



Grundlage für die Gestaltung sind die Aquarell-Reihen „Goldige Ziffer“ des Autors. Ebenso wie die dort dargestellten und im Spiel verwendeten Formen leiten sich auch die Spielregeln und die Gestaltung des Spiels von den Zahlenverhältnissen des mathematischen goldenen Schnitts ab.

Das Spiel könnte also entweder „Goldige Ziffer“ oder „ $XX+X=1$ “ genannt werden.

Es ist eine Mischung aus Glück und Taktik.

Es können 1-6 Spieler teilnehmen.

Da es mit Zahlen und leichten Additionen arbeitet, ist es ab Alter 6 geeignet, ohne Obergrenze.

#### Bestandteile

10 Bildkarten mit der Kopie eines der Aquarelle „goldige Ziffer“

Tabellen mit den Kartenwerten.

62 Zahlkarten mit den je 14 Werten 10, 6, 4, 2, und 6 Joker

#### Vorbereitung

Eine oder mehrere Wertetabellen auslegen, so dass jeder Spieler gute Einsicht hat.

Zahlkarten und Bildkarten jeweils mischen.

Jedem Spieler werden 6, bei mehr als 4 Spielern 4 Zahlkarten verdeckt ausgeteilt, die restlichen sind ein offener Abnahmestapel.

Die Bildkarten werden mit Bild nach oben offen als Stapel in die Mitte gelegt.

In der Wertetabelle sind die Werte der dargestellten Bildkarte angegeben, ausgedrückt in Anzahl der jeweiligen zum Kauf notwendigen Zahlkarten,

z.B.  $2 - 4 - 0 - 0$  bedeutet  $2 \times 10$  und  $4 \times 6$ , oder  $1 - 2 - 2 - 0$  bedeutet  $1 \times 10$ ,  $2 \times 6$ ,  $2 \times 4$

#### Spielverlauf

Es wird reihum gespielt. Es muss eine der zwei folgenden Aktionen ausgeführt werden:

eine Bildkarte kaufen, wenn man den „Wert“ bezahlen kann.

Dabei können zwei aufeinander folgende Zahlkarten zu einem höheren Wert addiert werden, also statt 6 dann  $2+4$ , statt 10 dann  $6+4$

Ein Joker kann für jede Zahlkarte eingesetzt werden.

oder

eine Zahlkarte ziehen, ist die erste eine 4 oder 6, darf eine weitere Karte gezogen werden.

Aber niemand darf mehr als 10 Zahlkarten haben.

Sind bereits 10 Zahlkarten vorhanden, darf keine weitere gezogen werden, sondern es müssen 2 abgelegt werden (unter den Zahlkartenstapel).

Das Spiel ist beendet, wenn die letzte Bildkarte erworben wurde.





### Optional

#### Mögliches Ranking:

Die „goldigen Ziffern“ der gekauften Bildkarten werden addiert.

Die Anzahl der beim Spieler verbliebenen Zahlkarten wird abgezogen, aber nicht, wenn ihre Anzahl 4 oder 6 beträgt.

Wird im Spiel eine Bildkarte mit genau 4 oder genau 6 Zahlkarten erworben, gibt es 4 oder 6 Punkte extra.

#### Erhöhung des Taktik-Anteils durch folgende Regelerweiterung:

Wurden genau 4 Bildkarten erworben, zusätzliche 4 Punkte,

wurden genau 6 Bildkarten erworben, zusätzliche 6 Punkte.

#### Erhöhung des Glück-Anteils durch folgende Regelerweiterung:

1 Würfel, bei dem nur die beiden Flächen 4 und 6 gültig sind. Ist man am Zug, wird zunächst gewürfelt, bei einer 4 oder einer 6 darf man eine zweite Karte ziehen, unabhängig vom Wert der ersten Karte.

Als weitere Varianten sind denkbar:

Beim Wurf einer 1 aussetzen. Damit wird der Glücksanteil erhöht.

Mit verdeckten Zahlkarten des Abnahmestapels.

Handel der Bildkarten mit einem anderen Spieler als dritte Möglichkeit, wenn man am Zug ist.

Da es Pläne/Entwürfe für weit über 100 verschiedene Aquarelle unter diesem Motto gibt, könnten immer wieder neue Ergänzungen herausgebracht werden mit weiteren je 10 Aquarell-Kopien.

Die Spieldauer kann dann durch die Anzahl der Bildkarten erhöht werden.

Abhängig von der Anzahl und Auswahl der Bildkarten sind dann weitere oder andere Spielregeln möglich.

Alle Rechte (Urheberrechte/copyright) für

Grafik, Bilder, Idee, Gestaltung, Ausführung, Bezeichnungen, Regeln,

Veröffentlichung, Verwertung, Vervielfältigung

sind dem Autor Martin Orack vorbehalten.

