



FRISCHFLEISCH



Ein bissiges Spiel von Friedemann Friese

Spielthema

Jeder Spieler muss eine Gruppe von 6 Personen möglichst lebend durch die Wüste bringen. Erst nach 4 Wochen (Runden) kommt der Rettungstrupp. Das Problem ist, dass die Nahrung, die gefunden werden kann, nicht ausreicht, um alle Spielfiguren aller Mitspieler zu ernähren. Dass ein Mensch dann doch lieber einen anderen frisst, bevor er selbst verhungert, ist Grundgedanke des Spiels. Um zu überleben, muss man nicht nur versuchen, viel Nahrung zu finden, sondern auch den Kontakt zu den Gegenspielern suchen, um Nahrungsengpässe zu kompensieren.

Am Ende gewinnt, wer die meisten Figuren durchgebracht hat, bzw. die wertvolleren (schwächeren).

Das Spielmaterial

6 Sätze a 7 Spielfiguren (6 Spielfiguren von 1-6 und ein Äffchen)

Vor dem ersten Spiel müssen die Aufkleber auf die Holzsteine geklebt werden. Es gibt pro Farbe ein Äffchen. Die anderen Aufkleber werden so geklebt, dass die Farbe des Steins mit der Hintergrundfarbe des dazugehörigen Pappkameraden übereinstimmt.



6 Sätze a 6 Pappkameraden

Es gibt 6 Gruppen, die sich durch die Hintergrundfarbe unterscheiden:

Weirdoz (natur), Monster (grün), Mafiosi (rot), Touristen (blau), Mädels (lila), Retros (gelb).

Jeder Pappkamerad hat immer 3 Werte: Der rote Wert entspricht der Nahrung, die man bekommt, wenn man diese Figur verspeist (ist gleichzeitig der Wert auf der Spielfigur), der gelbe Wert sind die Siegpunkte. Die Grösse 1,2,3 ergibt den Kampfwert und den Hunger der Figur.



Fleischwert ▲ ▲ Siegpunkte



Grösse 1
Kampfwert 1
Hunger 1



Grösse 2
Kampfwert 2
Hunger 2



Grösse 3
Kampfwert 3
Hunger 3

6 Spielplanteile (mit je 12 Feldern; davon 3 Pläne mit Oase)

42 Kampfchips

84 X-Plättchen 6 Sätze. Ein Satz besteht aus 3 Schätzen, 5 Nahrung (1,2,2,3,4), 6 Wegen



84 Nahrungseinheiten (Die Nahrungseinheiten und die X-Plättchen müssen vor dem ersten Spiel ausgetrennt und nach den Rückseiten sortiert werden.)



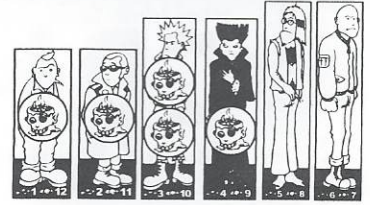
1 Spielanleitung



Spielaufbau

An Material wird pro Spieler benötigt:

- 1 Spielplanteil
 - 7 Spielfiguren einer Farbe und die dazugehörigen
 - 6 PappkameradInnen
 - 1 Satz X-Plättchen
 - 7 Kampfchips
 - 5 Nahrungseinheiten
- (bei 2 Spielern spielt jeder Spieler mit zwei Sätzen.)



Die Hälfte (aufgerundet) der Spielplanteile muss eine Oase haben. Sonst ist die Auswahl beliebig. Die Spielpläne werden beliebig (auch gedreht) zu einem Spielplan zusammengelegt. Anfänger sollten darauf achten, dass die Oasen gut verteilt sind und der Plan halbwegs rechteckig ist.

Aus den X-Plättchen werden 9 Schätze aussortiert und in 3 Gruppen à 3 Plättchen beiseite gelegt.

Die Restlichen werden gemischt. Von dem anderen Material erhält jeder Spieler einen Satz.

Jeder Spieler legt seine Pappkameraden offen vor sich hin.

5 Nahrungseinheiten werden auf die Pappen verteilt (siehe Grafik).

Die Kampfchips dürfen im ganzen Spiel verdeckt gehalten werden. Der hungrigste Spieler wird Startspieler. Nun legen die Spieler der Reihe nach je eine ihrer Spielfiguren verdeckt auf ein freies Feld (weder Fels noch Oase) des Spielplans, solange, bis alle Figuren eingesetzt sind. (Anfängertips am Ende der Anleitung unbedingt beherzigen!!!).

Die restlichen leeren Felder werden zufällig je mit einem X-Plättchen belegt.

Nun kann's beginnen.

Spielstruktur

Das Spiel geht über 4 Runden, die jeweils aus 3 Phasen bestehen.

Die 3 Phasen sind:

1. Nahrungssuche und Bewegung
2. Ernährung und Kampf
3. Auswertung und Vorbereitung der nächsten Runde

1. Nahrungssuche und Bewegung

Wenn man an der Reihe ist, kann man eine Aktion mit einer eigenen, noch verdeckten Figur ausführen:

- a) den Platz mit einem anderen verdeckten Spielstein (X-Plättchen/eigene Spielfigur oder fremde Spielfigur) tauschen,
- b) den Platz mit einem eigenen, offenen Spielfigur tauschen, oder
- c) einfach eine eigene Spielfigur aufdecken.

Wenn man tauscht, kann man nur mit Figuren tauschen, die direkt benachbart sind oder über Wegeplättchen (umgedrehte X-Plättchen) und/oder Spielsteine der eigenen Farbe miteinander verbunden sind; waagrecht oder senkrecht, eine diagonale Nachbarschaft zählt nicht als Verbindung.

Nachdem man mit einem X-Plättchen getauscht hat, deckt man zunächst nur das X-Plättchen auf.

Wenn es sich um einen Weg handelt, ist man erneut am Zug und kann wieder eine der oben beschriebenen Aktionen (a, b, c) mit einer beliebigen verdeckten eigenen Spielfigur ausführen.

Wer Nahrung oder einen Schatz findet, muss das X-Plättchen und die Figur aufdecken, mit der er sich bewegt hat.

Hat man mit einer Figur (eigene oder fremde) getauscht sind danach beide Figuren aufzudecken.

Anschliessend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn keine eigene Figur mehr verdeckt auf dem Spielplan liegt, muss man aussetzen, bis auch alle Mitspieler ihre Figuren aufgedeckt haben.

Danach endet die erste Spielphase.

Beispiel

Spieler 1 hat die Spielfiguren A,B,C,D; Spieler 2 die Spielfiguren E,F.

Spieler 1 kann alle seine verdeckten Figuren (A,B,D) mit jeder anderen eigenen Figur (A,B,C,D) oder beiden X-Plättchen tauschen, da sie entweder über Wege oder eigene Figuren verbunden sind.

Hierbei besonders zu betrachten ist der Tausch von Figur D mit dem X-Plättchen oben links, da hier der Weg über 2 Wege und 2 eigene Spielfiguren führt.

Er kann auch mit Figur F tauschen. Das Tauschen mit Figur E ist verboten, da diese aufgedeckt und fremd ist.

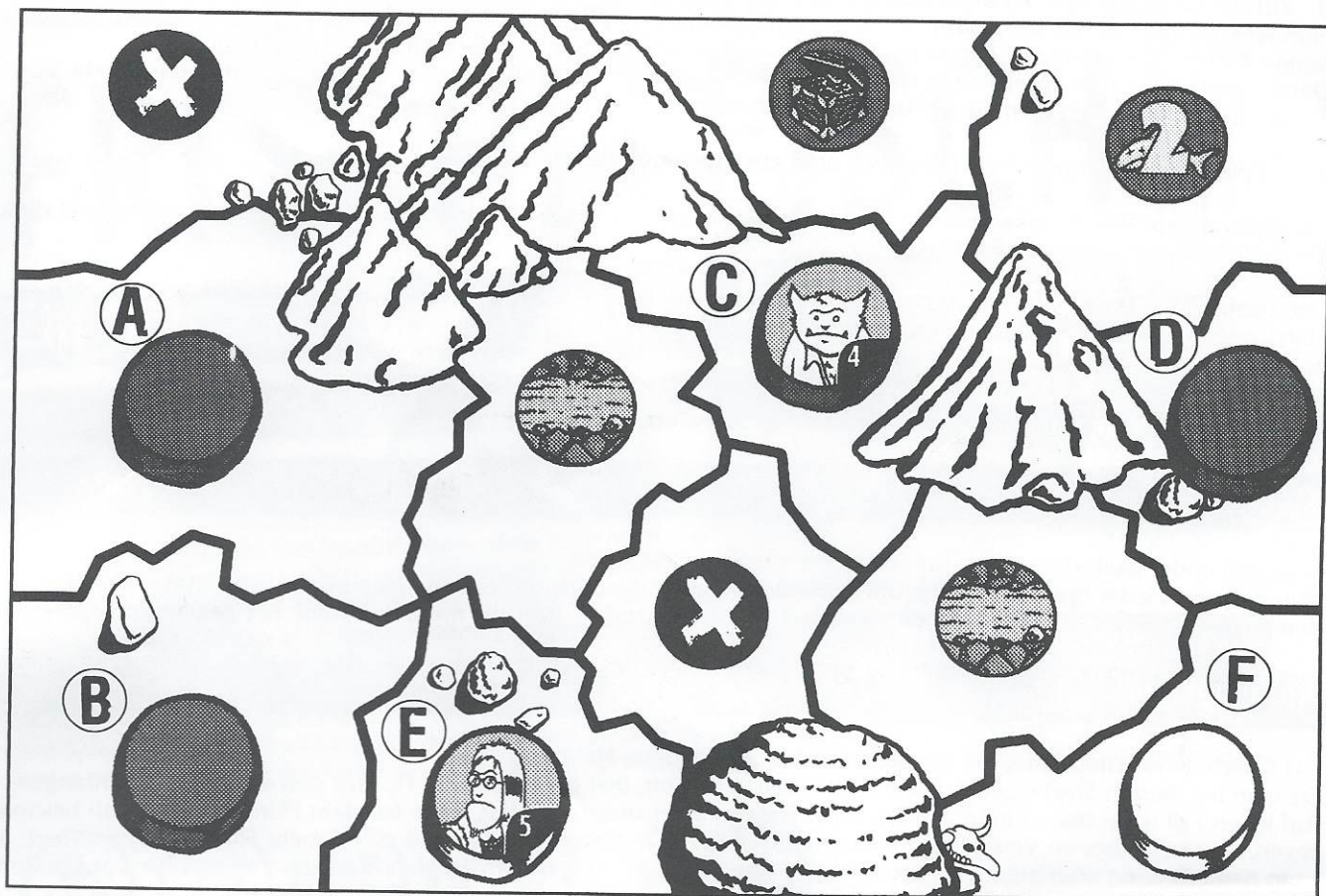
Spieler 2 kann nur seine Figur F mit Figur D oder dem mittleren X-Plättchen tauschen; für alle anderen Figuren besteht keine Verbindung.

Wenn Spieler 2 mit dem X-Plättchen tauscht und einen Weg findet, kann er sofort danach mit den Figuren A,B,D,E tauschen oder die Figur F aufdecken. Sollte er allerdings Nahrung finden, muß er F aufdecken und kann diese Nahrung nicht einmal erreichen.

Der Schatz bleibt bis zum Ende des Spiel als Blockade liegen.

Die Nahrung könnte momentan nur von C und D erreicht werden.





2. Ernährung und Kampf

Zuerst bekommen alle Spieler, die mit mindestens einer Figur (das Äffchen zählt dabei nicht mit) an einer Oase stehen, zwei Nahrungseinheiten. Man bekommt also entweder genau zwei Nahrungseinheiten von den Oasen oder gar nichts. Nun beginnt wieder der Startspieler mit seinem Zug. Immer wenn man an der Reihe ist, kämpft man entweder oder man nimmt einen Nahrungsplättchen vom Feld.

Nahrung nehmen

Wenn man mit einer Figur (nicht Äffchen) direkt neben einem Nahrungsplättchen steht, kann man sich dieses Plättchen nehmen und erhält dafür die entsprechende Anzahl an Nahrungseinheiten aus dem Pool. Die Nahrung wird auf den Pappkameraden verteilt. Falls dort alle Plätze bereits belegt sind, ist die Gruppe satt und die überzähligen Nahrungseinheiten können für die nächste Runde gespart werden. Das X-Plättchen Nahrung wird ganz aus dem Spiel genommen.

Kampf

Man darf nur kämpfen, wenn man Hunger hat, also noch Platz auf den Pappkameraden hat. Die beiden kleinen Figuren benötigen einen, die mittleren zwei, die beiden grossen jeweils drei Nahrungseinheiten (siehe oben: Stärke = Hunger). Man darf fremde Figuren angreifen, die direkt benachbart (waagrecht oder senkrecht) zu eigenen Figuren (nicht Äffchen) stehen. Beide Figuren haben einen Kampfwert (siehe Material). Zusätzlich nehmen beide Spieler beliebig viele ihrer Kampfchips in die Faust. Zugleich wird aufgedeckt und addiert (Kampfwert + Kampfchips). Die Figur mit dem höheren Kampfwert gewinnt. **Bei Gleichstand gewinnt der Angreifer.** Die eingesetzten Kampfchips bilden neben dem Spielplan den Kampfchippool. Die Figur des Verlierers wird vom Feld genommen, der Pappkamerad wird umgedreht. Die eventuell auf der Pappe liegenden Nahrungseinheiten dürfen behalten werden. Der Verlierer erhält 2 Kampfchips aus dem Pool (Falls weniger als 2 Kampfchips im Pool sind, geht er leer aus). Der Gewinner erhält so viele Nahrungseinheiten, wie die Figur wert ist (siehe Material), die er dann auf seine Pappkameraden verteilt.

Falls ein Spieler jemanden angreift, dessen Spielfiguren bereits satt sind, und dieser darüber hinaus genug Nahrungseinheiten übrig hat, um die Gruppe des Angreifers zu sättigen, dann darf er (**muss nicht**) dem anderen Spieler die fehlende Nahrung schenken und kann so den Angriff verhindern. Dann kommt es zu keinem Kampf und der beschenkte Spieler darf in dieser Runde logischerweise (weil satt!) nicht mehr angreifen.

Wenn man noch Nahrung benötigt und weder Nahrungsplättchen aufnehmen noch einen Gegner angreifen kann, muss man eine eigene Figur opfern und erhält dafür die entsprechende Nahrung und verliert zusätzlich zwei Kampfchips. Wer nur noch einen hat, muss diesen abgeben.

Die zweite Phase endet sofort, wenn alle Spieler satt sind. Zu diesem Zeitpunkt kann es durchaus sein, dass noch erreichbare Nahrungsplättchen auf dem Spielplan liegen. Diese bleiben dann bis zur nächsten Runde liegen. Aufgedeckte Schätze bleiben als Blockade das ganze Spiel über liegen.

3. Vorbereitungen und Auswertung

Nun werden alle offenen Wegplättchen vom Plan entfernt und zusammen mit 3 Schatzplättchen unter die noch verbliebenen X-Plättchen gemischt. Alle freien Felder werden nun erneut mit verdeckten X-Plättchen belegt. Dann haben die Spieler eine Minute lang Zeit, sich einzuprägen, wo welche Figuren liegen. Anschliessend dreht jeder Spieler seine eigenen Figuren wieder um (das Äffchen nicht vergessen).

Jeder Spieler erhält für jede Figur, die noch am Leben ist einen Punkt. Dieser wird notiert.

Die Nahrung auf den Pappkameraden wird in den Pool zurückgelegt. Wer dann noch Nahrung übrig hat verteilt diese für die nächste Runde auf seine Pappen.

Der Spieler der am wenigsten Nahrung hat, wird neuer Startspieler. Falls dabei Gleichstand herrscht, wird die Person Startspieler, die in dieser Runde noch mehr Nahrung benötigt, um satt zu werden. Falls dann teuflischer Weise immer noch Gleichstand herrscht, wird Startspieler, wer links vom Startspieler der vorangegangenen Runde sitzt. Der alte Startspieler ist grundsätzlich ausgeschlossen; es muss einen Startspielerwechsel geben.

Die nächste Runde beginnt mit **Phase 1: Nahrungssuche und Bewegung.**

Spielende

Das Spiel endet nach der vierten Runde, wenn alle Spieler satt sind.

Nun bekommt jeder Spieler für seine überlebenden Figuren die entsprechenden Siegpunkte (siehe Material). Diese werden zu den Punkten addiert, die in den Runde 1-3 notiert wurden. Wer die meisten Punkte hat gewinnt.

Anfängertips

Bei Gleichstand entscheidet die am Schluss übrig gebliebene Nahrung.

Da man bei diesem Spiel eigentlich nur Fehler machen kann, hier noch ein paar Tips für den unbedarften Anfänger. Auf jeden Fall sollte man darauf achten, seine Figuren so einzusetzen, dass diese auf dem Plan möglichst nah beieinander liegen, da einem dies im Verlauf des Spiels erheblich mehr Zugmöglichkeiten und damit mehr Flexibilität garantiert. Man kann nämlich dann über eigene Figuren längere Strecken zurücklegen, um an Nahrung zu kommen oder vor Feinden zu fliehen.

Unbedingt erforderlich ist es auch, die beiden eigenen kleinen Figuren so zu sichern, dass diese möglichst keinen Feindkontakt bekommen, da diese am schwächsten sind. Sie bringen am Ende am meisten Siegpunkte.

Es lohnt sich allemal mitzuzählen, wer mehr Kampfchips hat, um ihm aus dem Weg zu gehen und lieber gegen jemanden mit weniger Chips zu kämpfen.

Es ist ab und an durchaus ratsam, eine Figur zu opfern und keinen Kampfchip zu setzen, weil man dadurch stärker wird (Es gibt zwei Chips aus dem Vorrat!) und somit seine anderen Figuren besser schützen kann.

Es ist durchaus von Vorteil sich zu merken, welche verdeckte Figur wo steht, da man während des Spiels nicht mehr nachsehen darf.

Daaaaanke

An dieser Stelle möchte ich mich hier wieder bei den Personen bedanken, ohne die dieses Spiel nichts geworden wäre: Sören Bendig, Dettlef Feldmeier, Christian Friese, Maura Kalusky, Henning Kröpke, Florian Kruse, Bettina Märker, Andrea Meyer, Stefan Mibs, Jürgen Neidhardt, Joachim Onnen, Tobias Pflaum, Wolfgang Panning, Helge Possehl, Stefan Potthoff, Harro Rache, Maren Rache, Antek van Stralen, Martin Strodthoff, Volker Tietze, Christian Walkau, Stefan Walkau, Ulrich Walter, Gerrit Wölk, Nana, Thomas, Spielrausch e.V., Tagungshaus Drübberholz und natürlich habe ich sicherlich wieder jemanden vergessen, da dieses Spiel eine besonders lange Entstehungszeit hatte.



Vom gleichen
Autor erhältlich, und
genauso krank...



FRIESEMATENTEN

Ein satirisches Kartenspiel.

Geben Sie dem Besserer die Potenzpille und räumen Sie richtig auf oder machen Sie Profit mit dem Atomkraftwerk Marke Tschernobyl, um es dann einem anderen Spieler als Geschenk zu vermachen, ob der nun will oder nicht.

Grundspiel mit 60 Karten, Holzmarkern und Spielgeld und das Erweiterungsset mit 60 Karten im guten Spielhandel erhältlich.



2F-Spiele

Am Hohentorshafen 21
28197 Bremen
tel. 0421-5247611
fax 0421-5247618
www.2f-spiele.de
eMail friedemann@2f-spiele.de

Achtung:

Wie eigentlich jedesmal fehlt natürlich auch in dieser Spielanleitung eine wichtige Regel!

Die **pro Spielrunde verlorenen** Kampfchips werden beiseite gelegt und zu Beginn einer neuen Runde **zu gleichen Teilen an jeden Spieler** verteilt, eventuelle Reste bleiben in diesem Topf liegen und werden dann gegebenenfalls in der folgenden Runde mitverteilt.