Claim 1 kostet 70 Dollar
- Claim 2 kostet 60 Dollar
- Claim 3 kostet 50 Dollar
- Claim 4 kostet 40 Dollar
- Claim 5 kostet 30 Dollar
- Claim 6 kostet 20 Dollar

Kommt ein Spieler auf das **Farbfeld** seiner eigenen Farbe, so hat er die Wahl, welchen seiner Claims er kaufen möchte.

Die erstandenen Claims legt jeder Goldgräber vor sich auf den Tisch.

Goldfund

Kommt ein Spieler auf eines dieser Felder, so bezahlt ihm die Bank den auf diesen Feldern verzeichneten Betrag für jeden Claim, den er bereits besitzt.

Ereigniskarten

Kommt ein Spieler auf ein Feld mit dem Aufdruck „Store“, „Saloon“ oder „?“, muß er die oberste Karte

des betreffenden Stapels nehmen und die darauf angegebene Anweisung ausführen.

Verkauf von Claims

Besitzt ein Spieler kein Geld, um bezahlen zu können, muß er einen oder mehrere Claims an die Bank verkaufen. Diese bezahlt einen Aufpreis von 20 Dollar über den Kaufpreis.

Hat er keine Claims mehr zu verkaufen oder reicht der Verkaufspreis seiner Claims nicht aus, um seine Schulden zu bezahlen, scheidet er vor Spielende aus.

Die von der Bank gekauften oder während des Spielverlaufs eingezogenen Claims dürfen nicht mehr eingesetzt werden. Claims anderer Goldgräber (auch wenn diese ausgeschieden sind) können nicht gekauft werden.

Spielende

Sobald ein Spieler seine Parzelle abgeräumt, d. h. alle Claims gekauft hat, ist das Spiel beendet. Er bekommt zusätzlich 200 Dollar gutgeschrieben. Gewinner ist, wer dann das größte Vermögen in Form von Claims und Bargeld besitzt.



Gulliver

Kinderkartenspiel

Kartenspiel für 2 - 4 Personen

von 6 - 12 Jahren.

Ravensburger Spiele Nr. 16.513

Inhalt: 36 Karten.

Der "Gulliver" ist ein neuartiges Kartenspiel, bei dem sich Glück und kluges Spiel die Waage halten. Das Ziel dieses Spieles ist, ein oder auch zwei komplette Bilder, möglichst mit einem Gulliver zusammenzuführen.

Wird das Spiel zum ersten Mal gespielt, ist es am besten, zuerst einmal alle Karten zu Bildern zusammenzuliegen. Für kleinere Kinder ist der "Gulliver" ein reizvolles Bilder-Puzzle, mit dem sie sich allein beschäftigen können. Wir unterscheiden Karten mit roten und solche mit blauen Rändern. Von ihnen gibt es je:

- 4 linke Eckkarten
- 4 rechte Eckkarten
- 6 Mittelkarten
- 2 Gulliverkarten

Entsprechend den Karten kann ein Bild aus mindestens zwei — und höchstens sechs Kartenpaaren bestehen.

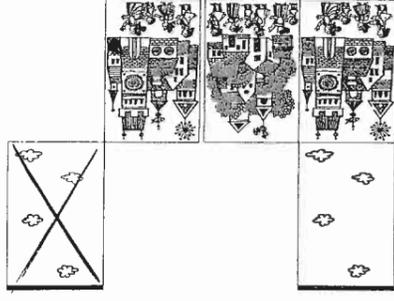
Spielregel für 2 und 3 Personen

Spielbeginn:

Jeder Spieler erhält von den gut gemischten Karten zwei zugeteilt. Die übrigen Karten zwei zugeteilt. Die „Stock“ verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Der Jüngste beginnt und hebt vom „Stock“ die oberste Karte ab. Nun wählt er eine von seinen drei Karten aus, und legt diese offen vor sich hin. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

So oft ein Spieler am Zug ist, hebt er eine Karte ab und legt eine seiner drei Karten an sein Bild an.
Anlegen darf man nur an der Längs- oder Schmalseite einer schon liegenden Karte. (siehe Zeichnung)

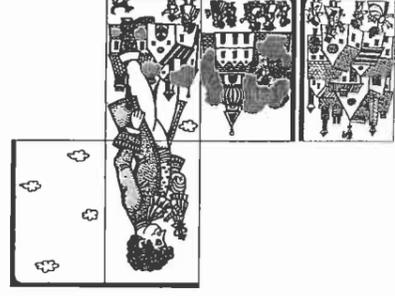


Kann ein Spieler keine seiner drei Karten an seinem Bild anlegen, wirft er eine neben dem „Stock“ offen ab. (Pabkarten).

Der nächste Spieler kann nun entweder die oberste offene „Pabkarte“ oder die verdeckte vom „Stock“ aufnehmen. Je des Bild darf nur aus Karten einer Handfarbe bestehen und nur einen „Gulliver“ und eine „Sonne“ aufweisen.

Es dürfen während des Spiels schon liegende Karten nicht auseinandergeschoben werden, um nachträglich Karten einzufügen.

An jeder gelegten Eckkarte darf mit einer spiegelbildlichen Eckkarte ein neues Bild begonnen werden. Das zweite Bild kann eine andere Farbe als das erste haben (siehe Zeichnung).



Punktwertung:

Bei vier Teilnehmern wird in zwei Parteien gegeneinander gespielt. Die zusammengehörenden Partner sitzen einander kreuzweise gegenüber und versuchen gemeinsam ein Bild bzw. mehrere Bilder fertig zu bekommen. Die Punktwertung gilt für beide Spielregeln.

Spielregel für vier Personen

Das Spiel endet sobald ein Spieler die letzte „Stockkarte“ abgehoben hat und eine Karte anlegte oder abwarf. Die noch aufliegenden „Pabkarten“ sind in diesem Augenblick verfallen.

Zuerst werden alle einzeln liegenden Wolken- oder Häuserkarten weggeräumt, sie sind wertlos. Verrechnet werden nur Kartenpaare d. h. eine Hauskarte mit der oben anliegenden Wolkenkarte, oder der komplette „Gulliver“.

Gulliver

A Children's Card Game

fascinating picture puzzle which will occupy them on their own. We distinguish between cards with blue edges and those with red edges. Of each colour there are:
4 left corner cards
4 right corner cards
6 middle cards
2 "Gulliver" cards.

According to this distribution of the cards a complete picture can be made up of from 2 to maximally 6 card pairs.

Rules for 2 and 3 Players

To Begin

The cards are well shuffled and each player is given 2. The remainder are placed in a pack, face-down. These cards form the "stock". The youngest player begins by taking the top card from the "stock". From his 3 cards he now places one and places it face-upwards on the table. Now the game continues with the next player, and so on throughout.

"Gulliver" is a new type of card game in which luck and clever playing are evenly balanced. The aim of the game is to complete one, or even two pictures, preferably with a "Gulliver" in them.

When the game is being played for the first time it is advisable to begin by putting all cards together into pictures. For the young "Gulliver" is a

Ein halber "Gulliver" gilt 10 Minuspunkte.
Siegert, wer nach 3 Spielen die meisten Punkte erreichen konnte.

© 1971 by Otto Maier Verlag Ravensburg

"Gulliver" zählt jedes unvollständige Bild 10 Punkte, der "Gulliver" 20 Punkte.
Bei einem vollständigen Bild mit "Gulliver" zählt jedes Kartenpaar 30 Punkte.
Bei einem vollständigen Bild ohne "Gulliver" zählt jedes Kartenpaar 20 Punkte.
Von den Karten, die die Spieler beim Ende des Spiels noch in der Hand haben, wird nur der "Gulliver" bewertet. Ein ganzer "Gulliver" gilt 20 Minuspunkte.

Wenn Ihr wissen wollt, wie "Gulliver" nach Lilliput kam, was er dort und auch im Reich der Riesen erlebte, so könnt Ihr diese Geschichte im Ravensburger Taschenbuch Nr. 27 nachlesen.



OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG