

Blöder Sack

Ein Spiel von Ralf zur Linde für 2–4 Spieler ab 8 Jahren

SPIELZIEL

Gleich fünf Sackkarten stehen gleichzeitig zur Auswahl. Jede würde man am liebsten für sich gewinnen. Aber so manch „blöder Sack“ wird einem einfach vor der Nase weggeschnappt. Und das geht so: Wer an der Reihe ist, würfelt mit zwei seiner Würfel und platziert diese auf Karten seiner Wahl. Kommt es zur Wertung, erhält nur derjenige Spieler die Sackkarte, der die zugehörige Bedingung mit seinen abgelegten Würfeln am besten erfüllt – z. B. „Die zuletzt gesetzte 2“ oder „Die meisten Ungeraden“. Dabei erlebt jeder immer wieder Überraschungen: Platziere ich meine Würfel hier, oder lieber dort? Da habe ich die Mehrheit sicher ... Von wegen! Wer am Ende die wertvollsten Sackkarten besitzt, gewinnt.

SPIELMATERIAL

- 40 Würfel (je 10 in den 4 Spielerfarben)
- 1 Karte „Startsack“
- 5 Ablagekarten
- 27 Sackkarten
- 1 Stoffsack (dient zur Aufbewahrung des Spielmaterials)

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder von euch wählt eine Farbe und erhält die **10 Würfel dieser Farbe**, die ihr als Vorrat vor euch legt. Bei weniger als 4 Spielern kommen die nicht benötigten Würfel in den Stoffsack.
- Legt die **5 Ablagekarten** in der Tischmitte nebeneinander aus. Ganz links kommt die Ablagekarte, auf der oben mittig der **1er-Pasch** abgebildet ist. Rechts daneben kommt die Ablagekarte mit dem **2er-Pasch** usw.
- Mischt die **27 Sackkarten** und bildet damit einen **verdeckten** Nachziehstapel.
- Zieht nun **5 Sackkarten** vom Nachziehstapel und legt **je 1** davon **offen** oberhalb von jeder Ablagekarte aus. Zu jeder Ablagekarte gehört also immer genau 1 Sackkarte.
- Der Spieler, der die Anleitung vorliest, wird Startspieler. Er legt die **Karte „Startsack“** vor sich. Sie bleibt bis zum Spielende vor ihm liegen und dient als Erinnerung, wer das Spiel begonnen hat, damit jeder Spieler gleich oft an die Reihe kommt.

27 Sackkarten als verdeckter Nachziehstapel, davon 5 Sackkarten offen auslegen



Wertung bei Pasch

Wenn du einen Pasch gewürfelt hast, wird eine Sackkarte gewertet. Und zwar wird diejenige Sackkarte gewertet, die oberhalb der Ablagekarte liegt, auf welcher der **von dir gewürfelte** Pasch abgebildet ist. Liegt **kein Würfel** auf dieser Ablagekarte, so wird **nicht gewertet** und es passiert nichts.

Bei einem **6er-Pasch** darfst du eine **beliebige** Sackkarte werten, auf deren zugehöriger Ablagekarte **mindestens 1 Würfel** liegt. Du musst bei einem 6er-Pasch aber keine Sackkarte werten, wenn du nicht möchtest.

Wie wird gewertet?

Der Spieler, der die Bedingung der zu wertenden Sackkarte mit seinen abgelegten Würfeln **am besten** erfüllt, gewinnt diese Sackkarte und legt sie verdeckt vor sich. (Für den Fall, dass eine Sackkarten-Bedingung unklar ist, findet ihr auf der Rückseite dieser Anleitung genauere Erläuterungen.)

Haben mehrere Spieler die Sackkarte **gleich gut erfüllt**, so gewinnt derjenige von ihnen die Karte, der seinen **letzten Würfel später** auf diese Ablagekarte gesetzt hat. **Alle Würfel auf der Ablagekarte** werden anschließend abgeräumt und gehen jetzt in die **Vorräte der Spieler zurück**. (Die Ablagekarte bleibt liegen.)

Anschließend wird eine **neue Sackkarte** vom Nachziehstapel gezogen und offen auf die freigewordene Stelle oberhalb der Ablagekarte gelegt.

Beispiel: Spieler Rot hat einen 3er-Pasch gewürfelt. Nun wird die Sackkarte gewertet, die oberhalb der Ablagekarte liegt, auf der der 3er-Pasch abgebildet ist.



Beispiel: Spieler Blau und Spieler Weiß haben jeweils die meisten 4er auf diese Ablagekarte gesetzt – nämlich jeweils zwei Würfel. Da der letzte Würfel von Spieler Weiß später auf die Ablagekarte gesetzt wurde, gewinnt Spieler Weiß die Sackkarte!



der zuletzt gesetzte weiße Würfel

2a Beide Würfel setzen (und evtl. Wertung bei voller Ablagekarte)

Egal, ob Pasch oder nicht, setzt du anschließend **deine beiden eben geworfenen Würfel** auf **beliebige Ablagekarten**. Beide Würfel können auf dieselbe Ablagekarte gesetzt werden oder auf zwei verschiedene Ablagekarten. Würfel dürfen auch dann auf Ablagekarten gesetzt werden, wenn sie **nicht** zu der zugehörigen Sackkarten-Bedingung passen (z. B. kann ein Würfel mit dem Wert „3“ auch zu der Bedingung „Die zuletzt gesetzte 1“ gesetzt werden.)

Auf jeder Ablagekarte gibt es 9 Felder – es ist also Platz für 9 Würfel. Ein neu gesetzter Würfel muss auf dasjenige **freie Feld mit der niedrigsten Zahl** gesetzt werden. Der erste Würfel, der auf eine Ablagekarte gesetzt wird, kommt also immer auf Feld „1“, der zweite Würfel auf Feld „2“ usw.

Beispiel: Spieler Rot hat eine 1 und eine 4 gewürfelt. Er entscheidet sich, die 4 auf die Ablagekarte unter der Bedingung „Die meisten Nicht-2er“ zu setzen und die 1 auf die Ablagekarte unter der Bedingung „Die zuletzt gesetzte 1“ zu setzen. Er hätte z. B. auch beide Würfel auf „Die meisten Nicht-2er“ setzen können.



Wertung bei voller Ablagekarte

Wenn der **9. Würfel** auf eine Ablagekarte gesetzt wurde, wird die zugehörige Sackkarte gewertet. Die Wertung geschieht genauso wie bei einer „Pasch-Wertung“: Der Spieler, der die Bedingung der zu wertenden Sackkarte mit seinen abgelegten Würfeln **am besten** erfüllt, gewinnt diese Sackkarte und legt sie verdeckt vor sich.

Haben mehrere Spieler die Sackkarte **gleich gut erfüllt**, so gewinnt derjenige von ihnen die Karte, der seinen **letzten Würfel später** auf diese Ablagekarte gesetzt hat.

Alle Würfel auf der Ablagekarte werden anschließend abgeräumt und gehen jetzt in die **Vorräte der Spieler zurück**. (Die Ablagekarte bleibt liegen.)

Anschließend wird eine **neue Sackkarte** vom Nachziehstapel gezogen und offen auf die freigewordene Stelle oberhalb der Ablagekarte gelegt. Solltest du deinen zweiten Würfel noch nicht gesetzt haben, kannst du ihn jetzt auch auf die neue Sackkarte setzen.

Wichtig: Im Spiel zu zweit gilt eine Ablagekarte bereits als voll, wenn **6 Würfel** darauf liegen! Eine Sackkarte wird also sofort gewertet, sobald 6 Würfel auf der zugehörigen Ablagekarte liegen. Das Symbol mit den 2 Spielfiguren auf Feld „6“ jeder Ablagekarte soll euch daran erinnern!



Anschließend ist dein Spielzug zu Ende und der nächste Spieler ist an der Reihe.

SPIELABLAUF

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Der Spieler mit der Karte „Startsack“ beginnt.

Ablauf eines Spielzugs

Wenn du an der Reihe bist, sieht dein Spielzug folgendermaßen aus:

1 2 Würfel werfen (und evtl. Wertung bei Pasch)

2a Beide Würfel setzen (und evtl. Wertung bei voller Ablagekarte)

ODER

2b Fremden Würfel entfernen und ersetzen

1 2 Würfel werfen (und evtl. Wertung bei Pasch)

Würfle mit genau **2 deiner Würfel** aus deinem Vorrat. Schau nun, ob du einen **Pasch** (zwei gleiche Zahlen) gewürfelt hast. Wenn du keinen Pasch gewürfelt hast, geht es direkt bei **2a** weiter.

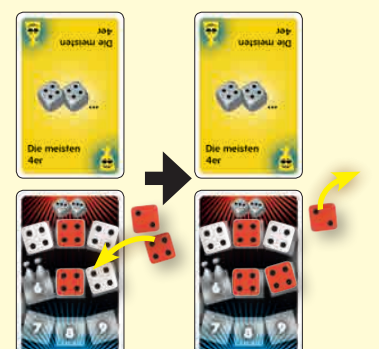
ODER:

2b Fremden Würfel entfernen und ersetzen

Anstatt die beiden Würfel einfach wie oben beschrieben zu setzen, gibt es auch noch eine andere Möglichkeit: Du kannst stattdessen den Würfel eines Mitspielers auf einer Ablagekarte **entfernen** und diesen durch einen eigenen Würfel mit demselben Wert **ersetzen**. Dafür muss einer deiner beiden Würfel aber **den zu ersetzenden Wert zeigen**. Außerdem darfst du den **zweiten Würfel dann nicht setzen**, sondern musst ihn ungenutzt in deinen Vorrat zurücklegen!

Anschließend ist dein Spielzug zu Ende und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel: Spieler Rot hat eine 2 und eine 4 gewürfelt. Er entscheidet sich, die 4 von Spieler Weiß zu ersetzen. Den Würfel mit der 2 darf er nun nicht mehr setzen, sondern muss ihn ungenutzt in seinen Vorrat zurücklegen.



Sonderfall „Weniger als 2 Würfel im Vorrat“

Solltest du an die Reihe kommen und hast **weniger als 2 Würfel in deinem Vorrat** übrig, so **musst** du vor deinem Spielzug eine **beliebige Sackkarte werten**, auf deren zugehöriger Ablagekarte **mindestens 2 Würfel von dir** liegen. Es kann passieren, dass du eine Sackkarte werten musst, bei der du die Bedingung selbst nicht am besten erfüllst. Dann gewinnt diese Karte ein Mitspieler. Es ist aber notwendig, damit du anschließend wieder mindestens 2 Würfel im Vorrat hast. Danach machst du wie üblich deinen Spielzug („2 Würfel werfen“ usw.).

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **4 Sackkarten** gewonnen hat. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt – also bis zu dem Spieler, der rechts vom Spieler mit der Karte „Startsack“ sitzt. Jeder Spieler war dann gleich oft an der Reihe.

Nun werden noch **alle ausliegenden Sackkarten** gewertet, auf deren zugehörigen Ablagekarten **mindestens 1 Würfel** liegt.

Anschließend zählen alle Spieler die Sack-Symbole in der rechten unteren Ecke auf ihren gewonnenen Aufgabenkarten.



Es gibt Sackkarten mit 1 Sack-Symbol in der Ecke.



Und es gibt Sackkarten mit 2 Sack-Symbolen in der Ecke.

Die Sack-Symbole sind auf jeder Sackkarte jeweils auf gegenüberliegenden Ecken abgebildet, damit sie auch über Kopf erkennbar sind. Zählt nur die Sack-Symbole in **der rechten unteren Ecke!**

Der Spieler mit den **meisten Sack-Symbolen** gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, der mehr Sackkarten gewonnen hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich diese Spieler die Platzierung.

Hinweis: Es gewinnt also nicht unbedingt der Spieler, der zuerst 4 Sackkarten gewonnen hat.

Beispiel: Spieler Rot hat am Spielende diese 5 Sackkarten gewonnen. Er zählt die Sack-Symbole in der Ecke – es sind 8.



ERLÄUTERUNGEN ZU DEN BEDINGUNGEN DER SACKKARTEN



Die meisten Würfel

Wer die meisten Würfel auf der zugehörigen Ablagekarte liegen hat, erfüllt diese Bedingung am besten. Die Werte der Würfel sind egal.



Die meisten 4er

Wer die meisten Würfel mit dem Wert 4 auf der zugehörigen Ablagekarte liegen hat, erfüllt diese Bedingung am besten. Würfel mit einem anderen Wert als 4 zählen nicht dazu, können aber trotzdem gesetzt werden, um bei Gleichstand vorne zu liegen (Erinnerung: Bei Gleichstand ist entscheidend, wer seinen letzten Würfel später gesetzt hat, auch wenn dieser Würfel der Bedingung der Karte nicht entspricht.) oder um die Ablagekarte vollzumachen und damit die Wertung auszulösen.



Die meisten Nicht-1er

Wer die meisten Würfel mit den Werten 2, 3, 4, 5 und 6 auf der zugehörigen Ablagekarte liegen hat, erfüllt diese Bedingung am besten. Würfel mit dem Wert 1 zählen nicht dazu, können aber trotzdem gesetzt werden, um bei Gleichstand vorne zu liegen (Erinnerung: Bei Gleichstand ist entscheidend, wer seinen letzten Würfel später gesetzt hat, auch wenn dieser Würfel der Bedingung der Karte nicht entspricht.) oder um die Ablagekarte vollzumachen und damit die Wertung auszulösen.



Die meisten 1er, 2er und 3er

Wer die meisten Würfel mit den Werten 1, 2 und 3 auf der zugehörigen Ablagekarte liegen hat, erfüllt diese Bedingung am besten. Würfel mit den Werten 4, 5 und 6 zählen nicht dazu, können aber trotzdem gesetzt werden, um bei Gleichstand vorne zu liegen (Erinnerung: Bei Gleichstand ist entscheidend, wer seinen letzten Würfel später gesetzt hat, auch wenn dieser Würfel der Bedingung der Karte nicht entspricht.) oder um die Ablagekarte vollzumachen und damit die Wertung auszulösen.



Die meisten Geraden

Wer die meisten Würfel mit den Werten 2, 4 und 6 auf der zugehörigen Ablagekarte liegen hat, erfüllt diese Bedingung am besten. Würfel mit den Werten 1, 3 und 5 zählen nicht dazu, können aber trotzdem gesetzt werden, um bei Gleichstand vorne zu liegen (Erinnerung: Bei Gleichstand ist entscheidend, wer seinen letzten Würfel später gesetzt hat, auch wenn dieser Würfel der Bedingung der Karte nicht entspricht.) oder um die Ablagekarte vollzumachen und damit die Wertung auszulösen.



Die meisten gleiches Werte

Wer die meisten Würfel mit gleichem Wert auf der zugehörigen Ablagekarte liegen hat, erfüllt diese Bedingung am besten. Ein einzelner Würfel zählt bereits auch – man hat dann eben „1 Würfel mit gleichem Wert“.

Beispiel: Hier gewinnt Spieler Blau die Sackkarte, da er drei Würfel mit gleichem Wert gesetzt hat (3 x „5“). Spieler Rot hat zwar 4 Würfel gesetzt, jedoch sind es nur zwei Würfel mit gleichem Wert. Dass er zweimal zwei gleiche Werte hat (2 x „3“ und 2 x „6“), ist egal.



Die meisten unterschiedlichen Werte

Wer die meisten Würfel mit unterschiedlichen Werten auf der zugehörigen Ablagekarte liegen hat, erfüllt diese Bedingung am besten.

Beispiel: Hier haben sowohl Spieler Blau als auch Spieler Schwarz jeweils drei Würfel mit unterschiedlichen Werten gesetzt. Da Blau aber später seinen letzten Würfel gesetzt hat, gewinnt er die Sackkarte.



Die zuletzt gesetzte 1

Wer als Letzter einen Würfel mit dem Wert 1 auf die zugehörige Ablagekarte gesetzt hat, erfüllt diese Bedingung am besten. Die Anzahl der 1er spielt hier keine Rolle. Würfel mit einem anderen Wert als 1 zählen nicht, können aber trotzdem gesetzt werden, um die Ablagekarte vollzumachen und damit die Wertung auszulösen.



Die zuletzt gesetzte 1, 2 oder 3

Wer als Letzter einen Würfel mit dem Wert 1, 2 oder 3 auf die zugehörige Ablagekarte gesetzt hat, erfüllt diese Bedingung am besten. Die Anzahl der 1er, 2er und 3er spielt hier keine Rolle. 1er, 2er und 3er sind gleichwertig. Es geht nur darum, wer als Letzter einen Würfel mit einem dieser drei Werte gesetzt hat. Würfel mit einem anderen Wert als 1, 2 oder 3 zählen nicht, können aber trotzdem gesetzt werden, um die Ablagekarte vollzumachen und damit die Wertung auszulösen.



Die größte Summe

Jeder Spieler zählt **alle Werte seiner Würfel** auf der zugehörigen Ablagekarte zusammen. Der Spieler mit der größten Summe erfüllt diese Bedingung am besten. Die Anzahl der Würfel spielt hier keine Rolle.



Die größte gerade Summe

Jeder Spieler zählt **alle Werte seiner Würfel** auf der zugehörigen Ablagekarte zusammen. Der Spieler mit der größten geraden Summe erfüllt diese Bedingung am besten. Die Anzahl der Würfel spielt hier keine Rolle. Wer eine ungerade Summe hat, erfüllt die Bedingung nicht und kann die Sackkarte somit auch nicht gewinnen.



Die größte Summe unter 10

Jeder Spieler zählt **alle Werte seiner Würfel** auf der zugehörigen Ablagekarte zusammen. Der Spieler mit der größten Summe unter 10 erfüllt diese Bedingung am besten. Die Anzahl der Würfel spielt hier keine Rolle. Wer 10 oder mehr als Summe auf seinen Würfeln hat, erfüllt die Bedingung nicht und kann die Sackkarte somit auch nicht gewinnen.

Beispiel: Hier haben sowohl Spieler Blau als auch Spieler Rot die größte Summe unter 10 – nämlich 9. Spieler Weiß hat nur die Summe 8. Spieler Schwarz hat nicht aufgepasst und mit einer Summe von 10 leider zu viel gesetzt. Da Spieler Blau seinen letzten Würfel später gesetzt hat, gewinnt er die Sackkarte.



Die Erläuterungen für die restlichen Sackkarten lassen sich aus diesen Erläuterungen erschließen. So gelten für die Sackkarte „Die meisten 5er“ z. B. die gleichen Regeln wie für die Sackkarte „Die meisten 4er“ – nur eben auf den Wert 5 bezogen. Für „Die meisten Ungeraden“ gelten die gleichen Regeln wie für „Die meisten Geraden“ – nur eben auf ungerade Werte bezogen usw.



Der Autor:

Ralf zur Linde, Jahrgang 1969, begann während seines Studiums der Mathematik und Theologie, Logikspiele zunächst analog, später dann auch digital umzusetzen. Neben einigen Brettspielen entstand so unter anderem sein Computerspiel „Pushy“ als Teil der ebenfalls von ihm entwickelten fächerübergreifenden Lernsoftware „Lernwerkstatt“. Beide Titel sind aus der heutigen deutschsprachigen Schullandschaft nicht mehr wegzudenken. Zur Linde lebt heute die meiste Zeit auf Mallorca, mitunter aber auch sehr zurückgezogen auf einer kleinen Insel auf den Seychellen.

Gestaltung: Martin Hoffmann, Claus Stephan
Redaktion: Ralph Querfurth

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflzerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 691981