

SPIELREGELN

WWW.GLOSCHLI.CH

Ziel des Spiels

DER ERSTE SPIELER, DER ES SCHAFFT, FÜNF ODER WENIGER PUNKTE IN SEINEN KARTEN ZU HABEN, LÄUTET DIE LETZTE RUNDE EIN INDEM ER "GLOSCHLI" RUFT. SEINE KARTEN SIND NUN GESCHÜTZT UND KÖNNEN NICHT MEHR VON SEINEN MITSPIELERN GEKLAUT WERDEN. JEDER MITSPIELER KOMMT NUN NOCH EINMAL ZUM ZUG, DANACH WERDEN ALLE KARTEN AUFGEDECKT. DIE KARTENPUNKTE WERDEN FÜR JEDEN SPIELER ADDIERT UND AUF EINEM BLATT NOTIERT. WENN DER ERSTE SPIELER 100 PUNKTE ÜBERSCHRITTEN HAT, IST DAS SPIEL VORBEI UND DERJENIGE, DER AM WENIGSTEN PUNKTE/UNGEZIEFER HAT, GEWINNT.

Runde vorbereiten

VOR JEDEN SPIELER WERDEN VIER KARTEN VERDECKT PLATZIERT. DIE ÜBRIGEN KARTEN WERDEN ALS STAPEL VERDECKT IN DIE SPIELMITTE GELEGT UND DIE OBERSTE KARTE WIRD NEBEN DEM STAPEL AUFGEDECKT. DIESE KARTE BILDET DEN ANFANG DES ABLAGESTAPELS. DIE SPIELER SCHAUEN NUN DISKRET ZWEI BELIEBIGE VON DEN VIER VERDECKTEN KARTEN AN, MERKEN SICH DIESE UND LEGEN SIE VERDECKT WIEDER ZURÜCK. NUN BEGINNT DER ÄLTESTE SPIELER, WELCHER IMMER NOCH ANGST VOR SPINNEN HAT.

Ablauf einer Runde

DAS SPIEL WIRD IM UHRZEIGERSINN GESPIELT UND BEI JEDEM ZUG KANN EIN SPIELER EINE DER DREI FOLGENDEN AKTIONEN DURCHFÜHREN:

- A) ER NIMMT DIE OBERSTE KARTE VOM STAPEL, SCHAUT SIE SICH AN, OHNE DASS DIESE VON DEN MITSPIELERN GESEHEN WIRD. NUN HAT ER ZWEI OPTIONEN:
1. ER LEGT DIE KARTE AUFGEDECKT AUF DEN ABLAGESTAPEL. DER SPIELER KANN, MUSS ABER NICHT GEBRAUCH VON DER KARTENAKTION (SYMBOL OBEN RECHTS) MACHEN.
 2. ER TAUSCHT DIE KARTE MIT EINER SEINER VIER VERDECKTEN KARTEN AUS. DIE AUSGETAUSCHTE KARTE WIRD AUFGEDECKT AUF DEN ABLAGESTAPEL GELEGT, ES IST JEDOCH NICHT ERLAUBT, DIE KARTENAKTION AUSZUFÜHREN.
- B) ER TAUSCHT EINE SEINER KARTEN MIT DER OBERSTEN KARTE DES ABLAGESTAPELS.
- C) ER LEGT EINE SEINER KARTEN AUF DEN ABLAGESTAPEL, FALLS DIESE DEN GLEICHEN WERT HAT WIE DIE OBERSTE KARTE AUF DEM ABLAGESTAPEL.

MIT DIESEN AKTIONEN VERSUCHEN DIE SPIELER DIE KARTENPUNKTE ZU REDUZIEREN ODER DEN GEGNERN SCHLECHTE KARTEN ZUZUSCHIEBEN. WENN EIN SPIELER NACH SEINEM ZUG FÜNF ODER WENIGER PUNKTE IN SEINEN KARTEN VERMUTET, RUFT ER 'GLOSCHLI'

Strafen

- FALLS EIN SPIELER WÄHREND DES SPIELS UNERLAUBT EINE KARTE ANSCHAUT, BEKOMMT ER EINE ZUSÄTZLICHE KARTE. DIESE LEGT ER EBENFALLS VERDECKT ZU SEINEN VIER VERDECKTEN KARTEN.
- FALLS EIN SPIELER BEI DER AKTION C) EINE KARTE ABLEGT, DIE NICHT IDENTISCH MIT DER OBERSTEN KARTE DES ABLAGESTAPELS IST, BEKOMMT DIESER SPIELER EINE ZUSÄTZLICHE KARTE.

Strafpunkte

- + 15 Punkte FALLS DER SPIELER, DER 'GLOSCHLI' RIEF, MEHR ALS FÜNF PUNKTE IN SEINEN KARTEN VORFINDET.
- +5 Punkte FALLS DER SPIELER, DER 'GLOSCHLI' RIEF, VON EINEM GEGENSPIELER UNTERBOTEN WURDE.

VARIATIONEN

Züri Style

DIE ZÜRCHER MÖGEN ES LIEBER EIN BISSCHEN RASSIGER ALS DIE BERNER. DESHALB WIRD DORT AUF ZACK GESPIELT. UM DAS SPIEL ZU BESCHLEUNIGEN ÄNDERE FOLGENDE REGELN:

- JEDER SPIELER KANN JEDERZEIT EINE SEINER KARTEN (ODER AUCH EINE VON DEN MITSPIELERN) AUF DEN ABLAGESTAPEL WERFEN, FALLS DIESE DEN GLEICHEN WERT HAT. ES DARF ABER NUR EINE KARTE "REINGEWORFEN" WERDEN, DER SCHNELLERE GEWINNT. FALLS DER SPIELER EINE KARTE DES MITSPIELERS REINWIRFT, DARF ER ANSCHLIESSEND EINE SEINER KARTEN DEM MITSPIELER GEBEN.
- "GLOSCHLI" RUFEN IST NUN EINE AKTION. WENN DER SPIELER AM ZUGE IST, KANN ER ENTWEDER "GLOSCHLI" RUFEN ODER EINE AKTION DURCHFÜHREN, ABER NICHT BEIDES GLEICHZEITIG.
- DIE ZWEI KOMBOKARTEN (NR.15) WERDEN ZU SOLOKARTEN. FALLS EIN SPIELER ALLE SEINE KARTEN BIS AUF EINE SOLOKARTE ENTFERNEN KONNTE, DARF ER AUCH 'GLOSCHLI' RUFEN. ER WIRD MIT 0 PUNKTEN UND IN DER NÄCHSTEN RUNDE MIT DEN DAZUGEHÖRIGEN VORTEILEN BELOHNT.

Spiel zu zweit

DIES IST EINE RICHTIG GUTE VARIANTE UM ZU ZWEIT ZU SPIELEN:

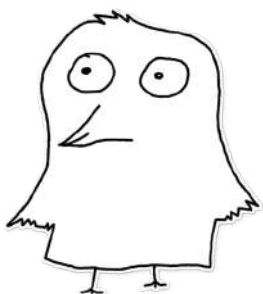
ZU BEGINN WERDEN DEN SPIELERN JE NEUN VERDECKTE KARTEN IN EINEM 3 x 3 RASTER AUSGEGEBEN. DIE SPIELER DÜRFEN SICH DREI KARTEN DAVON ANSCHAUEN UND LEGEN DIESE DANN VERDECKT WIEDER ZURÜCK. ES WIRD NACH DEN ORIGINALEN GLOSCHLI REGELN GESPIELT MIT ZUSÄTZLICHEN AKTIONEN:

- HAT EIN SPIELER ZWEI ODER MEHRERE KARTEN MIT GLEICHEM WERT IN SEINEM VERDECKTEM SPIEL, KANN ER DIESE ALS AKTION WEGWERFEN INDEM ER DIESE ZUSAMMEN AUF DEN ABLAGESTAPEL LEGT.
- WEISS EIN SPIELER, DASS ER DIE KOMBINATION 15, 2, 3, 4 IN SEINEM VERDECKTEM SPIEL HAT, KANN ER DIESE AUCH ALS AKTION WEGWERFEN INDEM ER DIESE VIER KARTEN AUF DEN ABLAGESTAPEL LEGT.

BEI EINEM AKTIONSFEHLER MUSS DER SPIELER ALLE SEINE FALSCH GESPIELTEN KARTEN ZURÜCKNEHMEN UND WIRD MIT EINER ZUSÄTZLICHER KARTE AUS DEM STAPEL BESTRAFT. DIESE WIRD VERDECKT NEBEN SEINE ANDEREN KARTEN GELEGT.

« OH MY GLOSCHLI »

SPIELE MIT ECHTEN INSEKTEN. SERVIERE DIESE ALS SNACK WÄHREND DES SPIELS ODER STELLE REGELN AUF, WANN DIESE GEGESSEN WERDEN MÜSSEN. DU KANNST INSEKTEN ZUM BEISPIEL BEI [WWW.LESHOP.CH](http://www.LESHOP.CH) BESTELLEN.



STICKERS APP

DIE KULTIGEN KREATUREN AUS DEM ORIGINALEN KARTENSPIEL GLOSCHLI SIND NUN ALS STICKERS ERHÄLTICH. LADE DIR DIE APP RUNTER UND INSTALLIERE DIE STICKERS FÜR DEINEN LIEBLINGS-MESSENGER. DIE STICKERS GIBT ES FÜR IMESSAGE, WHATSAPP UND TELEGRAM.



AKTIONEN

WWW.GLOSCHLI.CH

EINIGE KARTEN HABEN OBEN RECHTS AUF DER KARTE EIN AKTIONSSYMBOL. IM ALLGEMEINEN GILT: EIN SYMBOL AUF SCHWARZEM HINTERGRUND IMPLIZIERT, DASS DIE AKTION MIT DEN KARTEN EINES MITSPIELERS AUSGEFÜHRT WIRD. AUF EINEM WEISSEN HINTERGRUND WIRD DIE AKTION MIT DEN EIGENEN KARTEN DURCHFÜHRT.



6 - Täuschung

DER SPIELER WÄHLT ZWEI SEINER VERDECKTEN KARTEN AUS UND VERTAUSCHT DIESE, OHNE DASS DIE MITSPIELER SIE SEHEN. AUCH ER DARF DIE KARTEN NICHT ANSCHAUEN. DANACH LEGT ER SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK ZU SEINEN KARTEN.



6 - Verwirrung

BEI DIESER AKTION WÄHLT DER SPIELER BEI EINEM SEINER MITSPIELER EINE VERDECKTE KARTE AUS UND TAUSCHT DIESE MIT EINER VERDECKTEN KARTE EINES ANDEREN MITSPIELERS. DIES GESCHIEHT ALLES OHNE DASS JEMAND DIE KARTEN SIEHT.



7 - Auge

DER SPIELER WÄHLT EINE SEINER VERDECKTEN KARTEN AUS, SIEHT SICH DIESE DISKRET AN UND LEGT SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK ZU SEINEN KARTEN.



8 - Spion

DER SPIELER WÄHLT EINE BELIEBIGE KARTE EINES MITSPIELERS AUS, SIEHT SICH DIESE DISKRET AN UND LEGT SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK.



9 - Super Auge

DER SPIELER WÄHLT EINE SEINER VERDECKTEN KARTEN AUS, SIEHT SICH DIESE DISKRET AN UND LEGT SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK ZU SEINEN KARTEN. DANN NIMMT ER SICH DIE OBERSTE KARTE DES STAPELS, SCHAUT DIESE AN UND LEGT SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK AUF DEN STAPEL.



10 - Super Spion

DER SPIELER WÄHLT EINE BELIEBIGE KARTE EINES MITSPIELERS AUS, SIEHT SICH DIESE DISKRET AN UND LEGT SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK. DANN NIMMT ER SICH DIE OBERSTE KARTE DES STAPELS, SCHAUT DIESE AN UND LEGT SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK AUF DEN STAPEL.



11 - Blinder Tausch

DER SPIELER WÄHLT EINE VERDECKTE KARTE EINES MITSPIELERS AUS UND TAUSCHT DIESE MIT EINER SEINER VERDECKTEN KARTEN. DABEI DARF NIEMAND DIE WERTE DER BEIDEN KARTEN SEHEN.



12 - Tausch

DER SPIELER WÄHLT EINE VERDECKTE KARTE EINES MITSPIELERS AUS UND SCHAUT DIESE DISKRET AN. FALLS ER DIE KARTE FÜR GUT BEFINDET, TAUSCHT ER DIESE GEGEN EINE SEINER VERDECKTEN KARTEN. SEINE EIGENE KARTE DARF ER DABEI ABER NICHT ANSCHAUEN. FALLS ER ABER DIE GEZOGENE KARTE NICHT TAUSCHEN WILL, LEGT ER SIE EINFACH WIEDER VERDECKT ZURÜCK.

HELDEN

WWW.GLOSCHLI.CH

DIE HELDEN VON GLOSCHLI HABEN EINEN WERT VON NULL, FALLS SIE MIT EINER DER VERDECKTEN KARTEN GETAUSCHT WERDEN. ZUSÄTZLICH HABEN SIE UNGLAUBLICHE SUPERKRÄFTE.



Chötzli

FALLS EIN SPIELER DIESE KARTE VERDECKT IN SEINEN KARTEN HAT UND EIN MITSPIELER VERSUCHT DIESE KARTE AUSZUTAUSCHEN, KANN DER SPIELER 'STOP' RUFEN.

DANN WIRD DIE KARTE AUFGEDECKT. DER MITSPIELER MUSS SICH NUN EINE ANDERE KARTE AUSSUCHEN. CHÖTZLI BLEIBT AUFGEDECKT UND KANN NICHT MEHR ANGETASTET WERDEN.



Glubschi

WENN DIESE KARTE VOM STAPEL GENOMMEN WIRD, KANN SIE AUCH ALS AKTION AUSGESPIELT WERDEN. GLUBSCHIS SUPER AUGEN ERMÖGLICHEN DEM SPIELER

ALLE SEINE VERDECKTEN KARTEN ANZUSCHAUEN.



Pferd

ACHTUNG: DAS PFERD HAT AUCH EINEN WERT VON NULL, WIE ALLE ÜBRIGEN HELDEN. HAT MAN DAS PFERD ABER IN SEINEN KARTEN AM SCHLUSS EINER RUNDE, BESCHRÄNKT ES

DIE SUMME ALLER KARTEN DES SPIELERS AUF HÖCHSTENS 10 PUNKTE.



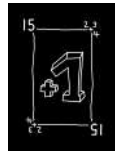
Isbär

WENN DIESE KARTE VOM STAPEL GENOMMEN WIRD, KANN SIE AUCH ALS AKTION AUSGESPIELT WERDEN. DER

ISBÄR ERMÖGLICHT ES ALLE VERDECKTEN KARTEN MIT DEN KARTEN EINES ANDEREN SPIELERS AUSZUTAUSCHEN.

KOMBOS

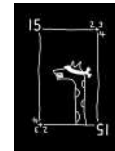
FÜR EINE GLOSCHLI KOMBO BRAUCHT DER SPIELER EINE KOMBOKARTE UND DIE 2,3 UND 4 IN SEINEN VERDECKTEN KARTEN. FALLS ER DIES ERREICHT, RUFT ER GLOSCHLI UND ERHÄLT NULL PUNKTE. ZUSÄTZLICH HABEN DIE KOMBOKARTEN NOCH FOLGENDE VORTEILE:



Plus 1

WENN DER SPIELER MIT DIESER KARTE ERFOLGREICH EINE KOMBO MACHT, STARTEN DIE MITSPIELER MIT 5 VERDECKTEN KARTEN IN DIE NÄCHSTE RUNDE. DER SPIELER

STARTET NORMAL MIT 4 KARTEN.



Blind

WENN DER SPIELER MIT DIESER KARTE ERFOLGREICH EINE KOMBO MACHT, STARTEN DIE MITSPIELER IN DIE NÄCHSTE RUNDE, OHNE EINE DER VERDECKTEN KARTEN

ANZUSCHAUEN. DER SPIELER DARF NORMAL ZWEI KARTEN ANSCHAUEN.

AKTIONEN

WWW.GLOSCHLI.CH

EINIGE KARTEN HABEN OBEN RECHTS AUF DER KARTE EIN AKTIONSSYMBOL. IM ALLGEMEINEN GILT: EIN SYMBOL AUF SCHWARZEM HINTERGRUND IMPLIZIERT, DASS DIE AKTION MIT DEN KARTEN EINES MITSPIELERS AUSGEFÜHRT WIRD. AUF EINEM WEISSEN HINTERGRUND WIRD DIE AKTION MIT DEN EIGENEN KARTEN DURCHFÜHRT.



6 - Täuschung

DER SPIELER WÄHLT ZWEI SEINER VERDECKTEN KARTEN AUS UND VERTAUSCHT DIESE, OHNE DASS DIE MITSPIELER SIE SEHEN. AUCH ER DARF DIE KARTEN NICHT ANSCHAUEN. DANACH LEGT ER SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK ZU SEINEN KARTEN.



6 - Verwirrung

BEI DIESER AKTION WÄHLT DER SPIELER BEI EINEM SEINER MITSPIELER EINE VERDECKTE KARTE AUS UND TAUSCHT DIESE MIT EINER VERDECKTEN KARTE EINES ANDEREN MITSPIELERS. DIES GESCHIEHT ALLES OHNE DASS JEMAND DIE KARTEN SIEHT.



7 - Auge

DER SPIELER WÄHLT EINE SEINER VERDECKTEN KARTEN AUS, SIEHT SICH DIESE DISKRET AN UND LEGT SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK ZU SEINEN KARTEN.



8 - Spion

DER SPIELER WÄHLT EINE BELIEBIGE KARTE EINES MITSPIELERS AUS, SIEHT SICH DIESE DISKRET AN UND LEGT SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK.



9 - Super Auge

DER SPIELER WÄHLT EINE SEINER VERDECKTEN KARTEN AUS, SIEHT SICH DIESE DISKRET AN UND LEGT SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK ZU SEINEN KARTEN. DANN NIMMT ER SICH DIE OBERSTE KARTE DES STAPELS, SCHAUT DIESE AN UND LEGT SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK AUF DEN STAPEL.



10 - Super Spion

DER SPIELER WÄHLT EINE BELIEBIGE KARTE EINES MITSPIELERS AUS, SIEHT SICH DIESE DISKRET AN UND LEGT SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK. DANN NIMMT ER SICH DIE OBERSTE KARTE DES STAPELS, SCHAUT DIESE AN UND LEGT SIE WIEDER VERDECKT ZURÜCK AUF DEN STAPEL.



11 - Blinder Tausch

DER SPIELER WÄHLT EINE VERDECKTE KARTE EINES MITSPIELERS AUS UND TAUSCHT DIESE MIT EINER SEINER VERDECKTEN KARTEN. DABEI DARF NIEMAND DIE WERTE DER BEIDEN KARTEN SEHEN.



12 - Tausch

DER SPIELER WÄHLT EINE VERDECKTE KARTE EINES MITSPIELERS AUS UND SCHAUT DIESE DISKRET AN. FALLS ER DIE KARTE FÜR GUT BEFINDET, TAUSCHT ER DIESE GEGEN EINE SEINER VERDECKTEN KARTEN. SEINE EIGENE KARTE DARF ER DABEI ABER NICHT ANSCHAUEN. FALLS ER ABER DIE GEZOGENE KARTE NICHT TAUSCHEN WILL, LEGT ER SIE EINFACH WIEDER VERDECKT ZURÜCK.

HELDEN

WWW.GLOSCHLI.CH

DIE HELDEN VON GLOSCHLI HABEN EINEN WERT VON NULL, FALLS SIE MIT EINER DER VERDECKTEN KARTEN GETAUSCHT WERDEN. ZUSÄTZLICH HABEN SIE UNGLAUBLICHE SUPERKRÄFTE.



Chötzli

FALLS EIN SPIELER DIESE KARTE VERDECKT IN SEINEN KARTEN HAT UND EIN MITSPIELER VERSUCHT DIESE KARTE AUSZUTAUSCHEN, KANN DER SPIELER 'STOP' RUFEN.

DANN WIRD DIE KARTE AUFGEDECKT. DER MITSPIELER MUSS SICH NUN EINE ANDERE KARTE AUSSUCHEN. CHÖTZLI BLEIBT AUFGEDECKT UND KANN NICHT MEHR ANGETASTET WERDEN.



Glubschi

WENN DIESE KARTE VOM STAPEL GENOMMEN WIRD, KANN SIE AUCH ALS AKTION AUSGESPIELT WERDEN. GLUBSCHIS SUPER AUGEN

ALLE SEINE VERDECKTEN KARTEN ANZUSCHAUEN.



Pferd

ACHTUNG: DAS PFERD HAT AUCH EINEN WERT VON NULL, WIE ALLE ÜBRIGEN HELDEN. HAT MAN DAS PFERD ABER IN SEINEN KARTEN AM SCHLUSS EINER RUNDE, BESCHRÄNKT ES

DIE SUMME ALLER KARTEN DES SPIELERS AUF HÖCHSTENS 10 PUNKTE.



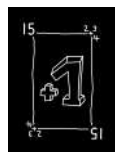
Isbär

WENN DIESE KARTE VOM STAPEL GENOMMEN WIRD, KANN SIE AUCH ALS AKTION AUSGESPIELT WERDEN. DER

ISBÄR ERMÖGLICHT ES ALLE VERDECKTEN KARTEN MIT DEN KARTEN EINES ANDEREN SPIELERS AUSZUTAUSCHEN.

KOMBOS

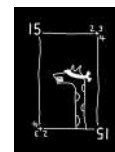
FÜR EINE GLOSCHLI KOMBO BRAUCHT DER SPIELER EINE KOMBOKARTE UND DIE 2,3 UND 4 IN SEINEN VERDECKTEN KARTEN. FALLS ER DIES ERREICHT, RUFT ER GLOSCHLI UND ERHÄLT NULL PUNKTE. ZUSÄTZLICH HABEN DIE KOMBOKARTEN NOCH FOLGENDE VORTEILE:



Plus 1

WENN DER SPIELER MIT DIESER KARTE ERFOLGREICH EINE KOMBO MACHT, STARTEN DIE MITSPIELER MIT 5 VERDECKTEN KARTEN IN DIE NÄCHSTE RUNDE. DER SPIELER

STARTET NORMAL MIT 4 KARTEN.



Blind

WENN DER SPIELER MIT DIESER KARTE ERFOLGREICH EINE KOMBO MACHT, STARTEN DIE MITSPIELER IN DIE NÄCHSTE RUNDE, OHNE EINE DER VERDECKTEN KARTEN

ANZUSCHAUEN. DER SPIELER DARF NORMAL ZWEI KARTEN ANSCHAUEN.