



Gämsh Alpin



Material

40 Spielkarten:

9 Quartette

4 Föhnkarten: Wachsender Wildhüter, Schlauer Bauer, Flotte Vesper, Wilder Stier

27 Punktsteine in drei Farben

Jedes Quartett besteht aus drei Tagkarten und einer Nachtkarte desselben Motivs. Die Nachtkarten haben nur zusammen mit der Karte Wachsender Wildhüter eine besondere Funktion. (Mehr hierzu später: Föhnkarten.)



Spielidee

In Gämsh Alpin spielen zwei oder drei Zweiertteams gegeneinander. Jedes Team vereinbart vorab ein geheimes Zeichen. Dann tauschen alle Spieler gleichzeitig Handkarten gegen Tischkarten. Dabei versucht jeder, ein Quartett auf die eigene Hand zu sammeln. Sobald ein Spieler ein Quartett hat, gibt er seinem Teampartner das geheime Zeichen. Dieser kann daraufhin einen Punkt für das Team sichern, indem er laut ruft: „Gämsh!“

Gämsh? Es könnte sein, dass Gämsh ein alpenländisches Wort für Gämse ist. Es könnte aber auch sein, dass das totaler Quatsch ist. Wunderbar gerufen kann es dabei so oder so werden.

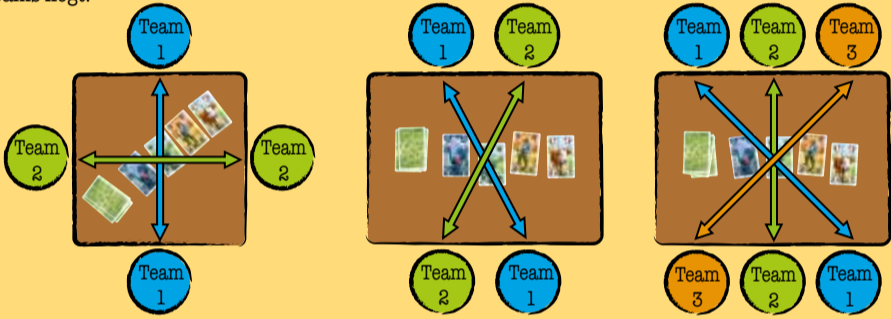
GÄMSH!



Vorbereitung: Zweiertteams

Bildet zwei oder drei feste Zweiertteams.

Gämsh wird über die Tischmitte gespielt. Setzt Euch so, dass diese zwischen beiden Partnern jeden Teams liegt:



Die Teams bleiben das gesamte Spiel über gleich. Ihr müsst Euch also nicht zwischendurch umsetzen.

Legt pro Team neun gleichfarbige Punktsteine bereit.

Vorbereitung: Geheimes Zeichen

Vereinbart ein geheimes Zeichen mit Eurem Teampartner.

Ihr müsst nicht am Tisch sitzen bleiben, um ein geheimes Zeichen zu vereinbaren.

Einigt Euch (als Zweierteam) auf ein einziges geheimes Zeichen für beide Spieler. Gesten, Laute, Wörter, Themen sind mögliche Zeichen. Das Zeichen muss für die anderen Spieler wahrnehmbar sein: „Es wird oberhalb des Tisches gespielt!“

Erlaubte geheime Zeichen sind zum Beispiel:

- Gesten: Augenzwinkern, Karten in die andere Hand nehmen, hinter dem Ohr kratzen
- Laute: Husten, Räuspern, Schnalzen mit der Zunge
- Wörter: „Ja!“, „Sapperlot!“, jedes Wort mit M am Anfang
- Themen: 1. FC Süderbrarup, die schöne Schweiz, das miese Wetter

Ihr könnt Euer geheimes Zeichen im laufenden Spiel nicht mehr ändern. (Zur Ausnahme später: Ausgegämsh.) Komplizierte Zeichenketten sind nicht zulässig. Falsche Zeichen, ohne Bedeutung, dürft Ihr während des laufenden Spiels durchaus geben.

Falls Ihr Euren Gegenspielern nicht traut, schreibt jedes Team sein geheimes Zeichen auf.

Mischt alle Karten und bildet einen Nachziehstapel. Teilt jedem Spieler vier zufällige Handkarten aus. Schaut Euch Eure Handkarten kurz an. Deckt dann vier zufällige Karten gleichzeitig in der Tischmitte auf.

Ablauf: Karten Tauschen

Tauscht alle gleichzeitig (so schnell wie jeder von Euch kann und will) Handkarten gegen Karten aus der Tischmitte. Werft hierzu jeweils erst eine einzelne Handkarte ab; nehmt dann eine neue Karte auf. Dabei gilt: „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst!“

Da Ihr nicht reihum spielt, dürft Ihr so häufig oder so selten Handkarten gegen Karten aus der Tischmitte tauschen, wie Ihr wollt. Ihr dürft auch Karten wieder aufnehmen, die Ihr zuvor abgeworfen habt.

Im Streitfall gilt:

- Eine Karte liegt in der Tischmitte, sobald sie nicht mehr von einer Hand berührt wird.
- Eine Karte wird zur Handkarte, sobald sie nicht mehr den Tisch berührt.

Ablauf: Gämsh, Doppel-Gämsh, Gegen-Gämsh

Sobald ein Spieler ein Quartett auf der Hand hat, gibt er seinem Teampartner das geheime Zeichen. Ist der Teampartner aufmerksam genug, ruft dieser:

1 GÄMSH!

„Mein Teampartner hat ein Quartett auf der Hand! Einen Punkt, bitte!“

2 Doppel-GÄMSH!

„Mein Teampartner und ich haben beide ein Quartett auf der Hand! Zwei Punkte, bitte!“

Ist ein gegnerischer Spieler aufmerksam, zeigt dieser auf einen Spieler und ruft:

1 Gegen-GÄMSH!

„Mindestens ein Spieler des gegnerischen Teams, auf das ich zeige, hat ein Quartett auf der Hand! Einen Punkt, bitte!“

Ihr müsst nicht warten, bis ein Spieler das geheime Zeichen gibt, um zu rufen. Ihr dürft jederzeit rufen.





Mit richtigen Rufen verdient Ihr Punkte für Euer Team. Mit falschen Rufen schenkt Ihr (immer) allen anderen Teams entsprechend viele Punkte.

Beispiele mit drei Teams:



A Marcy spricht den letzten Campingurlaub an und gibt hierdurch das geheime Zeichen. Ihr Teampartner Toby ist aufmerksam und ruft: „Gämsh!“ Marcy zeigt, dass sie tatsächlich ein Quartett auf der Hand hat. Sie und Toby haben einen Punkt verdient. Sie nehmen sich einen Punktstein.

B Kelly nimmt eine Alphornkarte aus der Tischmitte. Toby ruft sofort: „Gegen-Gämsh!“ Er ist sich zwar nicht sicher, ob Kelly ihrem Teampartner Benedict das geheime Zeichen gegeben hat oder nicht. (Tatsächlich hat Kelly das geheime Zeichen nicht gegeben.) Aber Toby hat aufmerksam beobachtet, dass Kelly Alphörner sammelt. Kelly muss zeigen, dass sie tatsächlich ein Quartett auf der Hand hat. Toby hat einen Punkt für sein Team verdient. Das Team nimmt sich einen Punktstein.

C Toby tauscht plötzlich keine Handkarten mehr gegen Karten aus der Tischmitte. Stattdessen schaut er seine Teampartnerin Marcy erwartungsvoll an und streicht sich über seinen nicht vorhandenen Kinnbart. (Hierbei handelt es sich nicht um das geheime Zeichen des Teams.) Dies beobachtet Benedict und ruft: „Gegen-Gämsh!“ Toby zeigt, dass er in Wirklichkeit kein Quartett hat. Auch seine Teampartnerin Marcy zeigt, dass sie kein Quartett hat. Benedict ist auf Tobys Bluff hereingefallen. Er hat somit sowohl Marcy und Toby einen Punkt geschenkt als auch dem dritten Team, Oscar und Mike. Diese beiden Teams nehmen sich jeweils einen Punktstein.



Ablauf: Ausgegämsh

Ihr könnt auch Punkte verdienen (oder verschenken), indem Ihr versucht, das geheime Zeichen eines anderen Teams zu benennen.



„Das geheime Zeichen des Teams, auf das ich zeige, ist X. Drei Punkte, bitte!“

Wurde das geheime Zeichen eines Teams (erfolgreich) benannt, pausiert das Spiel kurz. Die entsprechenden zwei Teampartner vereinbaren ein neues geheimes Zeichen.

Ablauf: Föhnkarten



Es gibt vier orangene Föhnkarten. Diese sind jeweils nur gültig, während sie in der Tischmitte liegen. Bei drei der Föhnkarten könnt Ihr Punkte verdienen (oder verschenken).

Sortiert die Föhnkarten anfangs bitte aus. Sie sind vor allem für erfahrene Gämsh-Alpinisten gedacht.



Wachsamer Wildhüter: Tauscht keine Nachtkarten mit der Tischmitte (weder nehmen noch abwerfen), solange der Wachsame Wildhüter in der Tischmitte liegt. Erwischt Ihr einen Spieler, der dies dennoch tut, klatscht den Wachsamem Wildhüter ab. Das Spiel pausiert kurz. Der erwischte Spieler muss die Karte zurückgeben oder zurücknehmen und Ihr verdient einen Punkt für Euer Team.

Ihr klatscht eine Karte ab, wenn Ihr als erster mit der flachen Hand auf sie schlägt, während sie in der Tischmitte liegt. Entsprechend kann pro Verstoß gegen den Wachsamem Wildhüter nur ein Team einmal einen Punkt verdienen.

GÄMSH!



Schlauer Bauer: Während Ihr Gämsh oder Doppel-Gämsh ruft, könnt Ihr zusätzlich den Schlauren Bauern abklatschen. Tut Ihr dies, macht der Schlaue Bauer aus drei Handkarten desselben Motivs bei Eurem Mitspieler ein Quartett. Hat Euer Mitspieler bereits ein Quartett auf der Hand, ist es okay, zusätzlich den Schlauren Bauern abgeklatscht zu haben.



Flotte Vesper: Sobald die Flotte Vesper in der Tischmitte liegt, dürft Ihr keine Karten mehr tauschen. Klatscht stattdessen die übrigen drei Tischkarten ab. Klatscht pro Spieler aber nur genau eine (freie) Karte ab. Ersetzt dann die vier Karten in der Tischmitte. Falls sowohl Ihr als auch Euer Teampartner jeweils eine Karte abgeklatscht habt, verdient Ihr einen Punkt für Euer Team. Falls im Spiel zu sechst jedes Team eine Karte abgeklatscht hat („Gleichstand“), verdient jedes Team einen Punkt.



Wilder Stier: Sobald ein Spieler den Wilden Stier abklatscht, ersetzt die vier Karten in der Tischmitte durch neue Karten vom Nachziehstapel. Falls Flotte Vesper und Wilder Stier gleichzeitig liegen, werden die Tischkarten nicht ersetzt, wenn der Stier abgeklatscht wird. „Selbst ein Wilder Stier macht Vesper!“

Ihr könnt die Sonderkarten ganz normal in die Tischmitte abwerfen und auch aufnehmen. Ausnahme ist die Flotte Vesper, die Ihr nur abwerfen könnt aber nie aufnehmen.

Achtet darauf, immer vier Handkarten zu haben. Vergesst vor allem nie, erst eine neue Karte aus der Tischmitte zu nehmen, bevor ihr eine (andere) Karte abklatscht. Nehmt auch schnell noch eine vierte Karte aus der Tischmitte, falls ihr gerade am Tauschen seid, wenn ein anderer Spieler den Wilden Stier abklatscht oder die Flotte Vesper fällt.

Ablauf: Neue Karten, Neue Runden

- Ersetzt die vier Karten in der Tischmitte, falls niemand mehr tauschen will.
- Ersetzt die vier Karten in der Tischmitte und alle Handkarten, sobald ein Spieler seine Handkarten vorzeigen musste oder falls ein Geheimzeichen (erfolgreich) benannt wurde.

Jedes Gämsh, Doppel-Gämsh und Gegen-Gämsh sowie das (erfolgreiche) Benennen eines geheimen Zeichens („Ausgegämsh!“) starten also eine neue Runde. Spielt aber nach dem vergeblichen Versuch des Benennens eines geheimen Zeichens, dem Wachsamem Wildhüter, der Flotten Vesper und dem Wilden Stier einfach weiter.

Spielende

Sobald ein Team neun Punkte hat, endet das Spiel sofort. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Unterschätzt nicht die drei Punkte, die Ihr verschenkt, falls Ihr das geheime Zeichen eines Teams falsch benennt!



Art.Nr.: 60 110 5105

Neubearbeitung: Daniel Fehr
Illustration: Alexander Jung
Satz & Layout: Stephanie Geßler

© 2016 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele





Gämsh Alpin



Contents

40 Cards:

9 Sets of Four

4 Special "Föhn" Cards: Watchful Gamekeeper, Smart Farmer, Hearty Snack, Raging Bull

27 Point Counters in Three Colors

Each set of four is made up of three Day Cards and one Night Card with the same image. The Night Cards have a special ability, but only if they are played with the Watchful Gamekeeper card. (More about this later: Föhn Cards.)



Introduction

In Gämsh Alpin, two or three teams of two face off against each other. Before the game, each team agrees on a secret signal. Then, all players simultaneously swap cards, trying to gather a matching set of four. As soon as a player achieves this, they secretly signal this to their teammate, who can end the round and score their team a point by yelling "Gämsh!"

Did you know that a Gämsh is a type of goat-antelope that lives in the Alps? No? Well, that's because I just made it up.* It's a fun word to scream out loud, though!

*Or did I?

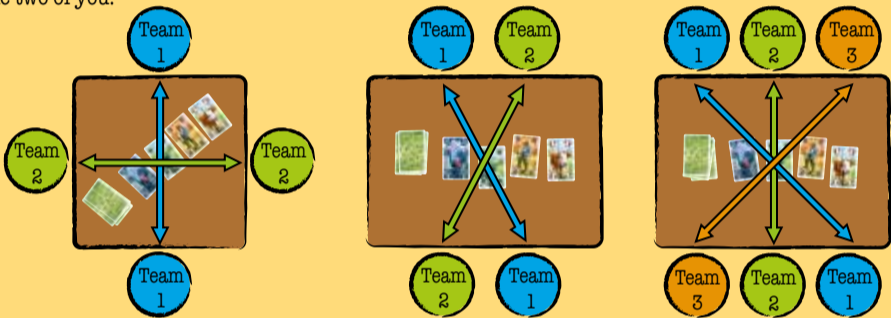
GÄMSH!



Preparation: Teams of Two

Each player chooses their partner for the game.

Sit around the table in such a way that your partner is opposite you, the middle of the table in between the two of you.



Your partner will be the same for the entire game, so you won't need to change seats.

Get nine point counters of the same color ready per team to keep track of your scores.

Preparation: Secret Signal

Work out a secret signal with your teammate.

You should probably get up from the table to work out a secret signal!

Gestures, noises, words, or topics of conversation are all possibilities. Other players must be able to see or hear your signal, though (i.e. no touching under the table!).

Some examples of secret signals are:

- Gestures: Winking, tapping on your cards, scratching your head
- Noises: Coughing, clearing your throat, whistling
- Words: Any word that begins with an M, "Yes.", "Booyah!"
- Topics of conversation: How horrible the weather is, your favorite sports team, what's that smell

Once you have decided on your secret signal, you cannot change it for the rest of the game. (There is one exception to this: see Outgämshed later.) Overly complicated sequences of signals are not permitted. You may, however, throw out false signals to throw off your opponents during the game.

In case you don't trust your opponents, everybody has to write down their secret signals.

Shuffle the cards and create a draw pile. Deal out four cards to each player, who takes them into their hands. Then deal four cards at the same time, face up, to the middle of the table, in reach of all the players.

Gameplay: Swapping Cards

As soon as the four cards hit the table, the round begins! All players swap cards from their hands with cards in the middle (as fast as each player can and wants to) by first throwing one of their cards into the middle, face up, and then taking the card of their choice. It's first come, first served, so be fast!

As you are all playing simultaneously, you may swap cards as often as you like. You can even take cards back that you had previously thrown in.

Two general rules to solve disputes:

- A card lies in the middle, as soon as it is no longer touched by a hand.
- A card becomes a hand card, as soon as it no longer touches the table.

Gameplay: Gämsh, Double Gämsh, Counter Gämsh

When a player has a set of four cards in their hand, they should give their teammate their secret signal. If the teammate notices, they shout:

1 GÄMSH! "My teammate has a set of four! That's one point for us!"

2 Double GÄMSH! "My teammate has a set of four, and so do I! Two points, yeah!"

However, if an opposing player is more vigilant (i.e. suspects a player of signaling their teammate), they point to the opponent and shout:

1 Counter GÄMSH! "At least one of your team has a set of four! One point, please!"

Keep in mind, you can call any of these out at any time, you do not have to wait for a signal.





If a player called correctly, they earn points for their team. If not, the other team gets or rather (always) all opposing teams get the points.

Examples with three teams:



A Marcy mentions her last camping trip, thereby giving the secret signal to Toby. He notices this and yells “Gämsh!” Marcy shows everyone that she has a set of four in her hand, and she and Toby get a point. They take a point counter.

B Kelly takes an Alphorn from the middle. Toby yells “Counter Gämsh!” and points to Kelly. He isn’t sure if Kelly gave her teammate Benedict their secret signal (in fact, she didn’t!). But Toby was smart to notice that Kelly had been collecting Alphorns. Kelly now has to reveal that yes, she did have the whole set of Alphorns! Toby just scored a point for his team. His team takes a point counter.

C Toby has stopped swapping his cards; instead he is staring at his teammate Marcy and stroking his non-existent beard (which is actually not their team’s secret signal!) Benedict falls for it though and yells “Counter Gämsh!” Toby reveals that he has not collected a set of four. The same is true for his teammate Marcy. Marcy and Toby score a point, as does the third team, Oscar and Mike. These two teams take one point counter each.



Gameplay: Outgämshed!

You can also score points (or give them away) by trying to guess the secret signal of another team.



“The secret signal of the team I am pointing to is (insert accusation here). Now give us three points!”

If the secret signal was correctly identified, the outed team must secretly work out a new secret signal to use for the rest of the game.

Gameplay: Föhn Cards



There are four orange special cards, called Föhn Cards. Each of these is only in play (i.e. active) if it is face up in the middle of the table. Three of the cards let you earn points (or give them away).

For your first game, please, try playing without the Föhn Cards. They are meant for experienced Gämsh alpinists.



Watchful Gamekeeper: You may only swap Day Cards and Föhn Cards with the cards in the middle while the Watchful Gamekeeper is also in the middle. If you catch an opponent swapping (i.e. giving or taking) a Night Card while the Watchful Gamekeeper is on the table, slap the Watchful Gamekeeper to interrupt the game briefly. The player you caught must take back their swap, and you score a point for your team.

To slap a card, be the first player to hit it with the palm of your hand while it is in the middle of the table. This means that only one team can score the point when somebody disregards the Watchful Gamekeeper.



Smart Farmer: The Smart Farmer lets you call Gämsh or Double Gämsh with only three matching cards in your partner’s hand. If you want to use the card, you must slap it while calling Gämsh or Double Gämsh. If you slap the Smart Farmer and your partner had four matching cards anyway, there is no penalty.



Hearty Snack: As soon as the Hearty Snack is in the middle of the table, nobody may swap any cards anymore. Instead, be fast and slap the other three cards on the table! Each player may slap one card only, and each card may only be slapped by one player. Replace all four cards in the middle afterwards and continue play.

If both you and your partner slapped a card each, you get a point for your team. In a six player game, if each team has slapped one card (a “three-way tie”), each team gets a point.



Raging Bull: If a player slaps the Raging Bull, replace all four cards in the middle with new ones from the deck. If the Hearty Snack and the Raging Bull are in the middle at the same time, slapping the Raging Bull does not replace the other cards (i.e. the effect of the Hearty Snack trumps the effect of the Raging Bull).

You can swap the special cards just like regular cards, with the exception of the Hearty Snack, which you can never take.

You must always have four cards in your hand! Always fully complete a swap before you slap any card. Also, make sure to quickly take a fourth card when another player either slaps the Raging Bull or plays the Hearty Snack while you are swapping.

Gameplay: New Cards, New Rounds

- If nobody wants to swap cards with the middle anymore, discard the cards in the middle and deal four new ones.
- If a player had to show their hand cards or if a secret signal has been guessed (correctly), shuffle all cards together and deal anew.

Every Gämsh, Double Gämsh, Counter Gämsh and (successful) Outgämshed marks the end of a round. Unsuccessfully trying to Outgämsh, the Watchful Gamekeeper, the Hearty Snack, or the Raging Bull does not end the round, though. Keep going!

End of the Game

As soon as a team has scored nine or more points, the game is over. The team with the most points is the winner. If there is a tie, all tied teams win!

Don’t underestimate the three points you can give away by guessing another team’s secret signal wrongly!



Art.Nr.: 60 110 5105

Adaptation: Daniel Fehr
 Illustration: Alexander Jung
 English Translation: Scott Huntington
 Layout: Stephanie Geßler

© 2016 Zoch Verlag
 Werkstraße 1
 90765 Fürth
 www.zoch-verlag.com
 www.facebook.com/zochspiele

