

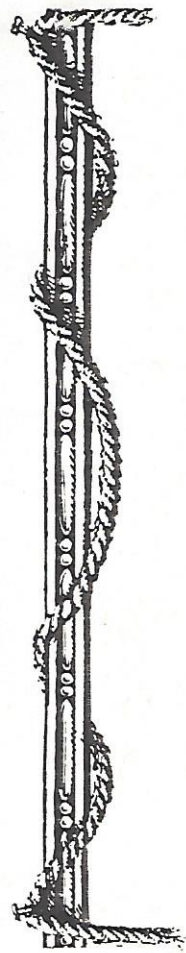
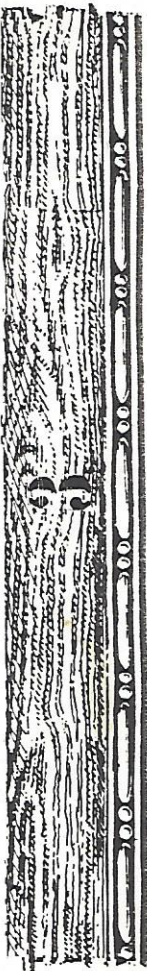
*Ein Kartenspiel für 2-6 Spieler, die auf ungeehrte Weise
räumliches Denken spielerisch genießen können.
Zubehör: Spielregel und 48 Karten (Je 16 rechte und linke
Kistenteile, 12 Kistendeckel sowie 4 offene Kistenteile)*

Grafik: Matthias Wittig

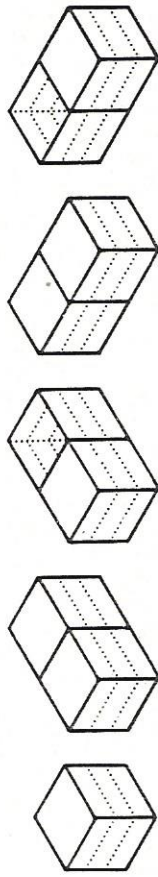
VORBEMERKUNG: Die Spielfläche muß relativ groß sein. Außer-
dem sollten die Spieler alle auf einer Seite sitzen, es sei denn, sie kön-
nen nach einiger Erfahrung das räumliche Bild der Kisten auch „auf
dem Kopf“ erkennen. Mit Neulingen sollte man am besten die Bilder
nachbauen, welche die Punkte-Wertung erläutern.

SPIELZIEL: Nach festen Regeln bauen die Spieler gemeinsam
einen Kistenstapel. Durch geschicktes Bauen, Umbauen und Beob-
achten des Kistenstapels sowie der Spielkarten der Mitspieler ver-
sucht man, möglichst viele Punkte zu erhalten. Wer am Ende die
meisten hat, gewinnt.

VORBEREITUNG: Es wird eine Startkiste aus drei Karten auf den
Tisch gelegt. Die übrigen 45 werden gut gemischt und verdeckt
herum als ein Stoß zum Abnehmen bereitgelegt. Ein Spieler wird
zum Notieren der Gewinnpunkte bestimmt. Es wird vereinbart, wer
beginnt.



SPIELVERLAUF: Reihum nimmt jeder eine Karte vom Stoß und
legt sie **offen** vor sich hin. Frühestens in der zweiten Runde, mit zwei
Karten also, kann man mit dem Bauen beginnen mit einer der fol-
genden vier Möglichkeiten und zwar:



Startkiste

(Die offenen Kisten, deren Bedeutung weiter unten erläutert wird,
sollte man nach Möglichkeit nicht gleich am Anfang legen.)

PUNKTE-WERTUNG: Das Prinzip der Punkte-Wertung in diesem
Spiel heißt: „Wenig ist viel, viel ist wenig.“ Entsprechend ist eine
Kiste, die mit drei Karten gebaut wird, null Punkte wert. Nach der
Legeregel (s. Seite 6) wird kein Spieler sie je bauen.

Punktgewinne: Wer mit zwei Karten eine Kiste baut, erhält einen
Punkt.

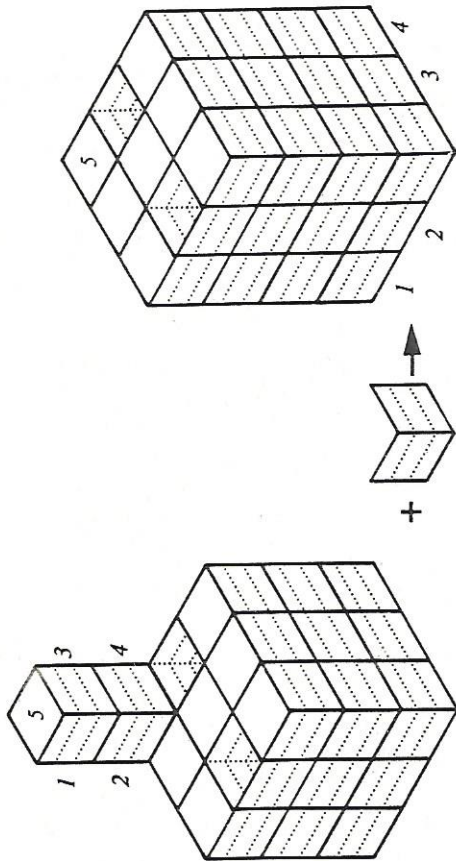
Wer mit einer Karte eine Kiste baut, erhält zwei
Punkte.

Wer ohne Karte eine Kiste baut, erhält drei Punkte.

Die Punktzahl erhöht sich weiter, wenn durch eine Bauaktion meh-
rere Kisten auf einmal gebaut werden. *Die folgenden Beispiele* erläu-
tern die Punkte-Wertung. Die Bauaktionen 1-4 bringen ihren Spie-
lern je einen Punkt (eine neue Kiste mit 2 Karten). Der vierte Spieler
hätte 3 Punkte mehr erhalten können mit der Kiste, die nun der fol-
gende Spieler ohne zusätzliche Karte baut (5).



Im folgenden Beispiel werden zunächst zwei Kisten abgebaut. Mit dem Einsatz von nur 2 Karten werden nun neun (!) neue Kisten gebaut. Rechnung: 27 Punkte (9 Kisten neu) minus 6 Punkte (2 Kisten, die vorher abgebaut wurden) minus 2 Punkte (2 verbrauchte Karten). Ergebnis: 19 Punkte als Gewinn.



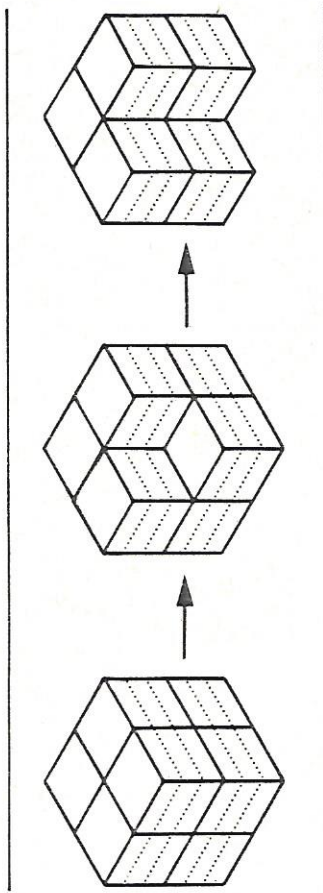
Ein einfacher Austausch eines eingebauten Deckels gegen eine „Offene Kiste“-Karte ist nicht erlaubt.

SPIEL-ENDE: Ist der Kartenstoß aufgebraucht und kann keiner mehr in einer Einzelaktion einen Punkterfolg erzielen, ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. (Man kann aber auch vereinbaren, daß der Spieler mit der geringsten Punktzahl alle vor den Spielern liegenden nicht benutzten Karten noch zu seinem Nutzen verbauen darf. Oder aber, viel härter, daß derjenige bauen darf, der den höchsten Punkterfolg aus den übriggebliebenen Karten herausholen kann.)

DAS ABBAU-SPIEL

(am besten zu dritt oder zu fünft zu spielen)

Der fertige Kistenstapel wird reihum abgebaut. Bei jedem Spielzug muß er **genau um eine Kiste** reduziert werden, auch wenn der jeweilige Spieler keine Karte gewinnt (siehe Beispiel). Bei dieser Spielvariante zählen nämlich die ergatterten Karten als Gewinn (eine Karte = ein Punkt).

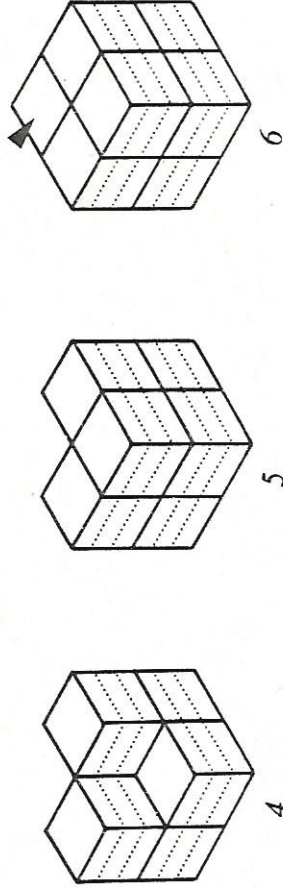
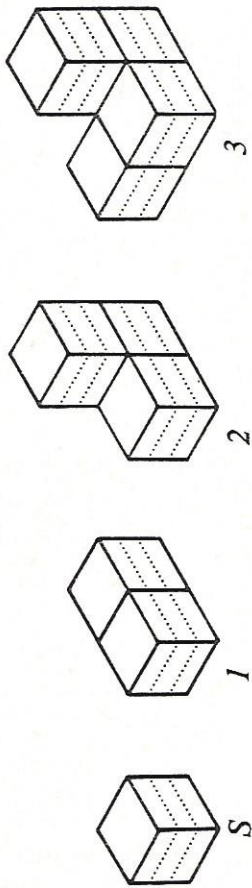
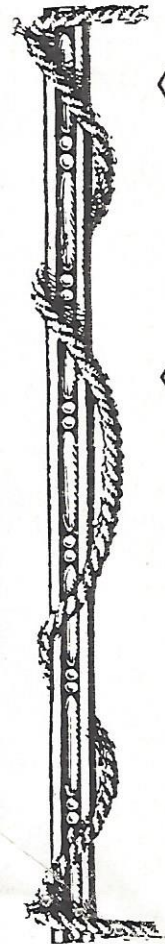


Die hintere obere Karte darf noch nicht genommen werden, da sonst zwei Kisten verschwinden würden. Durch Umlegen von drei Karten verschwindet regelmäßig die vordere obere Kiste, ohne dem Spieler einen Kartengewinn zu bringen. Erst der folgende Spieler gewinnt eine Karte.

Beim Abbau dürfen die offenen Kisten nur dann in die Bauaktion einbezogen werden, wenn sonst keine Möglichkeit besteht, den Stapel um eine Kiste zu reduzieren.

Wer am Schluß die meisten Karten hat, gewinnt.

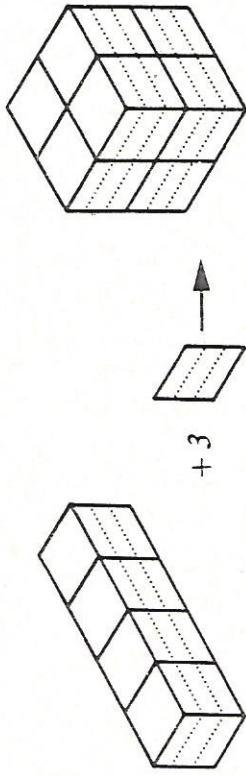
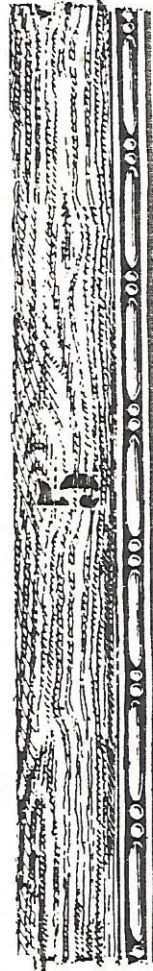
Dieses Spiel widme ich meiner Mutter, die ziemlich vergeblich versucht hat, mir Ordnung beizubringen.



Die nächste Karte (Pfeil, Bild 6) bringt fünf Punkte, weil ja **unter** der hinteren oberen Kiste (mit einer Karte gelegt, also mit zwei Punkten belohnt) eine weitere nicht sichtbare Kiste stehen muß. Sie bringt weitere drei Punkte, da ohne Kartenverbrauch geschaffen.

Das folgende Beispiel zeigt einen Umbau, der beim Einsatz von drei Karten einen Gewinn von neun Punkten einbringt. Bei solchen oder noch größeren Umbauten sollte man die **Zahl der vorhandenen Kisten und der eigenen Karten notieren**. Nach der Bauaktion zählt man dann wieder. Jede hinzugekommene Kiste ergibt drei Punkte. Von der Summe dieser Punkte (im Beispiel vier Kisten = zwölf Punkte) wird die Zahl der zusätzlich verbrauchten Karten (im Beispiel drei) abgezogen.

In Sonderfällen kann man bei der Bauaktion auch Karten gewinnen. Sie bringen je einen Pluspunkt.



LEGEREGEL: Falls möglich, **muß** der Spieler, der an der Reihe ist, nach dem Abnehmen an- oder umbauen. Die Bauaktion **muß** dem Spieler mindestens einen Punkte einbringen. Die neuaufgenommene Karte kann, muß aber nicht verbaut werden.

KLOPFEN: Übersieht jemand eine Legemöglichkeit, sagt also, daß er keinen Punkt erzielen kann, schnappt derjenige ihm den Punkt (oder die Punkte) weg, der zuerst klopft. Dieser führt die Bauaktion dann (mit den Karten des Spielers, der die Legemöglichkeit übersehen hat) durch und bekommt den Punktergebnis überschrieben. Klopft aber jemand unberechtigt, erhalten alle anderen zwei Punkte.

OFFENE KISTEN: Vier Karten werden für den Bau von offenen Kisten verwandt. Diese Karten dürfen, wenn sie einmal im Kistenstapel eingebaut sind, nicht mehr umgebaut werden. Sie verhindern, daß nach den vielen möglichen Bauaktionen am Spiel-Ende immer ein würfelförmiger Kistenstapel entsteht, vier breit, vier lang, vier hoch.

Unter den Kistenstapel mit offenen Kisten darf natürlich eine neue Schicht Kisten eingezogen werden (dabei werden die Karten der offenen Kisten ja nicht bewegt!). Diese neue Schicht bringt oft einen besonders hohen Punktergebnis!

