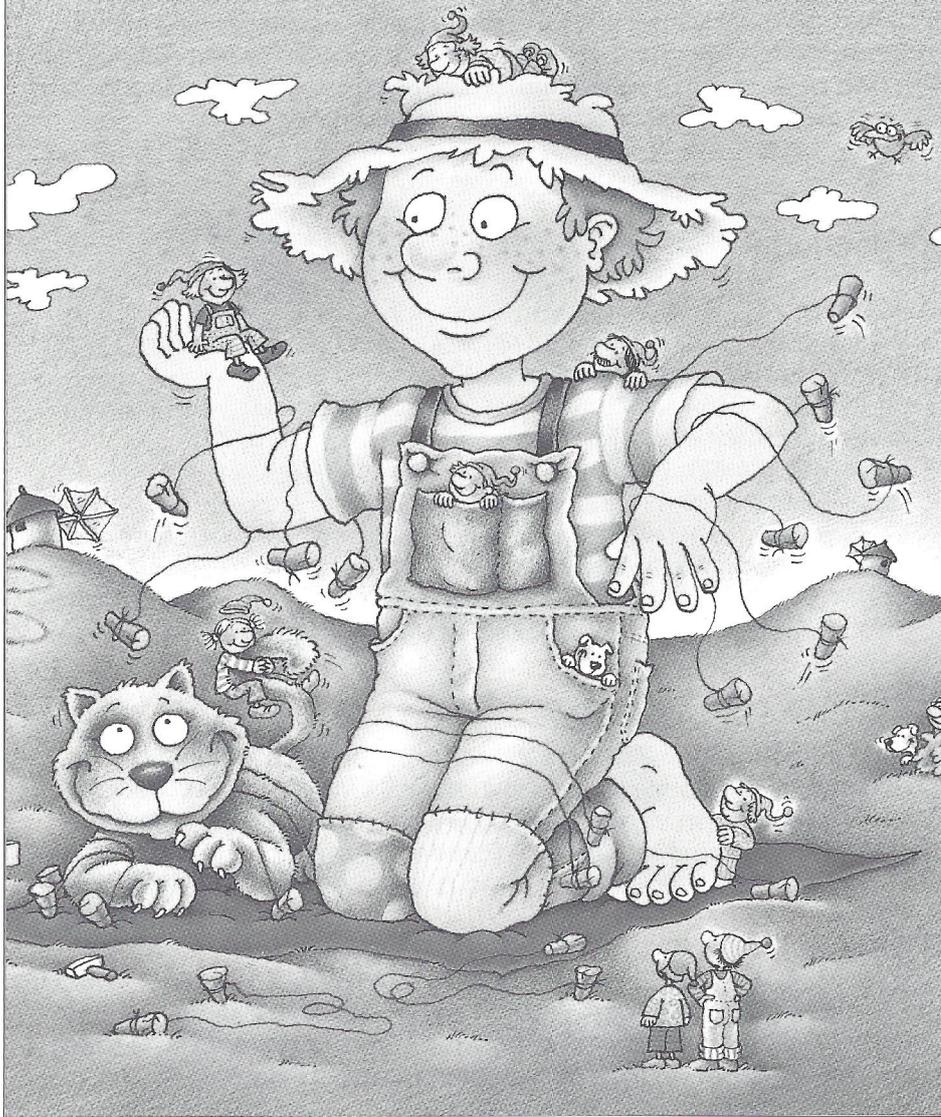


Der kleine Riese KASIMIR



für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

Kasimir, unser kleiner Riese, freut sich. Hier, auf dieser Wiese, ist es schön, und jemand hat kleine Autos, Kähne und winzige Fahrräder liegen lassen, die wie Spielzeuge aussehen. Vom vielen Laufen sind Kasimir und sein Kater müde geworden und machen erst einmal ein kleines Nickerchen.

Als er wieder aufwacht, staunt Kasimir nicht schlecht. Er ist am Boden festgebunden. Um ihn herum tollen lauter kleine Männchen.

“He,” ruft er, “wer seid ihr und was habt ihr mit mir gemacht?”

“Wir sind die Kleinen,” antwortet eines der Männchen, “und du bist so schrecklich groß. Da hatten wir Angst vor dir”. “Bitte, bitte mach mich los, ich wollte doch nur mit den schönen Sachen spielen”, sagte Kasimir. “Ich muß wieder zu Hause sein, bevor es dunkel wird, sonst machen meine Eltern sich Sorgen”. Da haben die Kleinen Mitleid mit ihm und binden ihn los. Kasimir bedankt sich artig und verspricht den Kleinen, bald wieder zum Spielen vorbeizukommen.

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Kinderfiguren

38 kleine Pflöckchips mit den Werten

7x 1, 7x 2, 6x 3, 5x 4, 4x 5, 3x 0, 3x -3, sowie 3 Uhren

36 Bewegungssteine in 6 Farben

1 Säckchen

3 große Bonuschips mit den Werten +1, +2, +3



Vor dem ersten Spiel müssen alle Chips vorsichtig aus der Stanztafel gedrückt werden.

Spielziel

Die Spieler helfen den kleinen Männchen, Kasimir loszubinden.

Sie sammeln die Pflöcke ein, mit denen Kasimir gefesselt ist.

Diese Pflöcke haben verschiedene Punktwerte. Der Spieler, der am besten hilft und somit die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

Der Spielplan

Der Spielplan ist vollständig in 38 Farbfelder aufgeteilt, die alle unregelmäßig geformt sind. Zur besseren Übersicht ist auf der letzten Seite der Regel der Spielplan noch einmal abgebildet.

Dort sind die Umrisse der Felder dargestellt.

Beispiel: Der Hut des Jungen besteht aus 2 Feldern. Die rote Decke besteht aus 6 Feldern.

Spielvorbereitung

Die 38 Pflockchips werden, mit der Pflockseite nach oben, gut gemischt. Auf jedes Feld des Spielplanes wird 1 Chip gelegt, ohne den Chip dabei umzudrehen.



Die drei großen Bonuschips werden griffbereit so neben den Spielplan gelegt, daß ihre Zahlenwerte sichtbar sind.

Der jüngste Spieler wird zum Startspieler und setzt als erster seine Spielfigur auf ein beliebiges Feld. Nun setzt, im Uhrzeigersinn, jeder Spieler seine Figur auf ein Feld, auf dem noch keine andere Figur steht. Der Pflockchip auf diesem Feld, darf nicht umgedreht werden.

Jetzt kommen die 36 Bewegungssteine in den Beutel und werden gut gemischt. Jeder Spieler zieht, ohne in den Beutel zu sehen, 5 Bewegungssteine. Er legt die Steine, für alle gut sichtbar, vor sich hin.

Spielverlauf

Wenn ein Spieler am Zug ist, muß er **eine** der folgenden drei Aktionen ausführen:

- I. Bewegung: Spielfigur bewegen, einen Pflockchip einsammeln, einen Pflockchip umdrehen, Bewegungssteine nachziehen
oder
- II. Einen Pflockchip bei einem anderen Spieler wegnehmen
oder
- III. Bewegungssteine austauschen

I. Bewegung

Wählt der Spieler die Aktion Bewegung, so zieht er zuerst seinen Spielstein. Endet der Zug auf einem Feld auf dem ein Pflockchip liegt, muß der Spieler den Chip aufnehmen. Danach muß der Spieler einen anderen Pflockchip umdrehen. Zuletzt zieht der Spieler Bewegungssteine nach.

Spielfigur bewegen

Um die Spielfigur bewegen zu können, benötigt der Spieler Bewegungssteine in den Farben der Felder, die er betreten möchte.

Eine Figur zieht immer auf ein direkt angrenzendes Feld. Dort darf keine andere Spielfigur stehen. Der Spieler muß sofort einen Bewegungsstein in der Farbe dieses Feldes abgeben. Der Stein wird auf die Seite gelegt. Der Spieler darf auf diese Weise beliebig viele Felder ziehen.

Er muß nicht alle seine Bewegungssteine verwenden. Sein Zug darf also kürzer als fünf Felder sein. Er muß jedoch mindestens 1 Feld ziehen.

Zum Betreten der zweifarbigen Felder, wie Socken, Kniefleck oder Hemd, genügt 1 Bewegungsstein von einer der beiden Farben.

Die Hosenträger und das Hutband können mit den Spielfiguren nicht überquert werden.

Hinweis: Um des lieben Friedens willen, gelten Felder im Zweifelsfall als benachbart.

Pflockchip aufnehmen

Liegt auf dem Feld, auf dem der Spieler seine Bewegung **beendet** hat, ein Pflockchip, so muß er den Chip nehmen. Der Spieler darf den Chip nicht liegen lassen. Er zeigt den anderen Spielern den Chip und legt ihn offen vor sich ab. Ist es ein Chip mit einer Uhr, erhält er den Bonuschip mit dem niedrigsten Wert, der noch übrig ist. Der Chip mit der Uhr wird gut sichtbar neben dem Spielplan abgelegt.

Beendet er seine Bewegung auf einem leeren Feld, so erhält er keinen Chip.

Pflockchip umdrehen

Wenn möglich, muß der Spieler nun auf einem anderen Feld in der gleichen Farbe einen Pflockchip umdrehen. Liegt der Chip verdeckt, wird er aufgedeckt, liegt er offen, wird er wieder zugedeckt. Gibt es auf keinem anderen Feld in dieser Farbe einen Pflockchip, kann auch kein Chip umgedreht werden.

Steht die Spielfigur auf einem zweifarbigen Feld, darf der Spieler eine der beiden Farben aussuchen und auf einem entsprechenden Feld einen Chip umdrehen. Liegen nur noch auf den Feldern in einer der beiden Farben Pflockchips, muß der Spieler diese Farbe wählen.

Bewegungssteine nachziehen

Jetzt zieht der Spieler für jeden benutzten Bewegungsstein einen neuen aus dem Säckchen. Danach kommen die vorher zur Seite gelegten Steine zurück in das Säckchen. Damit ist der Zug dieses Spielers beendet.

II. Einem Mitspieler einen Pflockchip wegnehmen

Hat ein Spieler einen Pflockchip mit dem Wert 0 eingesammelt, kann er in einer späteren Runde einem seiner Mitspieler 1 Pflockchip wegnehmen. Der Chip mit den 0 Punkten kommt aus dem Spiel. Diese Aktion gilt als vollständiger Zug.

III. Bewegungssteine austauschen

Ein Spieler kann auch beliebig viele seiner Bewegungssteine austauschen. Er wählt die Steine aus, die er abgeben möchte und legt sie zur Seite. Dann zieht er so viele Bewegungssteine aus dem Säckchen, wie er zur Seite gelegt hat. Erst nachdem er die neuen Steine gezogen hat, legt er die zuvor ausgewählten in das Säckchen zurück. Diese Aktion gilt als vollständiger Zug.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler den dritten Chip mit einer Uhr **aufnimmt**. Wird der dritte Uhren-Chip durch das Umdrehen eines Pflöckchips aufgedeckt, endet das Spiel noch nicht.

Jeder Spieler zählt die Punkte auf seinen Pflöck- und Bonuschips zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Sieger.

Variante

Ältere Spieler können eine etwas taktischere Variante spielen, indem sie den Ablauf der dritten Aktionsmöglichkeit, Bewegungssteine **austauschen**, wie folgt ändern:

Ein Spieler kann beliebig viele seiner Bewegungssteine austauschen.

Er sagt an, wieviele Steine er austauschen möchte und zieht so viele Steine aus dem Beutel. Erst nach dem Ziehen der Steine muß er sich entscheiden, welche er zurück in den Beutel legen möchte. Er muß so viele Steine zurückgeben, wie er gezogen hat.

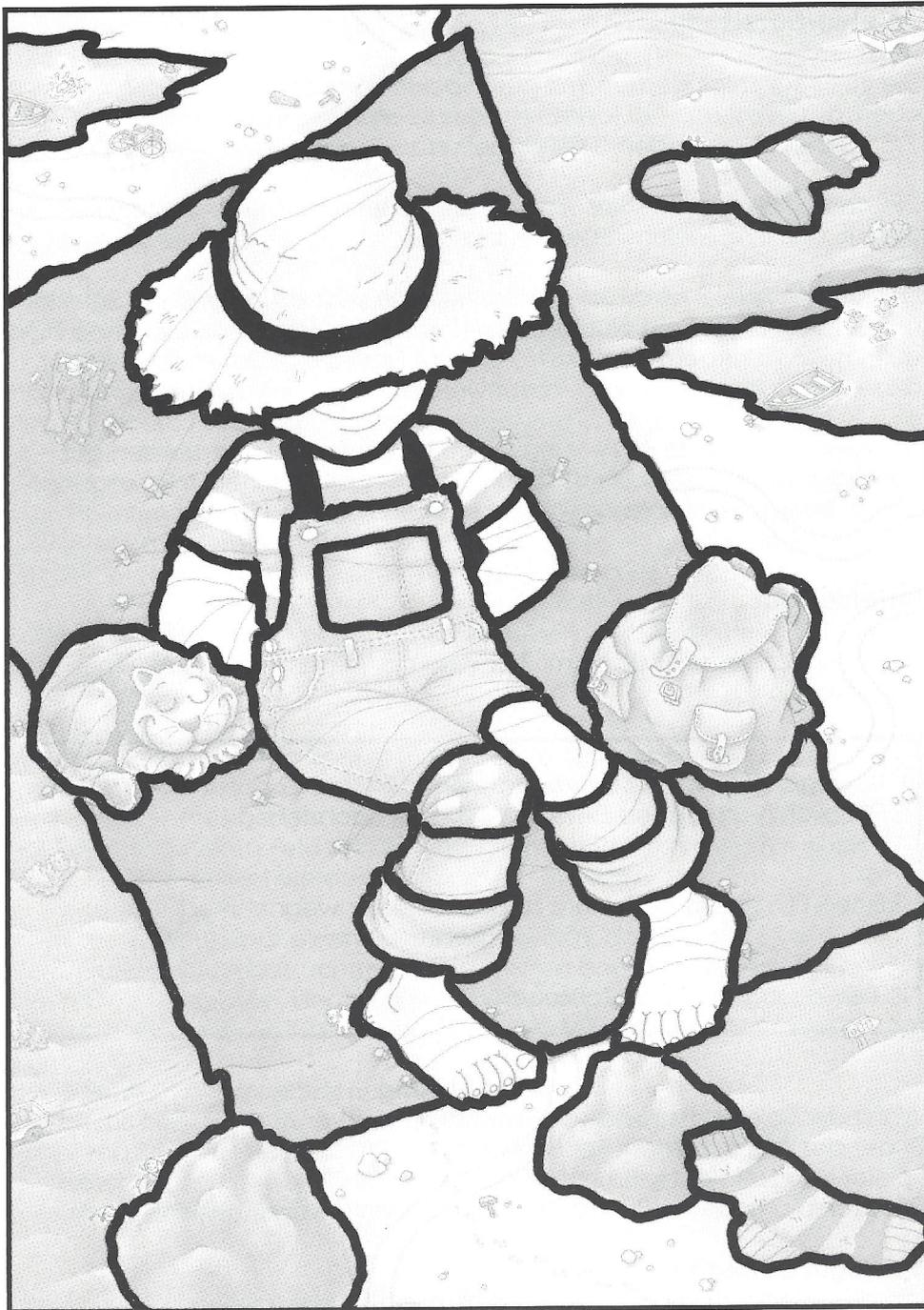


Wenn Sie Fragen, Wünsche oder Anregungen zu diesem Spiel haben, dann schreiben Sie bitte an
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1, D-90765 Fürth

Autor: Rüdiger Dorn, Jahrgang 1969, lebt mit seiner Frau in Nürnberg und studiert Wirtschaftspädagogik an der dortigen Universität. Seit seinem 14. Lebensjahr erfindet er Spiele. Sein erstes Spiel, „Cameo“, erschien 1992. „Der kleine Riese Kasimir“ ist Rüdiger Dorns viertes Spiel.

Illustration

Gabriela Silveira



© 1998
SIMBA TOYS
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
MADE IN GERMANY

