DAO

amigo-spiele.de/01602

von Andy Hopwood
mit Illustrationen von Alexander Jung

Spieler: 2–6 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt

60 Spielkarten

Spielidee und Spielziel

DAO heißt im Chinesischen *Pfad* oder *Straße* und bedeutet u. a. *„Der rechte Weg"*. Im Spiel ***DAO*** stehst du immer wieder vor der Entscheidung: Wählst du den sicheren Weg? Dann nimm eine Karte aus der Auslage. Oder vertraust du auf dein Glück? Dann decke eine neue Karte auf, die du der Auslage hinzufügst. Überschreiten jedoch die ausliegenden Karten den Wert „12", musst du alle an dich nehmen! Am Ende zählen nur die Karten einer Farbe Pluspunkte – alle anderen Minuspunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Die Spielkarten

Im Spiel habt ihr **60 Spielkarten**, je zwölf Karten in fünf Farben. Jede Farbe repräsentiert eines der Elemente der ostasiatischen Fünf-Elemente-Lehre.

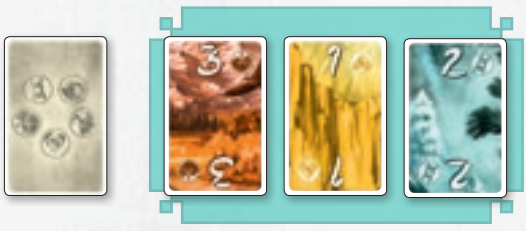
Metall *Feuer* *Erde* *Holz* *Wasser*

Jede Kartenfarbe umfasst die Werte „0" (1x), „1" (4x), „2" (3x), „3" (3x) und „4" (1x).

Spielvorbereitung

Mischt **alle Spielkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Deckt nacheinander **drei Karten** auf und legt sie in eine Reihe neben den Nachziehstapel. Diese Karten bilden die Auslage.

Spielaufbau



Nachziehstapel *1. Karte* *2. Karte = Auslage* *3. Karte*

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Bist du am Zug, musst du dich zwischen zwei Aktionen entscheiden:
1. die erste Karte aus der Auslage nehmen **oder**
2. eine neue Karte aufdecken und in die Auslage legen.

Danach ist der nächste Spieler links von dir am Zug.

1. Die erste Karte aus der Auslage nehmen

Nimm die Karte, die **am nächsten** zum Nachziehstapel liegt, und lege sie verdeckt vor dir ab. Rücke den Rest der Auslage an den Stapel heran.

Beispiel: *Brigitte nimmt Erde-3 und legt sie verdeckt vor sich ab. Die anderen beiden Karten der Auslage rückt sie an den Nachziehstapel heran.*

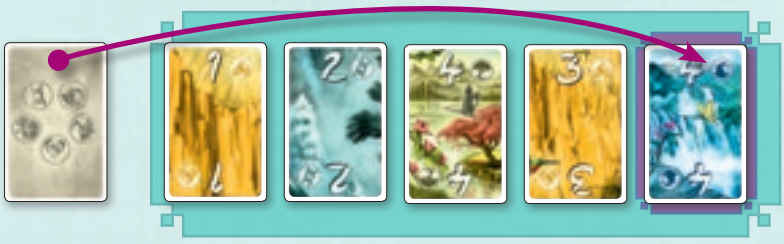
Deine **eigenen** gesammelten Karten darfst du dir jederzeit ansehen. Alle diese Karten gehen am Ende des Spiels in deine Wertung ein.

2. Eine neue Karte aufdecken und in die Auslage legen

Decke die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und lege sie in die Auslage. Die neue Karte legst du dabei so, dass sie am weitesten entfernt vom Stapel ist.

Beispiel: *Olli deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie in die Auslage.*

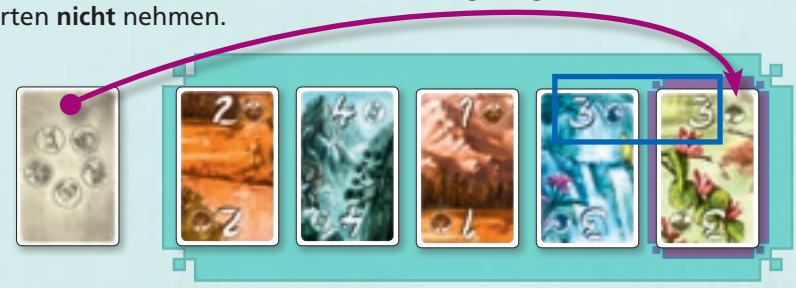
Nachdem du eine neue Karte in die Auslage gelegt hast, prüfst du den Gesamtwert **aller** ausliegenden Karten. Beträgt dieser Wert **„12" oder weniger**, geschieht nichts weiter und dein Spielzug ist beendet.
Ist der Wert aber **größer als „12"**, musst du **alle** Karten der Auslage nehmen und verdeckt vor dir ablegen.



Auslage mit Gesamtwert = „14"

Beispiel: *Stefan deckt Wasser-4 auf und legt diese Karte in die Auslage. Der Gesamtwert der Auslage beträgt nun „14". Stefan muss alle fünf Karten nehmen und vor sich ablegen.*

Ausnahme: Hat die neu gelegte Karte **den gleichen Wert** wie die Karte **unmittelbar** vor ihr, bleiben alle Karten in der Auslage liegen. Du musst bzw. darfst die Karten **nicht** nehmen.



Auslage mit Gesamtwert = „13"

Beispiel: *Thomas deckt Holz-3 auf und legt diese Karte in die Auslage. Der Gesamtwert der Auslage beträgt nun „13". Da die Karte unmittelbar davor Wasser-3 ist und damit den gleichen Wert „3" hat, nimmt Thomas keine Karten und die Auslage bleibt so für den nächsten Spieler liegen.*

Die Auslage ist leer?

Nimmt ein Spieler die letzte Karte oder die komplette Auslage an sich, füllt ihr sie wie bei Spielbeginn wieder mit drei neuen Karten vom Nachziehstapel auf.

Nachdem ein Spieler eine der beiden Aktionen durchgeführt hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

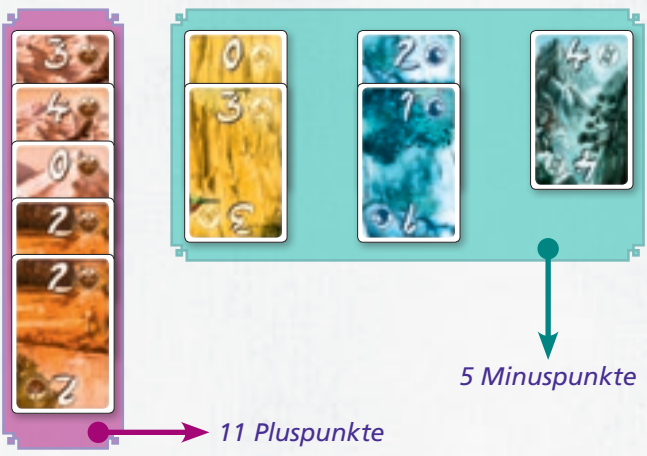
Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr die letzte Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt habt. Der Spieler, der in dem Moment am Zug ist, muss eventuell noch die Auslage an sich nehmen. Danach wertet jeder seine gesammelten Karten.

Wie wird gewertet?

Für die Wertung sortiert ihr eure Karten nach Farben. Dann wertet ihr folgendermaßen:

- für **eine Farbe eurer Wahl** bekommt ihr die **Summe der Kartenwerte als Pluspunkte**,
- für **alle anderen Farben** bekommt ihr **für jede Karte 1 Minuspunkt**.



Beispiel: *Brigitte bekommt für die Erde-Karten 3+4+0+2+2=**11 Pluspunkte**. Für die fünf Karten in den anderen Farben bekommt sie **5 Minuspunkte**. Damit ist Brigittes Endergebnis 11-5=**6 Punkte**.*

So bestimmt ihr für jeden Spieler die Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Variante (für zwei Spieler)

In dieser Variante spielt ihr zwei Runden. Die Ergebnisse beider Runden werden addiert, um den Gewinner des Spiels zu ermitteln.

Teilt nach dem Mischen der Karten den Kartenstapel in zwei gleich große Hälften. Die erste Runde spielt ihr mit der ersten Hälfte, die zweite Runde mit der zweiten.

Am Ende beider Runden wertet ihr eure gesammelten Karten. Notiert nach der ersten Runde eure erzielten Punkte und legt alle Karten der ersten Runde zurück in die Schachtel. Die zweite Runde spielt ihr nur mit der zweiten Hälfte des Kartenstapels.

Nach der Wertung der zweiten Runde addiert ihr eure Ergebnisse. Der Spieler, der nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVI

Version 1.0