

**OFFIZIELLE VERORDNUNG**  
Übersetzung von Nikolas Scheuer

**VORWORT**

Kurze Texte stellen die Geschichte der südamerikanischen Völker vor. Die Gestaltung der Karten spiegelt ihren Lebensraum wider. Die Naturskulpturen, in denen sich die Gesichter der Familien erkennen lassen, basieren auf Fotokunstwerken der Autorin.

Die lateinamerikanischen, mexikanischen und chilenischen Stämme sind von Norden nach Süden geordnet, da die Indio-völker von der Beringstraße aus eingewandert sein sollen. Dabei haben die kriegerischsten Stämme das fruchtbarste Land besetzt und die friedlicheren in unwirtlichere Gegenden verdrängt.

Jedem Stamm ist eine Farbe zugeordnet. Orange steht für die Chichimeken (Nr. 10), Vorfahren der Apachen, die auf dem Gebiet des heutigen Kalifornien leben. Im südlichen Kalifornien fällt das violette Licht der Abenddämmerung auf die Olmeken (Nr. 9). Die kampflustigen Azteken (Nr. 8) sind blutrot gefärbt, während die künstlerischen Zapotheken (Nr. 7) blassrosa und die Maya (Nr. 6) als Baumeister lehmfarben gestaltet sind. Auf der Südhalbkugel im heutigen Chile bevölkerten die Chinchorros (Nr. 5) die Atacama-Wüste – sonnengelb – und im fruchtbaren Valle Central lebten die Picunches (Nr. 4) von der Landwirtschaft – dunkelgrün. In den regnerischen, windigen Schluchten Patagoniens treffen wir auf das Volk der Akauf (Nr. 3), hier steingrau. An der Südspitze schließlich erhalten die Stämme Ona (Nr. 1) und Manekenk (Nr. 2) das Blau und Grün der Gletscher Feuerlands.

Ein „matriarchalisches“ Spiel **où les Grand-Mères sont les SAGES ou SABIAS (en espagnol).**

**OFFIZIELLE VERORDNUNG DU "JEU DES SAGES"**

**DAS SPIEL**

Spiel der Weisen Frauen besteht aus 60 Karten, die sich auf 10 Stämme aufteilen. Jeder Stamm hat 6 Mitglieder: Großmutter **appelée SABIA**, Großvater, Mutter, Vater, Tochter und Sohn. Die 10 nummerierten Großmütter heißen Sabias (weise Frauen) und dienen als Trümpfe.

Das Spiel kann zu dritt (2 gegen 1), zu viert (2 gegen 2, oder jeder gegen jeden) oder zu fünft (2 gegen 3 oder 1 gegen 4) gespielt werden und eignet sich für Spieler von 9 bis 99 Jahren.

**DIE KARTENWERTE**

Die **10 HAUPTKARTEN** sind mit arabischen Ziffern gekennzeichnet. Es sind die Trumpfkarten oder Sabias.



Die Nr. 1 **Jefa\*** zählt 10 Punkte.  
Die Nr. 10 Gran Jefa ebenfalls.

Die übrigen 8 Sabias – Nr. 2 bis 9 – zählen jeweils 6 Punkte.

\***Jefa** : Spanisch für Chefin. Das „J“, span. „Jota“ wird ausgesprochen wie das „ch“ in „Buch“.

Die **50 NEBENKARTEN** 5 pro Stamm, sind mit römischen Zahlen gekennzeichnet, die den Kartenwert angeben:

V  Großvater = 5 P,

IV  Mutter = 4 P,

III  Vater = 3 P,

II  Tochter = 2 P,

I  Sohn = 1 P.

**ANSAGE**

Angefangen beim artengeber dürfen die Spieler vor Spielbeginn reihum Ansagen machen – im Falle der Jefa und der Gran Jefa auch danach. Ansagen außer der Reihe werden nicht berücksichtigt. Folgende Ansagen können gemacht werden:

RAT: Der Spieler besitzt 5 Sabias. Er zeigt sie vor und erhält 20 Punkte.

HOHER RAT: Der Spieler besitzt 5 aufeinander folgende Sabias. Er zeigt sie vor und erhält 50 Punkte.

JEFA: Der Spieler gewinnt den letzten Stich mit der Jefa. Hat er dies angesagt, erhält er 20 Punkte, ohne Ansage 20 Punkte. Bei nicht eingehaltener Ansage wird er mit 20 Minuspunkten bestraft.

DURCHMARSCH: Der Spieler gewinnt alle Stiche. Hat er dies angesagt, erhält er 200 Punkte, ohne Ansage 100 Punkte. Bei nicht eingehaltener Ansage wird er mit 20 Minuspunkten bestraft.

JEFA und GRAN JEFA: Der Spieler besitzt die Jefa und die Gran Jefa. Er sagt dies an, wenn er sie ausspielt und erhält 20 Punkte.

## **AUSTEILEN DER KARTEN**

Kartengeber ist der Spieler, der nach dem Zufallsprinzip die höchste Karte gezogen hat. Haben die Spieler gleichwertige Karten, so wird erneut gezogen.

Der Kartenstapel wird gemischt und der rechte Sitznachbar des Kartengebers nimmt mindestens zwei Karten oben ab und schiebt sie unter den Stapel. Der Geber verteilt die Karten im Uhrzeigersinn. Macht er dabei einen Fehler, so verliert er sein Geberrecht und darf in dieser Runde keine Ansage machen. Sein linker Sitznachbar wird als nächstes Kartengeber.

## **BILDUNG DER SPIELTEAMS**

### **BEI 3 SPIELERN – 1 GEGEN 2**

Wer glaubt, dass er das Spiel gewinnen wird, sagt: „Ich spiele“ und tritt als Solist gegen die anderen beiden Spieler an.

### **BEI 4 SPIELERN – 2 GEGEN 2 ODER JEDER GEGEN JEDEN**

Zwei Parteien sitzen sich gegenüber oder jeder spielt für sich.

### **BEI 5 SPIELERN – 2 GEGEN 3 ODER 1 GEGEN 4**

Wer glaubt, das Spiel zu gewinnen, nennt bei den Ansagen eine Sabia außer der Jefa und der Gran Jefa. Legt ein Spieler diese im Laufe des Spiels, so wird er sein Partner. Möchte er allein spielen, so nennt er eine Sabia, die er auf der Hand hat.

Ergreift keiner die Initiative, so werden die Karten neu ausgeteilt.

## **DAS SPIEL**

Der Kartengeber spielt die erste Karte in einer Farbe seiner Wahl.

Er legt entweder eine normale Stammeskarte oder eine Sabia. Danach wird im Uhrzeigersinn weiter gespielt.

Derjenige mit der höchsten Karte gewinnt den Stich und eröffnet den nächsten.

Die gelegte Farbe muss bedient werden, doch solange nach Stämmen gespielt wird, muss die vorherige Karte nicht überboten werden.

Wenn nach Sabias gespielt wird, muss der Spieler am Zug die zuletzt gelegte Sabia überbieten, sofern er kann. Wird die Sabia der Stichfarbe ausgespielt, so verliert sie ihren Trumpfcharakter und kann als Großmutter gestochen werden.

Hat ein Spieler keine Karte in der verlangten Farbe, so muss er stechen.

Im Team lässt man seinem Partner die Möglichkeit, den Stich zu gewinnen.

Hat ein Spieler weder die gelegte Farbe, noch eine Sabia, so darf er eine beliebige Karte abwerfen. Damit kann er seinen Partner auf den Plan rufen.

## **WERTUNG BEI 3 ODER 5 SPIELERN (1 gegen 2 oder 2 gegen 3)**

Jeder Spieler erhält die *Punktendifferenz* zwischen den beiden Teams – die Gewinner als Pluspunkte, die Verlierer als Minuspunkte. Der Solist bekommt die *Punktendifferenz* x 2 gutgeschrieben oder abgezogen.

Spielwertung = Punktendifferenz + Punkte für Ansagen

Die Spielwertung (als Plus oder Minus) muss für beide Teams gleich sein.

Bei 1 Spieler gegen 4: Der Solist erhält die *Punktendifferenz* x 4 als Plus- oder Minuspunkte.

## **WERTUNG BEI 4 SPIELERN**

**2 gegen 2:** Spielwertung = Gewonnene Stiche + Punkte für Ansagen

**Jeder gegen jeden:** Jeder erhält die von ihm gewonnenen Stiche.

**Die Gesamtpunktzahl des Kartensatzes beträgt 218 Punkte.**

*Hat ein Spieler 200 Punkte erreicht, so gewinnt er die Partie.*

*Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler zwei Partien gewonnen hat.*

## **FAMILIENREGEL**

### **JEU DES SAGES (SPIEL DER WEISEN FRAUEN)**

Bei jeder Partie bekommt der Solist 10 Punkte gutgeschrieben, wenn er gewinnt, und 10 Punkte abgezogen, wenn er verliert. Die anderen Spieler erhalten jeweils 5 Plus- oder Minuspunkte. Wer 20 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

### **SPIELVARIANTE: STAMMESRAT**

Für Spieler von 6-12 Jahren.

Bei Spielern 6 Karten je Spieler. Die restlichen kommen auf den Stapel.

Der Kartengeber sagt als erster an. Er versucht, seine Familien zu vervollständigen, indem er einen beliebigen Mitspieler nach einer benötigten Karte fragt.

Hat der befragte Spieler die Karte, so gibt er sie dem Fragenden und dieser ist noch einmal am Zug.

Hat er die „Gran Jefa“ oder die „Jefa“ erhalten, so ist er noch zwei Mal dran.

Wenn der befragte Spieler die Karte nicht besitzt, muss der Fragende eine Karte vom Stapel ziehen. Ist diese die gesuchte, so bleibt er am Zug. Andernfalls ist sein linker Sitznachbar dran.

Sobald ein Spieler alle Karten eines Stamms besitzt, legt er diese offen vor sich und erhält 100 Punkte. Es gewinnt der Spieler, der am Ende die meisten vollständigen Familien hat. Eine Partie = 200 Punkte. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler zwei Partien gewonnen hat.