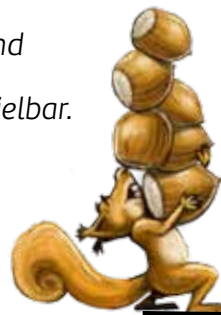


die BOX

eine Spielesammlung von Till Meyer,
Nicole Stiehl, Klaus-Peter Rudolph und H. & W. Fuhr

*Ohne riesige Spielanleitung, ohne viel Spielmaterial,
ohne viel Tamtam. Die Spiele in dieser Box sind
klein, schnell, leicht zu lernen und überall spielbar.*

*Für Jeden ist etwas dabei – für Strategen,
für Systemoptimierer, für Bluffer, für
Gedächtniskünstler...*



- Seite 2**.....Ganz nach Plan!? – für 3–4 Spieler
- Seite 3**..... Schlauraff – für 2–4 Spieler
- Seite 5**..... Raufer – für 3–4 Spieler
- Seite 6**..... Nussknacker – für 3–4 Spieler
- Seite 8**..... Schollenschubser – für 3–4 Spieler
- Seite 11**..... Misd – für 2–8 Spieler
- Seite 12**..... Bauab – für 2 Spieler



Spielmaterial> 105 Karten, 40 Chips, 6 Würfel, 16 Pöppel, diese Anleitung

Ganz nach Plan!?

Kartenspiel für 3 oder 4 Spieler

Ziel ist es, alle Karten loszuwerden. Doch wie schafft man das? Die eigenen Pläne verfolgen, ist schon mal eine gute Idee, aber die Pläne der anderen Spieler werfen einem immer Knüppel zwischen die Beine.

Benötigtes Material:

- Bei 4 Spielern alle 20 „Ganz nach Plan?!“-Karten
- Bei 3 Spielern werden die Karten, auf denen „gegenüber“ steht, aussortiert



Generell:
Die 20 Karten
mit dieser
Rückseite
werden
benötigt



Bei 3 Spielern:
Alle Karten
mit dem Text
„gegenüber“
aus dem Spiel
nehmen

Spielziel:

Alle Karten ablegen. **WICHTIG:** Die Anweisung der zuletzt ausgespielten Karte MUSS noch ausgeführt werden. Wenn der Spieler, der die letzte Karte gespielt hatte, dann keine weitere(n) Karten bekommt, ist er Sieger. Sollte durch das Ausführen der letzten Anweisung ein anderer Spieler keine Karten mehr haben, ist dieser Sieger.

Spielvorbereitung:

Karten verdeckt mischen und an jeden Spieler 5 Karten austeilen. Es wird ein Startspieler bestimmt. Dieser sitzt auf Platz A, sein linker Nachbar auf Platz B, usw. Im Spiel sind nicht die Spieler relevant, sondern die Plätze auf denen sie sitzen.

Spielablauf:

Der Spieler auf Platz A beginnt, spielt eine seiner Karten, und führt die Anweisung aus. Danach ist der Spieler auf Platz B an der Reihe. Nach dem letzten Spieler ist wieder Platz A an der Reihe. Es kann vorkommen, dass Spieler zweimal hintereinander an der Reihe sind: wenn z.B. der Spieler auf Platz A aufgrund einer ausgespielten Karte mit dem Spieler auf Platz B den Platz tauscht, ist danach Platz B an der Reihe – also der Spieler, der vorher auf Platz A gesessen hatte. **WICHTIG:** Die letzte ausgespielte Karte zählt nicht zum Ablagestapel! Erst wenn die Anweisung der Karte ausgeführt wurde, kommt die Karte auf den Ablagestapel.

Spielende:

Sobald ein Spieler nach dem Ausführen einer Anweisung keine Karte mehr hat, hat er das Spiel gewonnen.

Schlauff

Taktisches Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler

Wie im Schlaraffenland: man muss sich durch den Kuchen fressen, um ans Ziel zu kommen.

Am Schluss zählt aber nicht, wer den tollsten Kuchen gefuttert, sondern wer den meisten Kuchen vertilgt hat.

Benötigtes Material:

- 6 Würfel
- 40 Chips (je 10 in vier Farben)
- Eventuell Block und Stift, um die Gewinne zu notieren



Alle 40 Chips mit diesen Seiten nach oben

Spielziel:

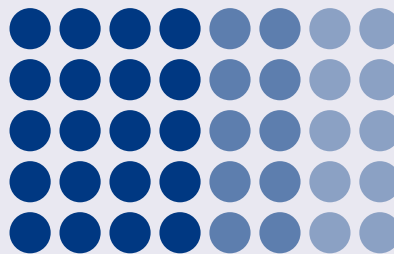
Durch optimale Ausnutzung der Würfelzahlen möglichst viele Chips erbeuten.

Wer am Ende aller Spielrunden die meisten Chips ergattern konnte, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Zuerst werden nebeneinander Spalten von 5 willkürlich ausgelegten Chips platziert (—wer mag, kann die Chips blind aus einem Beutel ziehen).

Bei 2 Spielern werden 4, 6 oder 8 Spalten ausgelegt,
bei 3 Spielern werden 6 Spalten ausgelegt,
bei 4 Spielern werden 8 Spalten ausgelegt.



2 Spieler: mind.
4 Spalten

3 Spieler:
6 Spalten

4 Spieler:
8 Spalten

Es wird ein Startspieler ausgelost. Da die Chancen je nach Zugreihenfolge unterschiedlich sind, werden so viele Spielrunden gespielt, dass jeder einmal Startspieler war.

Spielablauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler spielt um die 1. Spalte ganz rechts, sein linker Nachbar die 2. Spalte von rechts, usw. Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen 6 Würfeln. Nun ordnet er seine Würfel von oben nach unten den Chips zu.

Die Werte der Farben sind:



Gelb:
1 oder 11



Grün:
3



Blau:
5



Rot:
10

Wenn der oberste Chip in der Spalte eines Spielers bspw. Blau ist (= Wert 5), kann der Spieler diesem Chip eine gewürfelte 5 zuordnen, oder auch eine 2 und eine 3, oder eine 4 und eine 1 oder jede andere Kombination aus Würfeln, die 5 ergibt.

Chips, denen genau die ihrem Wert entsprechenden Würfel zugeordnet wurden, gelten als erbeutet, und der Spieler legt den erbeuteten Chip vor sich ab. Einen gelben Chip kann man wahlweise mit einem 1er Würfel oder einer Würfelkombination der Summe 11 erbeuten. Wurde der Chip **mit mehr als einem Würfel erbeutet**, darf der Spieler **einen** dieser Würfel dem nächst tiefer liegenden Chip zuordnen.



Beispiel: Der Spieler ordnet einem 5er Chip einen 4er und einen 1er Würfel zu und erbeutet ihn damit. Nun zieht er den 4er Würfel hinunter auf den nächsten roten Chip mit dem Wert 10 und ordnet ihm noch einen 6er Würfel zu. Damit hat er diesen auch erbeutet. Jetzt könnte er entweder den 4er oder 6er Würfel zum nächst tieferen Chip schieben.

Ein Spieler darf auch — wenn er mindestens einen Würfel einem Chip zugeordnet hat, unabhängig davon, ob er ihn mit diesem Würfel bereits erbeuten konnte — mit allen verbleibenden Würfeln neu werfen.

Ein Spieler darf also z.B. einem Chip mit dem Wert 3 einen 1er Würfel zuordnen und mit allen anderen Würfeln neu werfen. Dabei kann der zugeordnete 1er Würfel auch vom darüber liegenden Chip stammen. Es darf nur **Lückenlos von oben nach unten** gearbeitet werden. Erst wenn ein Chip erbeutet wurde, darf der darunter liegende bearbeitet werden.

Kein Spieler muss mit dem obersten Chip beginnen — er kann auch irgendwo in der Mitte der Spalte beginnen. Allerdings sind dann alle Chips oberhalb vorerst verloren und können nicht mehr erbeutet werden.

Wenn ein Spieler entweder alle Chips seiner Spalte erbeutet hat, oder mit den verbleibenden Würfeln den nächsten Chip nicht mehr erbeuten kann, ist der nachfolgende Spieler an der Reihe.

Alle übrig gebliebenen Chips werden unter die Chips der nächsten Spalte geschoben.

Der nächste Spieler erbeutet zusätzlich zu den Chips seiner Spalte gleichzeitig die übriggebliebenen Chips seines Vorgängers.

Spielende:

Sobald die letzte Spalte abgearbeitet wurde, ist die Runde vorbei. Alle Spieler zählen ihre Chips. Es kommt NICHT auf den Wert der Chips an, sondern nur auf die Anzahl der Chips.

Jeder Spieler notiert oder merkt sich die Zahl der gewonnenen Chips als Gewinnpunkte und die Anzahl der erbeuteten roten Chips als Hilfspunkte.

Wenn jeder Spieler einmal Startspieler war, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Gewinnpunkten ist Sieger. Bei Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl an Hilfspunkten.

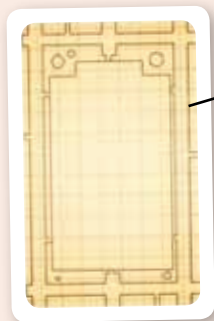
Raufer

Kartenspiel für 3 oder 4 Spieler

Wer bleibt als letzter noch im Treppenhaus? Jeder Spieler befiehlt den anderen, „Rauf“ oder „Runter“ zu laufen. Gut, wenn mindestens ein anderer Spieler diesem Befehl Folge leisten kann. Ganz schlecht, wenn es keiner kann.

Benötigtes Material:

- Alle Karten mit dem Treppenhaus — Die Karten zeigen die Stockwerke 1 bis 2



Alle 20 Karten mit dieser Rückseite werden benötigt



Auf der Vorderseite sind die Stockwerke 1 - 20 abgebildet

Spielziel:

Entweder seine letzte Karte abzulegen, ODER als letzter Spieler noch bewegungsfähig im Treppenhaus zu bleiben.

WICHTIG: Der letzte Befehl muss noch ausgeführt werden.

Spielvorbereitung:

Alle Karten werden verdeckt gemischt und an die Spieler ausgeteilt:

- Bei 3 Spielern erhält jeder 5 Karten, 5 bilden den Nachziehstapel
- Bei 4 Spielern erhält jeder 4 Karten, 4 bilden den Nachziehstapel
- Bei 5 Spielern erhält jeder 3 Karten, 5 bilden den Nachziehstapel

Der Nachziehstapel wird verdeckt abgelegt.

Spielablauf:

Wenn der linke Nachbar ablegen kann, tut er dies und gibt nun seinem Nachbarn „Rauf“ oder „Runter“ an. Sollte ein Spieler nicht ablegen können, zieht er eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie vorerst verdeckt vor sich ab. Die Reihe geht nun an seinen Nachbarn weiter. Wenn dieser legen kann, tut er das, ansonsten zieht auch er eine neue Karte, die er vor sich ablegt. Wenn auch der dritte Spieler nicht legen kann, zieht er zwar auch eine Karte, aber der Spieler, der die letzte Karte gelegt hatte, und den unausführbaren Befehl gegeben hatte, muss alle drei nachgezogenen Karten nehmen. Anderenfalls müssen nun die Spieler, die nachziehen mussten, jetzt ihre vor sich liegenden Karten auf die Hand nehmen.

Achtung: Beim Spiel zu dritt ist das bereits nach zwei Spielern, die nicht ablegen können, der Fall! Danach beginnt eine neue Runde mit dem linken Nachbarn des Spielers, der den unausführbaren Befehl gegeben hatte.

Es ist also immer wichtig, seine Befehle so zu geben, dass nur ein (oder zwei Spieler im Spiel zu viert) nicht legen können, aber niemals alle Mitspieler. Des Weiteren ist es wichtig, die bereits ausgespielten Karten

im Gedächtnis zu behalten. Eine „5“ zu legen und „Runter“ zu befehlen, mag zu Beginn des Spiels eine gute Taktik sein; wenn die Karten 1–4 bereits abgelegt wurden, ist es nur noch Blödsinn.

Spielende:

Sollte ein Spieler seine letzte Karte legen können, hat er gewonnen, vorausgesetzt, er muss durch seinen letzten — unausführbaren — Befehl keine neuen Karten nehmen.

Auf diese Weise geht das Spiel weiter, bis die letzte Karte des Nachziehstapels genommen wurde.

In der zweiten Phase des Spiels scheidet ein Spieler, der nicht legen kann, sofort aus. Dabei zeigt er die Karten, die er noch auf der Hand hat, NICHT vor.

Sollte es allerdings passieren, dass niemand legen kann, ist der Befehlsgeber aus dem Spiel.

Wenn nur noch zwei Spieler im Spiel sind, scheidet der aus, der zuerst nicht mehr ablegen kann.

Nussknacker

Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler

Die Eichhörnchen sammeln ihre Nüsse für den Winter. Aber: Eichhörnchen sind doof! Immer wieder mal vergessen sie eine Ladung Nüsse. Das ist ein Glück, denn wenn Eichhörnchen clever wären, gäbe es viele Bäume nicht.

Benötigtes Material:

- Alle Nussknacker-Karten
- 20 beliebige Chips als Gewinnpunkte

Die Spieler können den Schwierigkeitsgrad des Spiels selbst bestimmen. Ein einfaches Spiel beinhaltet

12 Karten, bei denen die Werte 1–6 jeweils zweimal vorhanden sind, ein Spiel mit allen 16 Karten (je 2 mal die Werte 1 – 8), ist schon sehr geirrend.



Alle 16 Karten mit dieser Rückseite werden benötigt



Auf der Vorderseite sind 1-8 Nüsse abgebildet



20 beliebige Chips
— jeder Chip zählt 1 Punkt

Spielziel:

Als erster den Wert der verdeckten Karte herausfinden. Wer dies schafft, erhält einen Chip als Gewinnpunkt. Wer zuerst 5 Gewinnpunkte sammeln konnte, gewinnt sofort.

Spielvorbereitung:

Alle Karten werden verdeckt gemischt. Eine Karte wird verdeckt beiseitegelegt. Alle anderen Karten werden reihum an die Spieler ausgeteilt. Es ist unerheblich, wenn ein Spieler weniger Karten bekommt.

Spielablauf:

Es wird ein Startspieler ausgelost. Der Startspieler beginnt das Spiel, danach geht die Reihenfolge an seinen linken Nachbarn weiter.

Wer an der Reihe ist, stellt einem beliebigen anderen Spieler eine Frage nach einem Zahlwert. Dieser Wert darf nicht höher sein, als die höchste Karte im Spiel — man kann also nicht nach „7“ fragen, wenn nur die Karten 1 bis 6 im Spiel sind.

Der Frager MUSS den Zahlwert selbst auf der Hand haben — egal, ob dieser Wert mit einer oder mehreren Karten gebildet wird.

Beispiel: *Ein Spieler kann nach „6“ fragen, wenn er entweder eine 6, zwei 3er, eine 2 und eine 4, oder eine 5 und eine 1 auf der Hand hat. Er dürfte nicht nach einer 6 fragen, wenn dieser Wert mit den Karten auf seiner Hand nicht gebildet werden kann.*

Spielende:

Der befragte Spieler muss nun, wenn er eine Karte 6 auf der Hand hat, oder mehrere, mit denen der Wert von 6 gebildet werden kann, diese dem Frager verdeckt zuschieben. Der Frager schiebt seinerseits seine Karte, oder seine Karten dem Befragten zu.

Die anderen Spieler kennen nun möglicherweise den einzelnen Wert der getauschten Karten nicht. Wenn beide Spieler sich jeweils eine Karte zuschieben, müssen logischerweise beide Karten eine 6 zeigen. Schieben sich die Spieler aber zwei oder drei Karten zu, wissen sie nur, dass es keine 6en sein können. Wenn der Befragte keine Karte oder Karten im Wert von 6 auf der Hand hat, verneint er einfach. Es darf nicht gelogen werden.

Unabhängig davon, ob eine Frage mit Karten oder einer Verneinung erwidert wurde, geht die Runde an den linken Nachbarn des Fragers weiter, der nur seinerseits einem anderen Spieler eine Frage stellt.

Ziel muss es sein, durch geschicktes Fragen herauszubekommen, welche Karten die anderen Spieler auf der Hand haben. Erschwert wird dies dadurch, dass die Karten ständig den Besitzer wechseln.

Gleichzeitig sollte man bemüht sein, als Befragter den anderen Spielern möglichst wenige Informationen zu geben, indem man mit Kartenwerten antwortet, die dem fragenden Spieler bereits bekannt sind. Sobald ein Spieler glaubt, den Wert der verdeckten Karte zu kennen, gibt er dies sofort an – auch, wenn er gerade nicht an der Reihe sein sollte. Er sagt, welchen Wert die verdeckte Karte hat und deckt sie auf. Hat er richtig geraten, erhält er einen Chip als Gewinnpunkt. War seine Einschätzung nicht richtig, erhalten alle anderen Spieler einen Chip.

Das Spiel zu zweit:

Hier wird es richtig taktisch, denn es ist klar: alle Karten, die man nicht selbst auf der Hand hat, MUSS der andere haben — bis auf eine eben. Beim Spiel zu zweit geht es daher vielmehr darum, Fragen zu stellen, die den Gegner zwingen, die gesuchten Karten oder Kartenkombinationen zurück zu geben.

Spielende:

Sobald ein Spieler 5 Chips vor sich hat, gewinnt er das Spiel. Sollten zwei Spieler gleichzeitig 5 Chips bekommen haben, wird weiter gespielt bis ein Spieler einen Chip mehr hat.

Schollenschubser

Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler

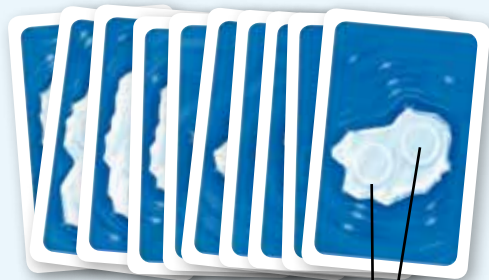
Die Forscher der internationalen Arktis-Station müssen von einem Eisbrecher abgeholt werden. Leider hat der arktische Sommer schon begonnen und dort, wo mal eine gute Anlegestelle für das Schiff war, befindet sich jetzt ein Kanal, in dem Eisschollen nach Süden treiben. Die einzige Chance für die Forscher besteht darin, über die Eisschollen zum Schiff zu springen. Zusammenarbeit gibt es dabei nicht! Jeder ist sich selbst der Nächste.

Benötigtes Material:

- 10 Eisschollen-Karten
- 4 Karten mit den Zahlen von 1-4
- 5 Eisbrecher-Karten mit den Buchstaben von A-E
- 2 Würfel
- pro Spieler 4 Pöppel



Die 10 Eisschollen-Karten zeigen Eisschollen unterschiedlicher Größe. Auf den größten — den 4er-Eisschollen — finden vier Forscher Platz, auf den kleinsten Eisschollen nur ein Forscher. Auf der Rückseite der 4er-Eisschollen befinden sich 3er-Eisschollen, auf der Rückseite der 2er-Eisschollen 1er-Eisschollen.



10 doppelseitige
Eisschollenkarten

Plätze für
Forscher

Spielziel:

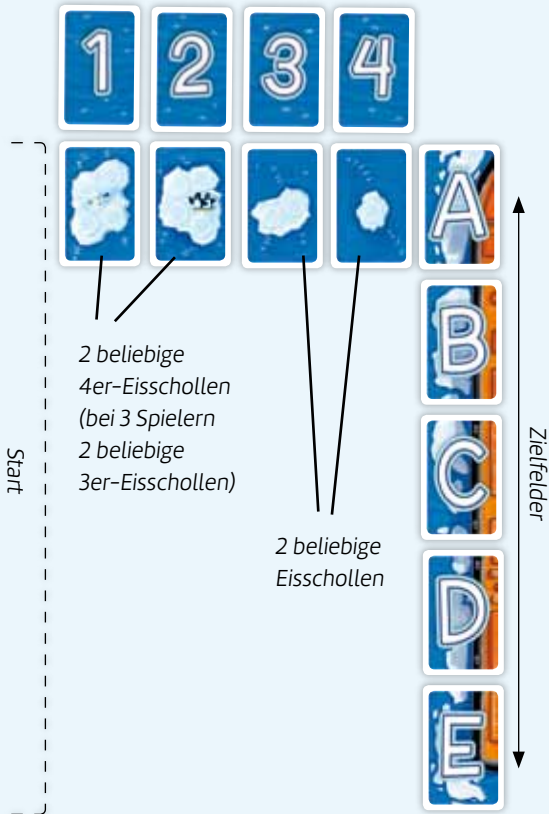
Als Erster alle eigenen Forscher zum Eisbrecher — d.h. an den rechten Spielfeld-Rand — zu ziehen.

Spielvorbereitung:

Die Karten mit den Zahlen 1-4 werden am oberen Rand einer gedachten Spielfläche ausgelegt. Die Eisbrecher-Karten mit den Buchstaben A bis E am rechten Rand dieser Spielfläche. Nun erhält man ein Spielfeld mit 20 Plätzen: vier Spalten, die mit 1, 2, 3 und 4 beziffert sind, und 5 Zeilen, die von oben nach unten mit A, B, C, D und E gekennzeichnet sind.

Aus den 10 Eisschollen-Karten werden zwei 4er-Eisschollen heraus gesucht und auf die beiden oberen linken Plätze (A1 und A2) gelegt. Auf A3 und A4 werden beliebige Eisschollen gelegt.

Beim Spiel zu dritt sind die 3er-Eisschollen die größten – die Seite mit den 4er-Eisschollen wird nicht benutzt. Jeder Spieler nimmt sich vier Pöppel einer Farbe und platziert sie am rechten Spielfeldrand – wo, ist egal. Es wird ein Startspieler bestimmt.



Spielablauf:

Der Zug eines Spielers besteht aus zwei Phasen:

1. Treiben, 2. Bewegen.

1. Eisschollen treiben lassen oder neu einsetzen

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln, von denen er einen – je nach Taktik – auswählt.

Entsprechend der Würfelzahl hat ein Spieler mehrere Möglichkeiten:



Der Spieler muss eine Eisscholle in der gewürfelten Spalte um ein Feld nach unten – nach Süden – ziehen.



ODER er setzt in der erwürfelten Spalte eine Eisscholle aus dem Vorrat auf das erste Feld dieser Spalte – wenn dieses Feld frei ist. Die Größe der Eisscholle kann der Spieler selbst bestimmen.



Sollte eine Eisscholle nach Süden aus dem Spielfeld hinaustreiben – d.h., über die Zeile E hinaus – kommt sie wieder in den Vorrat.

Eventuell auf der Eisscholle stehende Forscher werden wieder zurück ans linke Ufer gesetzt.



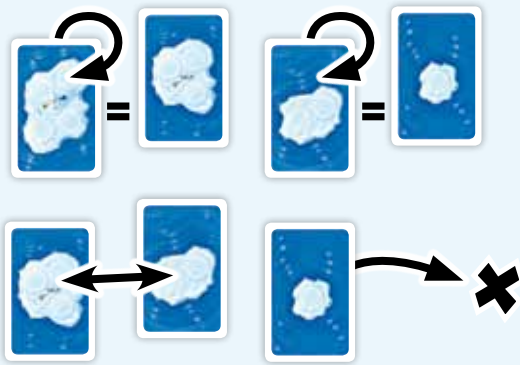
Der Spieler darf sich eine Spalte aussuchen, in der er eine Scholle nach Süden treiben lässt, oder eine neue Eisscholle ins Spiel bringt.



Der Spieler darf eine Eisscholle um eine Stufe tauen lassen: aus einer 4er-Eisscholle, wird eine 3er, aus einer 3er eine 2er, und aus einer 2er-Eisscholle eine 1er.

Wenn aus einer 4er-Eisscholle eine 3er oder aus einer 2er eine 1er-Eisscholle werden soll, wird die Karte einfach umgedreht. Beim Tauen einer 3er Eisscholle

auf eine 2er wird eine 2er-Eisscholle aus dem Vorrat benutzt und die 3er-Eisscholle kommt in den Vorrat zurück. Wenn für das Tauen keine 2er-Eisscholle mehr im Vorrat ist, muss eine andere Eisscholle getaut werden. Wenn ein Spieler eine 1er-Eisscholle tauen lässt, verschwindet sie zurück in den Vorrat. Wenn durch das Tauen nicht mehr alle Forscher auf der Eisscholle Platz haben, entscheidet der Spieler, welcher Forscher ins Wasser fällt. Der Forscher kommt zurück ans linke Ufer.



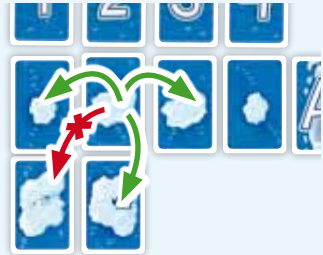
2. Bewegen

Nachdem ein Spieler seinen Würfelwurf befolgt hat, darf er seine Forscher bewegen:

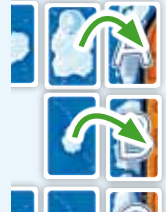
- Er darf EINEN Forscher vom linken Spielfeldrand auf eine Eisscholle in Spalte 1 setzen, auf der noch mindestens ein Platz frei ist



- Er darf JEDEN Forscher, der sich bereits auf einer Eisscholle befindet, in gerader Richtung auf eine andere Eisscholle ziehen, auf der noch Platz ist. Diagonale Züge sind nicht erlaubt, auch keine Sprünge über freie Felder zwischen Eisschollen. Gezogen werden darf auch nach Süden oder zurück zum linken Ufer, wenn das sinnvoll erscheint.



- Er darf JEDEN Forscher, der sich auf einer Eisscholle in Spalte 4 befindet, aus dem Spielfeld hinaus und damit auf den rettenden Eisbrecher ziehen.



- Ein Spieler darf beliebige Forscher stehen lassen, auch wenn sie bewegt werden könnten.

Danach geht die Runde an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter, der wiederum würfelt, den Würfelwurf ausführt und danach seine Forscher bewegt.

Spielende:

Sobald ein Spieler seinen vierten Forscher auf den Eisbrecher (also an den rechten Spielfeldrand) gezogen hat, gewinnt er sofort.

Misd

Reaktionsspiel für 3 bis 8 Spieler

Formen und Farben... alle sind vorhanden scheint es, aber irgendetwas fehlt immer. Wer zuerst die fehlende Form in der fehlenden Farbe kennt, gewinnt.

Benötigtes Material:

- 10 doppelseitig bedruckte Form- und Farb-Karten
- 20 Bestimmungskarten
- Chips zum Gewinnpunkte zählen.



Spielziel:

Bei Spielende die meisten der 20 Chips zu besitzen. Die Spieler können die Spieldauer nach Belieben durch die Anzahl Chips, die gewonnen werden können, begrenzen.

Misd kann auf zwei Arten gespielt werden – in der einfacheren Variante werden die Bestimmungskarten nicht gebraucht.

Spielvorbereitung:

Die Form-/Farb-Karten werden gemischt. Die Bestimmungskarten werden nach Form- und Farbkarten getrennt ebenfalls gemischt.

Die Formen sind: Dreieck, Quadrat, Karo (Quadrat auf der Spitze), Fünfeck, Sechseck, Kreis, Stern, Pfeil, Herz und Kreuz. Die Formen sind nicht immer vollständig zu sehen. Die Farben sind: Weiß, Schwarz, Gelb, Grün, Blau, Violett, Rot, Orange, Braun und Grau. Die Chips werden bereit gelegt.

Spielablauf:

A) Einfache Variante

Ein Spieler deckt eine Form-/Farb-Karte auf. So schnell wie möglich versuchen alle Spieler, die fehlende Form und die fehlende Farbe herauszufinden. Wer glaubt, die Lösung zu haben, ruft sie sofort, z.B.: „Der gelbe Stern fehlt!“. Jetzt wird überprüft, ob der Spieler die richtige Lösung genannt hatte. Wenn ja, erhält er einen Gewinnchip. Sollte der Spieler sich bei Form ODER Farbe geirrt haben, muss er zwei Chips zurück in den Vorrat legen. Wenn er keine Chips – oder nicht genug – besitzt, passiert nichts. Danach deckt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die nächste Form-/Farb-Karte auf.

B) Schwierigere Variante:

Der Schwierigkeitsgrad dieser Variante kann durch die Spieler bestimmt werden. Für ein relativ einfaches Spiel können 5 Form-/Farb-Karten aufgedeckt werden, für ein schwieriges alle 10.

Ein Spieler legt die gewählte Anzahl Form-/Farb-Karten aus. Nun deckt er eine Form- und eine Farbbestimmungskarte auf.

Die Spieler versuchen, so schnell wie möglich herauszufinden, auf welcher Karte diese Kombination abgebildet ist — oder ob diese Kombination in der Auslage fehlt.

Wenn ein Spieler die Kombination findet, zeigt er sofort auf die Karte. Sollte er meinen, die Kombination fehlt, ruft er sofort: „Fehlt!“.

Wenn er richtig liegt, bekommt er einen Chip; sollte er einen Fehler gemacht haben, muss er zwei Chips abgeben.

Danach deckt der nächste Spieler zwei neue Bestimmungskarten auf.

Von Zeit zu Zeit sollten die Karten in der Auslage gemischt und neu ausgelegt werden.

Spielende:

Sobald der letzte Chip aus dem Vorrat seinen Besitzer gefunden hat, ist das Spiel beendet. Es gewinnt, wer die meisten Chips besitzt. Sollten zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl Chips haben, gibt es zwei oder mehr Gewinner.

Bauab

Strategisches Brettspiel für 2 Spieler

Ein neues Stadtviertel wird geplant. Bauunternehmer versuchen, sich das größte Stück des Kuchens zu sichern und die Konkurrenz aus dem Geschäft zu werfen. Auf den freien Grundstücken werden Gebäude geplant, oder es können Optionen auf Grundstücke abgegeben werden.

Hauptsache, man plant so, dass man in der Nachbarschaft zur Konkurrenz immer das günstigere Gebäude plant. Oder man legt Parks für die Erholung der späteren Bewohner an.

Benötigtes Material:

- 16 Karten mit je 1 Bauplatz (Hinweis: dies sind die Rückseiten der „Raufer“-Karten) zum Kombinieren der Spielpläne
- 2 Sätze zu 11 Chips in zwei Spielerfarben (blau und rot). Davon je 3 mit X (Options-Chips), die anderen mit den Werten 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 5 (Planungs-Chips)
- 15 neutrale grüne Park-Chips.



16 Karten mit dieser Rückseite werden mit der Rückseite nach oben als Spielplan ausgelegt



Diese Seiten der Chips werden verwendet; 1 grüner Park-Chip, 1 roter und 1 blauer Options-Chip werden aussortiert

Spielziel:

Die Bebauung des Viertels so planen, dass möglichst viele eigene Gebäude mit hohen Werten errichtet werden, und möglichst viele Gebäude der Konkurrenz nicht gebaut werden können.

Spielvorbereitung:

Aus den 16 Karten wird ein Spielbrett mit 16 Feldern zusammen gesetzt. Dies sind die Grundstücke des Stadtviertels. Die Karten können nach Belieben der Spieler angeordnet werden.

Hier eine gute Anordnung die ersten Partien:



Andere Kombinationen von Grundstücken erfordern im Spiel andere Taktiken.

Jeder Spieler erhält die Chips einer Farbe und legt sie offen vor sich ab.

Die grünen Chips werden für beide Spieler am Brettrand bereit gelegt.

Es wird ausgelost, wer beginnt.

Spielablauf:

Die Spieler sind abwechselnd am Zug.

Der aktive Spieler...

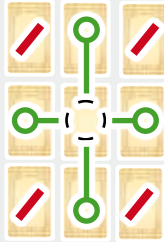
- ...platziert einen seiner Chips auf einem beliebigen Feld des Spielbretts. Er gibt mit einem Options-Chip eine Option auf ein Grundstück ab, oder er plant mit einem Planungs-Chip direkt dort ein Gebäude. Je höher der Wert des Chips, desto prestigeträchtiger das Gebäude.
- ...platziert einen grünen Park-Chip (Bedingung siehe weiter unten) — damit wird auf diesem Gebiet ein Park geplant.

Beim Setzen eigener Chips muss die **Nachbarschaftsregel** beachtet werden: Planungs-Chips mit gleichem Wert — egal welcher Farbe — dürfen niemals auf gerade benachbarten Feldern liegen. Diagonal benachbart ist dies allerdings möglich. Grüne Park-Chips oder Options-Chips ohne Wert fallen nicht unter die Regel — diese dürfen beliebig nebeneinander liegen.



Im Spiel geht es um freie Grundstücke („Freiheiten“). Ein Grundstück in der Mitte des Stadtviertels hat mit den angrenzenden Grundstücken vier Freiheiten.

—solange dort weder ein Option-Chip, noch ein Planungs-Chip noch ein Park-Chip liegt. Ein Grundstück am Rand des Viertels besitzt drei Freiheiten, ein Grundstück in einer Ecke zwei Freiheiten. Diagonal benachbarte Felder zählen nicht als Freiheit.



Ein Spieler, der **mit dem Legen** eines Chips einem oder mehreren gegnerischen Chips die letzte Freiheit nimmt, macht die Option oder die Planung der Konkurrenz dort zunichte und erbeutet den Chip. Er nimmt ihn vom Brett und legt ihn vor sich ab. Die „erbeuteten“ Steine zählen später zu seinem Gewinn.

Man kann einem Chip der Konkurrenz auch mit einem grünen Park-Chip die letzte Freiheit nehmen. Es kommt im Spielverlauf neben dem Erbeuten gegnerischer Steine auch darauf an, eigene Steine mit hohem Wert auf dem Spielbrett zu sichern.

Die grünen Parksteine dürfen **ausschließlich** auf Grundstücke gelegt werden, auf denen gerade ein Chip entfernt wurde. Park-Chips sind neutral und können **nicht** erbeutet werden. Sie bleiben, einmal gelegt, bis zum Ende des Spiels liegen.

Wenn ein Spieler einen seiner Chips durch den Verlust der letzten Freiheit verloren hat, darf er auf das nun freie Grundstück keinen neuen eigenen Chip legen. Er darf dort aber einen Park-Chip ablegen.

Verlieren durch das Setzen eines Park-Chips ein oder mehrere Grundstücke der Konkurrenz ihre letzten Freiheiten, werden diese ganz normal erbeutet.

Das Setzen eines Park-Chips ist keine Pflicht – der Spieler kann auch auf einem anderen Grundstück einen Options- oder Planungschip setzen.

Wer also ein Grundstück verloren hat, darf das Grundstück nicht sofort danach wieder für sich besetzen. Er kann es mit einem Parkstein höchstens zu einer Parkanlage machen oder er lässt es frei.

Die Sperrung ist **nur für den folgenden Zug** wirksam. Danach können alle solche frei gebliebenen Grundstücke von jedem Spieler wieder mit einem eigenen Options- oder Planungs-Chip belegt werden.

Zugzwang und Aussetzen:

Kann oder will ein Spieler keinen Park-Chip setzen, muss er immer einen eigenen Chip seiner Farbe setzen. Ist dies nicht möglich, setzt er aus. Das kann der Fall sein, wenn er alle seine Chips gespielt hat, der Gegner aber noch welche hat oder wenn die Nachbarschaftsregel das Legen noch verfügbarer Chips verbietet.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn keiner der Spieler mehr einen Chip setzen kann.

Jeder Spieler addiert die Werte seiner Planungs-Chips auf dem Spielplan und die Werte der erbeuteten Planungs-Chips des Gegners. Eventuell noch vorhandene Planungs-Chips, die nicht gesetzt werden konnten und Options-Chips (egal ob erbeutet, auf dem Plan oder im Vorrat) zählen nicht.

Sieger ist, wer auf die höhere Gesamtsumme kommt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten eigenen Planungs-Chips auf dem Spielplan hat.

Ausführliches Beispiel

Spieler BLAU

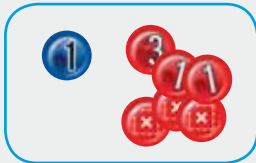
1. Das Spiel ist bereits fortgeschritten. BLAU hat noch eine „1“ und eine „3“. Auf dem Feld hat er 12 Punkte und 4 erbeutet.



3. Es ist noch ein einziges Feld frei und BLAU ist am Zug. BLAU muss wegen der Nachbarschaftsregel seine 3 setzen.



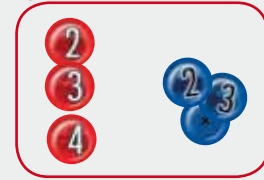
4. Mit dem Setzen seiner 3 erbeutet BLAU die rote 1.



6. Es entstehen zwei freie Felder, auf die BLAU höchstens einen Parkstein legen darf. Da er keinen eigenen Stein setzen kann, hat er auch die Alternative auszusetzen.

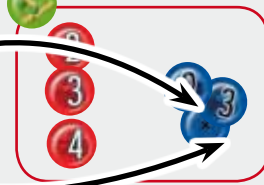


Spieler ROT



2. Spieler ROT hat noch Steine „2“, „3“, „4“, dazu 8 Punkte auf dem Feld und 5 erbeutet.

5. ROT setzt im Gegenzug einen Parkstein und bekommt so die blaue 2 und 3.



Spielentwicklung > Till Meyer, Nicole Stiehl,
Klaus-Peter Rudolph, H. & W. Fuhr



spieltrieb

Herausgeber > Spieltrieb GbR,
65321 Niedermeilingen, Pfarrgasse 2
www.spiele-entwickler-spieltrieb.de



Torben Knochenhauer,
65183 Wiesbaden, Wellritzstr. 7
www.anspieler.de



SPIELLUSION

Illustration > Christian Opperer,
info@spiellu.com