

# Esel

3-13 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

## Samme vier Gleiche und signalisiere, bevor du als Letzter reagierst.

### AUFBAU

- Verwende Sets von 4 passenden Karten gleich der Spieleranzahl.
- Teile 4 Karten an jeden Spieler aus.
- Vereinbart eine Signalaktion (z.B. Nase berühren).

### WERTUNG

- Der letzte Spieler, der reagiert, erhält einen Buchstaben von E-S-E-L.
- Das vollständige Wort zu buchstabieren bedeutet Ausscheiden.
- Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.

*Tip: Beobachte die anderen Spieler mehr als deine Karten; das Signal zürst zu bemerken schützt dich.*

### AM ZUG

- Alle geben gleichzeitig eine unerwünschte Karte nach links weiter.
- Nimm die erhaltene Karte auf und wiederhole schnell.
- Wenn du vier Gleiche hast, führe leise das Signal aus.
- Alle anderen Spieler müssen sofort reagieren; der Letzte verliert.

*Esel ist ein unbekümmertes und flottes Kartenspiel, das oft von Familien und Kindern gespielt wird. Spieler geben rasch Karten weiter und versuchen, vier Gleiche zu sammeln, und wenn jemand Erfolg hat, stürzen sich alle darauf, einen Löffel zu greifen oder ihre Nase zu berühren, wobei der Letzte als 'Esel' übrig bleibt.*

## Ziel

Samme vier Karten desselben Rangs vor allen anderen. Wenn jemand Erfolg hat, wettrennen alle Spieler um eine bestimmte Aktion (zum Beispiel die Nase berühren). Der letzte Spieler, der reagiert, erhält einen Buchstaben von E-S-E-L. Wer das vollständige Wort buchstabiert, scheidet aus.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 13 Spieler.
2. **Deck:** Verwende Sets von vier passenden Karten gleich der Spieleranzahl. Zum Beispiel bei 5 Spielern 5 Ränge verwenden (20 Karten insgesamt).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält genau 4 Karten.

## Spielablauf

1. **Gleichzeitig weitergeben:** Auf ein Signal wählt jeder Spieler eine unerwünschte Karte und gibt sie verdeckt an den Spieler links weiter.
2. **Aufnehmen:** Jeder Spieler nimmt die weitergegebene Karte auf und bewertet sein Blatt.
3. **Schnell wiederholen:** Weiter im schnellen Takt Karten weitergeben, ohne nach der ersten Runde auf ein formelles Signal zu warten.
4. **Vier Gleiche:** Wenn ein Spieler vier passende Karten sammelt, führt er leise das vereinbarte Signal aus (Nase berühren, Hand auf den Tisch legen usw.).
5. **Reagieren:** Sobald jemand es bemerkt, müssen alle anderen Spieler sofort dasselbe tun. Der letzte Spieler, der reagiert, ist der Esel für diese Runde.

## Punktewertung

- **Buchstaben:** Der letzte Spieler, der reagiert, erhält einen Buchstaben von E-S-E-L.
- **Ausscheiden:** Ein Spieler, der das vollständige Wort ESEL buchstabiert, scheidet aus dem Spiel aus.
- **Gewinner:** Der letzte verbleibende Spieler, der nicht ausgeschieden ist, gewinnt.

## Varianten

---

- **Löffel (Spoons):** Statt die Nase zu berühren, werden Löffel in die Mitte gelegt (einer weniger als Spieler). Wenn jemand vier Gleiche hat, greift er nach einem Löffel und löst ein Gerangel aus.
- **Schwein (Pig):** Eine einfachere Version, bei der Spieler still einen Finger auf die Nase legen und der Letzte, der es bemerkt, das Schwein ist.

## Tipps und Strategien

---

- Bleib aufmerksam und beobachte die anderen Spieler, auch während du dein eigenes Blatt bewertest.
- Gib Karten schnell weiter, um das Spieltempo aufrechtzuerhalten und die Gegner aus dem Tritt zu bringen.
- Konzentriere dich darauf, einen Rang zu sammeln, der häufig in deinem Blatt auftaucht.

## Tipps & Strategie

---

Halte deine Augen auf dem Tisch genauso wie auf deinen Karten. Aufmerksam zu sein ist wichtiger als schnelles Weitergeben, denn das Signal zürst zu bemerken hält dich sicher.

Da das Spiel Beobachtungsgabe statt Kartengeschick belohnt, positioniere dich dort, wo du die meisten Spieler sehen kannst. Peripheres Sehen ist dein grösstes Kapital.