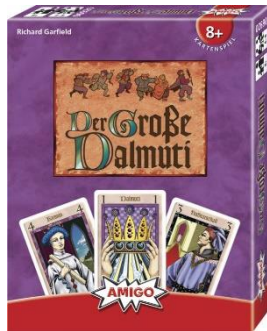


PRESSEINFORMATION

AMIGO-Kartenspiel

Der große Dalmuti – Das Leben ist ungerecht!



Schwer, aber nicht unmöglich ist der Aufstieg vom Tellerwäscher zum Millionär – beziehungsweise vom Diener zum Dalmuti. Denn die Abgaben an die Reichen zwingen häufig zur passiven Zuschauerrolle. Wer bei dem aktionsreichen Stichspiel **Der Große Dalmuti** schnell seine Karten loswird, dem ist die Missgunst des Volkes sicher.

So spielt man *Der große Dalmuti*:

Zu Spielbeginn zieht jeder Spieler eine zufällige Karte und ermittelt so seinen Platz in der Hierarchie und zugleich am Spieltisch. So thront der Große Dalmuti auf dem Stuhl seiner Wahl, neben ihm nehmen im Uhrzeigersinn seine Untertanen gemäß der Rangfolge Platz. Der Große Diener mischt und verteilt die Karten. Großzügig bietet ihm der Große Dalmuti zwei seiner Karten an, um im Tausch dessen beste Karten zurückzubekommen. Auch der Kleine Dalmuti kann sich glücklich schätzen und darf seine schlechteste gegen die beste des Kleinen Dieners tauschen. Das Leben ist schön auf der sonnigen Seite, und ungerecht auf den billigen Plätzen.

Der Große Dalmuti beginnt mit dem ersten Stich. Er spielt eine oder mehrere beliebige Karten mit dem gleichen Wert aus. Die Mitspieler müssen dies mit besseren Karten überbieten oder passen. Der Stich endet, wenn alle Spieler passen. Wer als erster seine letzte Karte ausspielt, ist der neue Große Dalmuti; derjenige, der als letzter Karten auf der Hand hat, ist der Große Diener. Nach der Punkteverteilung folgt das fröhliche Plätzetauschen und mit Schwung geht es in die nächste Runde.

Doch hin und wieder können Revolution und Aufstand drohen! Finden sich die zwei Narren nach dem Austeilen in einem Blatt wieder, wird nicht getauscht. Hat der Große Diener die zwei Schelmenkarten auf der Hand, kommt es sogar zur Revolution: Das Volk ist aufgewühlt, Dalmutis und Dienern tauschen die Ränge.

Der Große Dalmuti von Richard Garfield ist ein flottes Stichspiel und lädt inzwischen seit 20 Jahren zum amüsanten Rollentausch ein. So mancher wurde ob seines Ranges hochnäsiger, weshalb sich manch einer aus dem Volke schon diebisch über den Sturz des Großen Dalmutis gefreut hat ...
(2.066 Zeichen)

Spieler:	4–8 Personen	Inhalt:	80 Spielkarten
Alter:	ab 8 Jahren		1 Spielanleitung
Dauer:	ca. 15 Minuten		
Autor:	Richard Garfield		
Grafik:	Wizards of the Coast		
Art.-Nr.:	06920		
UVP:	8,99 EUR		

