Der Große Dalmuti

Das Leben ist ungerecht!

Richard Garfield
Wizards of the Coast

amigo-spiele.de/06920

ab 8 Jahren
4–8 Personen
ca. 15 Minuten

Inhalt 80 Spielkarten

Spielidee

Es wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Spielrunde geht es darum, möglichst schnell seine Karten loszuwerden. Je schneller man seine Karten ablegen kann, desto höher ist der gesellschaftliche Rang, den man in der nächsten Runde bekleiden darf.

Wer als Erster keine Karten mehr hat, erhält den Titel *Großer Dalmuti*. Wer als Letzter noch Karten besitzt, ist der *Große Diener* und muss die Karten mischen, austeilen, einsammeln und wer weiß was sonst noch alles machen (der Ärmste).

Die Spielkarten

Zahl und Titel auf jeder Karte werden Rang genannt. **Je niedriger die Zahl, desto höher der Rang**. Die **Baronin** (4) beispielsweise ist höher und spielstärker als die **Äbtissin** (5).

Der Rang einer Karte entspricht außerdem gleichzeitig der Anzahl der Karten dieses Ranges im Spiel. Ausnahme sind die **Narren**. Sie haben keine Zahl. Sie sind zweimal vorhanden. Für sich allein gespielt, sind die **Narren** die Karten mit dem schlechtesten Rang (13). Werden sie jedoch zusammen mit einer oder mehreren anderen Karten gespielt, nehmen sie den Rang der anderen Karten an (Joker).

Zahl	Rang
1	Dalmuti
2	Erzbischof
3	Hofmarschall
4	Baronin
5	Äbtissin
6	Ritter
7	Näherin
8	Steinmetz
9	Köchin
10	Schafhirtin
11	Bergmann
12	Tagelöhner

Spielvorbereitung

Alle Karten werden gemischt und fächerförmig auf dem Tisch ausgebreitet. Jeder Spieler muss eine Karte ziehen und sofort offenlegen. Die höchste Karte ist der **Dalmuti**, die niedrigste Karte ist der **Narr**. Wer eine Karte zieht, die schon vor ihm ein Mitspieler gezogen hat, muss so lange eine neue Karte ziehen, bis er einen eigenen Rang gezogen hat. Wer die ranghöchste Karte gezogen hat (also die mit der niedrigsten Zahl), ist der *Große Dalmuti*. Er nimmt einen Platz seiner Wahl am Tisch ein.

Links neben dem *Großen Dalmuti* setzt sich der Spieler mit der zweithöchsten Karte. Er ist der *Kleine Dalmuti*. Rechts neben dem *Großen Dalmuti* sitzt der Spieler mit der niedrigsten Karte. Er ist der *Große Diener*. Rechts neben dem *Großen Diener* setzt sich der Spieler mit der zweitniedrigsten Karte. Er wird *Kleiner Diener* genannt. Zwischen *Kleinem Diener* und *Kleinem Dalmuti* sitzt das übrige Volk, gemäß den gezogenen Karten.

Karten austeilen

Jetzt kommt die erste Amtshandlung des *Großen Dieners*. Er sammelt alle Karten wieder ein und mischt sie. Dann verteilt er alle einzeln im Uhrzeigersinn an die Spieler. Die erste Karte erhält der *Große Dalmuti*. Sind alle Spielkarten verteilt, können einige Spieler mehr Karten haben als andere. Jeder nimmt seine Karten auf und sortiert sie nach Rängen.

Nachdem der *Große Dalmuti* sein Blatt sortiert hat, gibt er zwei beliebige Karten, die ihm nicht ins Konzept passen, verdeckt an den *Großen Diener* weiter. Im Austausch erhält er vom *Großen Diener*, ebenfalls verdeckt, dessen zwei ranghöchste Karten.

Gleichzeitig gibt der *Kleine Dalmuti* eine beliebige Karte an den *Kleinen Diener* und erhält von ihm im Austausch dessen ranghöchste Karte. Die ranghöchsten Karten sind die mit den niedrigsten Zahlen. Narren werden nicht getauscht.

Revolution und Aufstand

Hält ein Spieler nach dem Austeilen beide **Narren** auf der Hand, kann er eine Revolution ausrufen. Das bedeutet, zur Freude des *Großen* und *Kleinen Dieners* und zur Enttäuschung des *Großen* und *Kleinen Dalmuti* werden keine Karten getauscht.

Sind die beiden **Narren** sogar auf der Hand des *Großen Dieners*, dann kommt es zum großen Aufstand. Alle Spieler tauschen ihre Ränge und Plätze mit ihrem Gegenüber. Das heißt, der *Große Diener* wird der neue *Große Dalmuti*, der *Kleine Diener* wird *Kleiner Dalmuti* und so weiter. Bei einer ungeraden Zahl behält der mittlere Spieler seinen Rang.

Danach beginnt die Spielrunde, ohne dass die Karten neu ausgeteilt werden.

Beginn einer Spielrunde

In jeder Spielrunde beginnt der *Große Dalmuti* mit dem ersten Stich. Er spielt eine beliebige Karte aus oder mehrere Karten mit dem gleichen Rang. Im Uhrzeigersinn müssen nun die Mitspieler eine höhere Karte bzw. einen höheren Satz mit der gleichen Kartenanzahl ausspielen oder passen. Ein Satz sind zwei oder mehr ranggleiche Karten (also mit der gleichen Zahl).

Während eines Stiches kann ein Spieler mehrmals Karten ausspielen oder passen. Der Stich endet, wenn alle gepasst haben. Der *Große Diener* sammelt die Karten ein und legt sie verdeckt beiseite. Der Spieler, der die höchste Karte bzw. den höchsten Satz ausgespielt hat, beginnt den nächsten Stich.

Merke: Die **Narren** sind Joker. Sie können jeden Rang annehmen und daher einen Satz erweitern. Ein für sich allein gespielter **Narr** zählt den Rang 13.

Beispiel: *Sandra als Großer Dalmuti beginnt den Stich und legt 4 Bergmänner auf den Tisch. Alle anderen Mitspieler passen, weil sie den 4er Satz nicht bedienen oder erhöhen können. Auch Dana, obwohl sie 5 Köchinnen auf der Hand hat. Sie wollte aber ihren Satz Köchinnen nicht auseinanderreißen und nur 4 davon ausspielen. Als Große Dienerin sammelt sie die Karten ein. Da Sandra den Stich gewann (also als Letzte Karten ausgelegt hat), beginnt sie den nächsten. Diesmal spielt sie 3 Tagelöhner aus. Anton erhöht mit 3 Schafhirtinnen, Andrea passt, Kerstin spielt 3 Steinmetze, Dana setzt auch aus. Jetzt ist Sandra wieder dran. Sie legt 3 Ritter auf den Tisch, wobei sie einen Narren als Ritter einsetzt. Anton und Andrea passen, doch Kerstin erhöht mit 3 Äbtissinnen. Danach passen alle Mitspieler. Kerstin hat den Stich gewonnen und beginnt den nächsten Stich. Sie spielt eine Köchin aus. Dana setzt aus. Sandra spielt einen Steinmetz, Anton einen Erzbischof. Andrea hat einen Narren, kann ihn aber nicht spielen, weil er niedriger ist. Sie setzt aus. Danach passen auch alle anderen. Anton beginnt den nächsten Stich.*

Ende einer Spielrunde

Hat ein Spieler seine letzte Karte ausgespielt, hat er die Spielrunde gewonnen. Er ist in der nächsten Spielrunde der neue *Große Dalmuti*. Der Spieler, der als Zweiter seine Karten losgeworden ist, ist der *Kleine Dalmuti* und so weiter. Die Spielrunde läuft so lange, bis nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Dieser Spieler ist in der nächsten Spielrunde der *Große Diener*, der Vorletzte wird der *Kleine Diener*. Die Spielrunde ist zu Ende.

Jetzt beginnt wieder das große Stühlerücken und Plätzetauschen. Alle müssen sich wieder gemäß ihres neuen gesellschaftlichen Ranges im Uhrzeigesinn um den neuen *Großen Dalmuti* scharen. Der bleibt natürlich, wie es sich für seinen hohen Rang gebührt, auf seinem bisherigen Platz sitzen. Hat jeder seinen neuen Platz gefunden, mischt der neue *Große Diener* wieder alle Karten und teilt sie aus.

Achtung: *Wenn niemand die Karte/den Kartensatz eines Spielers erhöht, der soeben seine letzte Karte ausgespielt hat, dann beginnt der im Uhrzeigersinn folgende Spieler, der noch Karten besitzt, mit dem neuen Stich.*

Die große Abrechnung

Nach jeder Spielrunde erhält der neue *Große Dalmuti* einen Punkt für jeden seiner Untertanen. Bei einem Spiel mit 5 Personen also 4 Punkte. Der neue *Kleine Dalmuti* erhält für seine Untertanen 3 Punkte und so weiter. Nur der *Große Diener* geht immer leer aus. Die Punkte werden fortlaufend auf einem Zettel notiert.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach einer vorher festgelegten Zahl an Spielrunden. Zehn Runden ist eine gute Zahl, man kann aber auch 20 oder 30 Runden spielen, oder gleich die ganze Nacht lang. Gewonnen hat am Schluss der Spieler mit den meisten Punkten.

Tipps und Varianten

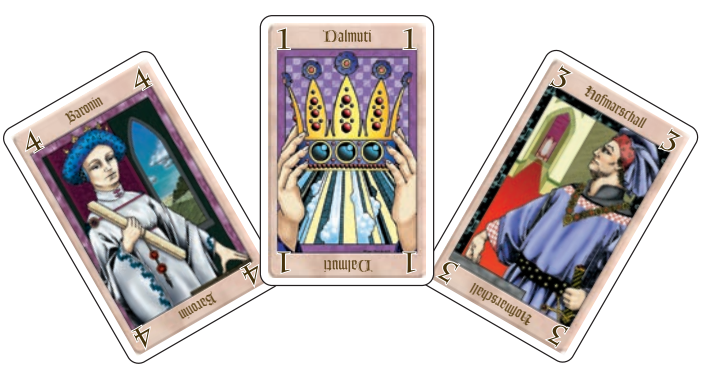
Wie das wirkliche Leben ist auch dieses Spiel selten fair. Es ist schwer, sich in seinem gesellschaftlichen Rang zu halten, noch schwerer ist es aufzusteigen. Um möglichst viel Spaß zu haben, sollte sich jeder Spieler gemäß seines augenblicklichen Ranges benehmen. *Dalmutis* können sich arrogant oder vielleicht großmütig geben. Die *Diener* können unterwürfig oder sogar aufsässig gespielt werden, während das übrige Volk versuchen kann, sich bei der Obrigkeit anzubiedern oder die untere Klasse herunterzuputzen.

Man kann zum Beispiel um den Spieltisch verschiedene Stühle stellen. Den bequemsten für den *Großen Dalmuti* und einen harten Hocker für den *Großen Diener*. Oder man verteilt an die oberen Ränge Wein und Süßigkeiten, und das niedere Volk erhält nur Wasser und hartes Brot. Lassen Sie sich was einfallen.

In der Regel sollten die schlechtesten Karten immer zuerst ausgespielt werden. Eine gute Strategie kann es manchmal sein, zu passen, obwohl man spielen könnte. Besonders dann, wenn man sich auf einem niedrigen Rang befindet und unbedingt um einen oder zwei Ränge aufsteigen will. Die guten Karten sollten meist dazu benutzt werden, den nächsten Stich zu beginnen und nicht um in jedem Fall einen Stich zu gewinnen.

Bei einer Partie mit vier bis fünf Personen können einige Spielkarten aussortiert werden. Bei vier Mitspielern können alle Tagelöhner und alle Bergmänner aus dem Spiel genommen werden, sodass das Spiel nur noch 57 Karten umfasst. Bei fünf Mitspielern kann man nur die Bauern draußen lassen, dann spielt man nur mit 68 Karten.

Will man bei der Punktewertung den Demokratie-Gedanken hervorheben, dann sollten Sonderpunkte für den *Großen Dalmuti* und den *Kleinen Dalmuti* eingeführt werden. Der *Große Dalmuti* erhält einen Punkt für jeden Rang, den der *Große Diener* nach oben klettert. Der *Kleine Dalmuti* erhält einen Punkt für jeden Rang, den der *Kleine Diener* nach oben klettert.



Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler" als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

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

Spielspaß • Plastikfrei verpackt

© 1994 Wizards of the Coast LLC. The Great Dalmuti, Wizards of the Coast, and their logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. All rights reserved.

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 1996

Version 1.4