Greedy Goose

amigo-spiele.de/02603

George Feledichuk, Duvey Rudow & Leo Taylor

René Amthor

ab 8 Jahren | 2–6 Personen | ca. 20 Minuten

Spielidee

Mahlzeit! Ihr seid hungrige Gänse auf der Suche nach leckeren Snacks, um euren Hunger zu stillen. Aber seid nicht zu gierig, denn was nicht in den Schnabel passt, fällt wieder runter!
In *Greedy Goose* deckt ihr Karten auf und versucht, so viele Snacks wie möglich zu sammeln. Werdet dabei jedoch nicht zu gierig: Habt ihr von einem Snack zu viele Karten, verliert ihr diese wieder. Schaffst du es, die meisten Snacks zu sammeln?

Inhalt

78 Snackkarten
(12 blaue 1er, 12 rote 2er, 18 gelbe 3er, 12 grüne 3er und 24 lila 4er)

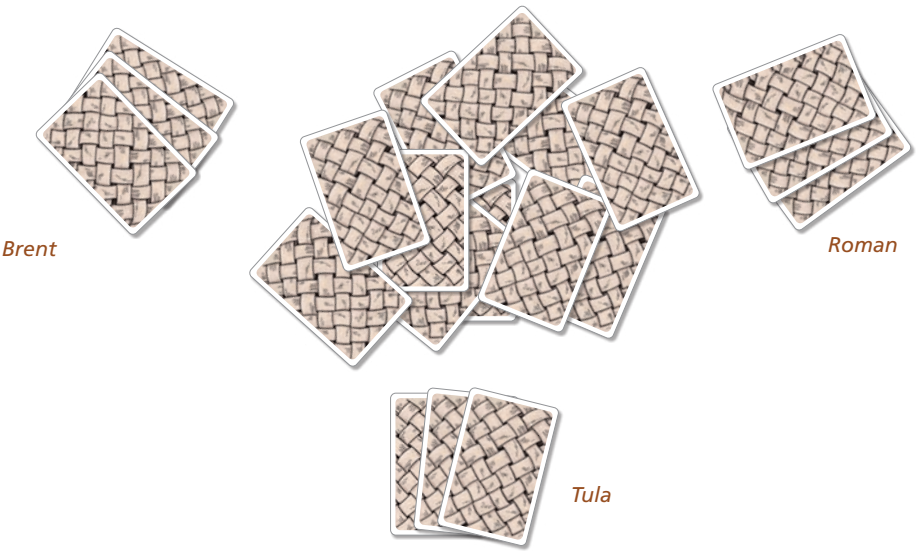
12 Aktionskarten
(je 4 x Schenken 🎁, Klauen 🕳 und Schenken oder Klauen 🎁/🕳)

Spielvorbereitung

Spielt ihr mit **zwei bis vier** Personen, sortiert ihr die Karten mit dunkler Umrandung aus und legt sie zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie für diese Partie nicht.
Spielt ihr zu **fünft oder sechst**, verwendet ihr alle 90 Karten.

Mischt die Karten und verteilt sie verdeckt in der Tischmitte. Nehmt euch davon alle je **3 Karten** auf die Hand.

Spielaufbau für 3 Personen



Snacklimit

Jeder Snack zeigt in den Ecken der Karte eine Zahl. Diese Zahl ist das Snacklimit und gibt an, wie viele Karten dieser Farbe du maximal auf der Hand haben darfst.

Achtung: Wenn du während der Spielvorbereitung eine Aktionskarte ziehst oder das Snacklimit deiner bereits gezogenen Karten überschreitest, legst du die gerade gezogene Karte verdeckt zurück und ziehst eine neue, bis du **drei Karten** auf der Hand hast. Mische danach die Karten wieder, damit du nicht weißt, wo die zurückgelegten Karten liegen.

Rote Karten haben ein Snacklimit von 2. Tula zieht während der Spielvorbereitung eine dritte rote Karte und hat damit das Snacklimit überschritten. Sie legt die letzte Karte zurück und zieht eine neue Karte.

Spielablauf

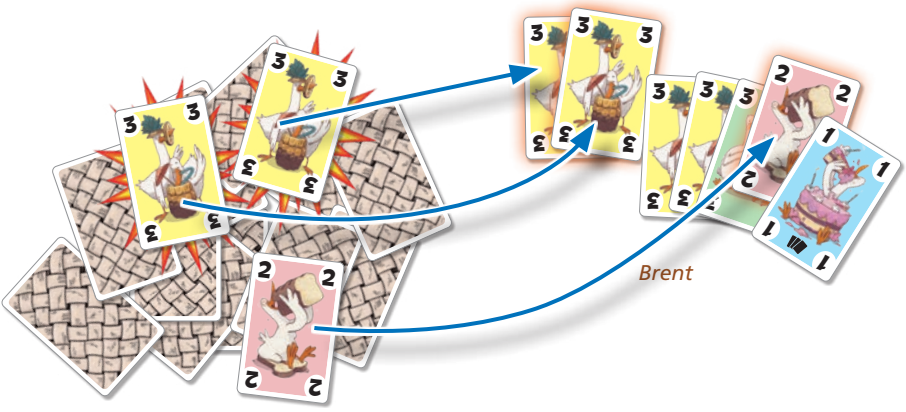
Wer zuletzt eine Gans gesehen hat, beginnt.
Bist du am Zug, **musst** du eine beliebige Karte in der Tischmitte aufdecken und offen hinlegen. Nach jeder Karte, die du aufdeckst, hast du die Wahl:

- Weitermachen und eine **weitere Karte aufdecken**. Diese Option darfst du so lange wählen, bis **zwei gleiche Karten** offen in der Tischmitte liegen. Dann musst du alle offenliegenden Karten auf die Hand nehmen und überprüfen, ob du zu gierig warst.
- **Aufhören** und alle offenliegenden Karten **auf die Hand nehmen**. Damit endet dein Zug und du schaust, ob du zu gierig warst.
- **Passen** und die offenliegenden Karten für die nächste Person **liegen lassen**. Damit endet dein Zug.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran. Sie deckt eine Karte von der Tischmitte auf und muss sich entscheiden: weitermachen, alle Karten nehmen oder passen.

Warst du zu gierig?

Immer wenn du Karten auf die Hand nimmst, **musst** du prüfen, ob du das **Snacklimit** überschritten hast. Das **Snacklimit** hast du überschritten, wenn du mehr Snacks **einer Farbe** hast als die Zahl auf der Karte angibt. In diesem Fall warst du zu gierig und musst **alle** Snacks **dieser Farbe** ablegen. Diese Karten kommen aus dem Spiel.



Brent deckt eine gelbe 3 auf. Er entscheidet sich, weiter aufzudecken, und findet jetzt eine rote 2. Er macht weiter und deckt noch eine gelbe 3 auf. Da jetzt zwei gelbe 3er offen liegen, muss er alle offenliegenden Karten auf die Hand nehmen und seinen Zug beenden.

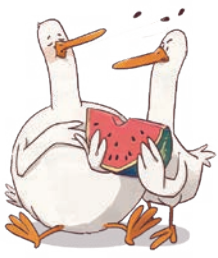
Nun schaut sich Brent seine Handkarten an und sieht, dass er zu gierig war! Er hatte bereits zwei gelbe 3er auf der Hand und muss jetzt alle vier gelben 3er ablegen.

Aktionskarten

Die besonders frechen Gänse haben noch ein paar Tricks auf Lager!
Es gibt drei unterschiedliche Aktionskarten. Deckst du eine Aktionskarte auf, darfst du dich entscheiden, die passende Aktion **sofort** auszuführen oder darauf zu verzichten. In beiden Fällen kommt die Karte aus dem Spiel.

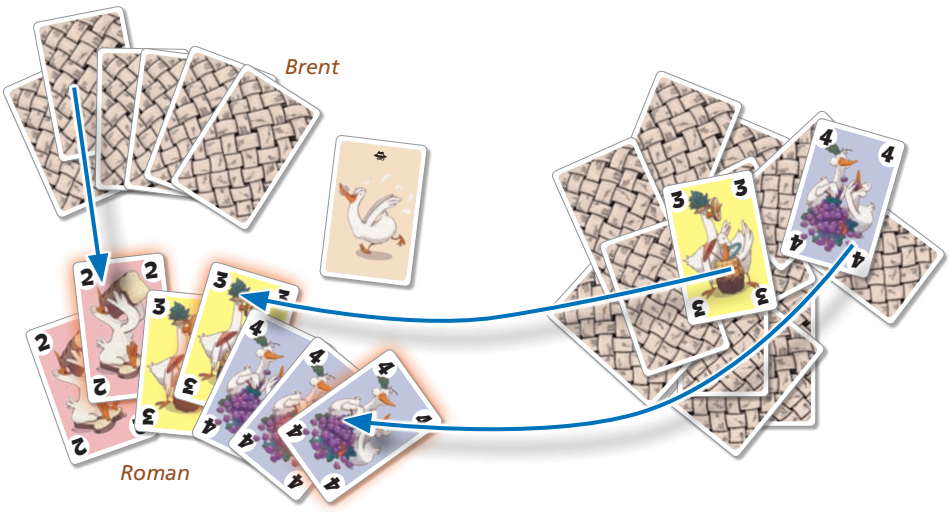
Schenken: Gib eine deiner Handkarten an eine beliebige Person weiter. Sie nimmt diese Karte auf die Hand.

Klauen: Ziehe verdeckt bei einer beliebigen Person eine Handkarte und nimm sie auf deine Hand.



Schenken oder Klauen: Gib entweder eine Handkarte an eine beliebige Person weiter oder klaue eine Karte von einer beliebigen Person.

Wenn du durch eine Aktionskarte ein Snacklimit überschreitest, musst du alle Snackkarten dieser Farbe sofort von deiner Hand abwerfen. Sie werden aus dem Spiel entfernt. Danach geht das Spiel normal weiter.



Roman hat bereits eine lila 4 und eine gelbe 3 aufgedeckt. Nun deckt er **Klauen** auf und entscheidet sich, eine Karte von Brent zu klauen. Er zieht eine rote 2. Da er nicht riskieren möchte, das Snacklimit zu überschreiten, entscheidet er sich, keine weiteren Karten aufzudecken. Er nimmt die lila 4 und die gelbe 3 auf die Hand und beendet seinen Zug.

Ende des Spiels und Wertung

Wer hat es geschafft, die meisten leckeren Snacks zu horten?
Deckst du die letzte verdeckte Karte in der Tischmitte auf, spielst du deinen Zug normal zu Ende. Dann endet das Spiel und ihr zählt eure Punkte.
Jede Karte auf deiner Hand ist **1 Punkt** wert. Nur die blaue 1 ist **3 Punkte** wert. Dies erkennt ihr am Symbol auf der Karte. Wer von euch insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt!
Bei einem Gleichstand gewinnt die Person, die die meisten unterschiedlichen Snacks auf der Hand hat. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten.

Brent

Tula

Roman

Brent hat eine blaue 1, zwei rote 2er, eine gelbe 3 und vier lila 4er. Damit hat er 3+2+1+4=10 Punkte. Tula hat eine blaue 1, drei grüne 3er, zwei gelbe 3er und eine lila 4, also hat sie 9 Punkte. Roman hat zwei rote 2er, drei gelbe 3er und zwei lila 4er und erhält dafür 7 Punkte. Damit hat Brent gewonnen!

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. 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, 2026

Version 1.0