

Wickie
und die starken Männer

Spielanleitung



Ein Spiel von
Reiner
Knizia

DIAMANTENRAUB

DIAMANTENRAUB

BESTANDTEILE DES SPIELS

80 Spielkarten (20 für jeden Mitspieler)
4 Symbolkarten
30 Diamanten (inklusive 2 Ersatzdiamanten)
1 Säckchen für die Diamanten
4 Spielbretter (eins für jeden Mitspieler)
Kurzanleitung – Seite 2
Allgemeine Spielregeln und Erklärungen – ab Seite 2
Symbolerklärung – ab Seite 4
Erläuterung der einzelnen Phasen – ab Seite 5

KURZANLEITUNG

Die 80 Karten gut durchmischen und jedem Spieler 20 austeilen, die er verdeckt vor sich legt. Davon nimmt jeder Spieler 4 auf die Hand und davon wiederum wählt er eine aus, mit der er in den Kampf ziehen möchte. Pro Spieler werden 7 Diamanten in das Säckchen in der Mitte gelegt. Gekämpft wird in Runden zu je 4 Phasen mit Hilfe der Symbole auf den Karten.

Phase 1: Die durchgestrichenen Symbole sind Munitionssymbole. Sie können gegnerische Karten mit den entsprechenden Symbolen, Zahlen oder Farben besiegen, diese müssen dann auf den Ablagestapel.

Phase 2: Aus den übriggebliebenen Karten wird die Spielstärke ermittelt. Der Pfeil entscheidet, ob der Spieler mit der höchsten oder der niedrigsten Spielstärke gewinnt – Siegerlohn ist ein Diamant.

Phase 3: Der Gewinner mit dem Diamantsymbol auf seiner Karte bekommt einen zusätzlichen Diamanten, Gegner von Spielern mit einem Verlustsymbol müssen einen Diamanten abgeben.

Phase 4: Während das Zweikarten-Symbol in der nächsten Runde alle Spieler auf 2 Karten einschränkt, erlaubt das Fünfkarten-Symbol seinem Besitzer, 5 Karten zu halten.

Ende: Nach Beendigung einer Runde werden so viele Runden weitergespielt, bis ein Spieler 7 oder mehr Diamanten sein Eigen nennt. Dieser Spieler ist dann der Sieger!
Die genaue Spielanleitung findet ihr ab Seite 5. Viel Spaß beim Spielen!

ALLGEMEINE SPIELREGELN

- Dieses Spiel könnt ihr mit 2 bis 4 Personen spielen.
- Eine Spielrunde ist in 4 Phasen aufgeteilt.
- Jede Phase hat seine eigenen Symbole (siehe Symbolbeschreibung). Sie sind nur in dieser einen Phase gültig.
- Fehlen auf den aktiven Karten die entsprechenden Symbole, dann fällt diese Phase in der aktuellen Spielrunde aus.
- Munitionssymbole bekämpfen nur gegnerische Karten, nicht die eigenen.
- Die Phasen und ihre Symbole werden der Reihe nach gespielt.
- Verliert ein Spieler in der Phase 1 alle seine aktiven Karten, setzt er die folgenden Phasen aus und spielt erst wieder mit, wenn in der vierten Phase neue Karten gezogen werden.

SPIELVARIANTEN

1. Es werden die Phasen 1 bis 4 gespielt.
2. In der Spielvariante für jüngere Mitspieler wird nur Phase 2 gespielt – die übrigen Phasen werden ausgelassen.

SPIELENDEN

1. Wenn ein Mitspieler als erster 7 Diamanten hat, ist er Gewinner.
2. Im Fall eines Unentschieden wird noch so lange Runde für Runde weitergespielt, bis es einen eindeutigen Sieger gibt.
3. Wenn alle Handkarten eines Spielers aufgebraucht sind, dann ist das Spiel für ihn beendet.

SPIELKARTEN

- In diesem Spiel gibt es zwei verschiedenartige Karten:
 - Linkskarte: Erkennungsmerkmal ist die gestreifte Umrandung auf der linken Seite sowie die Sonne auf der Karte.
 - Rechtskarte: Erkennungsmerkmal ist die gestreifte Umrandung auf der rechten Seite sowie das Wikingerboot auf der Karte.

AKTIVE KARTEN

- Die Linkskarten werden beim Aufdecken auf das Linkskartenfeld des Spielbretts gelegt.
- Die Rechtskarten werden beim Aufdecken auf das Rechtskartenfeld gelegt.
- Nur die Karten, die oben liegen, also die sichtbaren Karten, sind aktive Karten.
- Wird eine aktive Karte von einer neuen aktiven Karte verdeckt, so ist die darunterliegende Karte nicht mehr aktiv.

VOR DEM SPIEL

Bevor ihr mit dem Spielen beginnt, schaut euch bitte

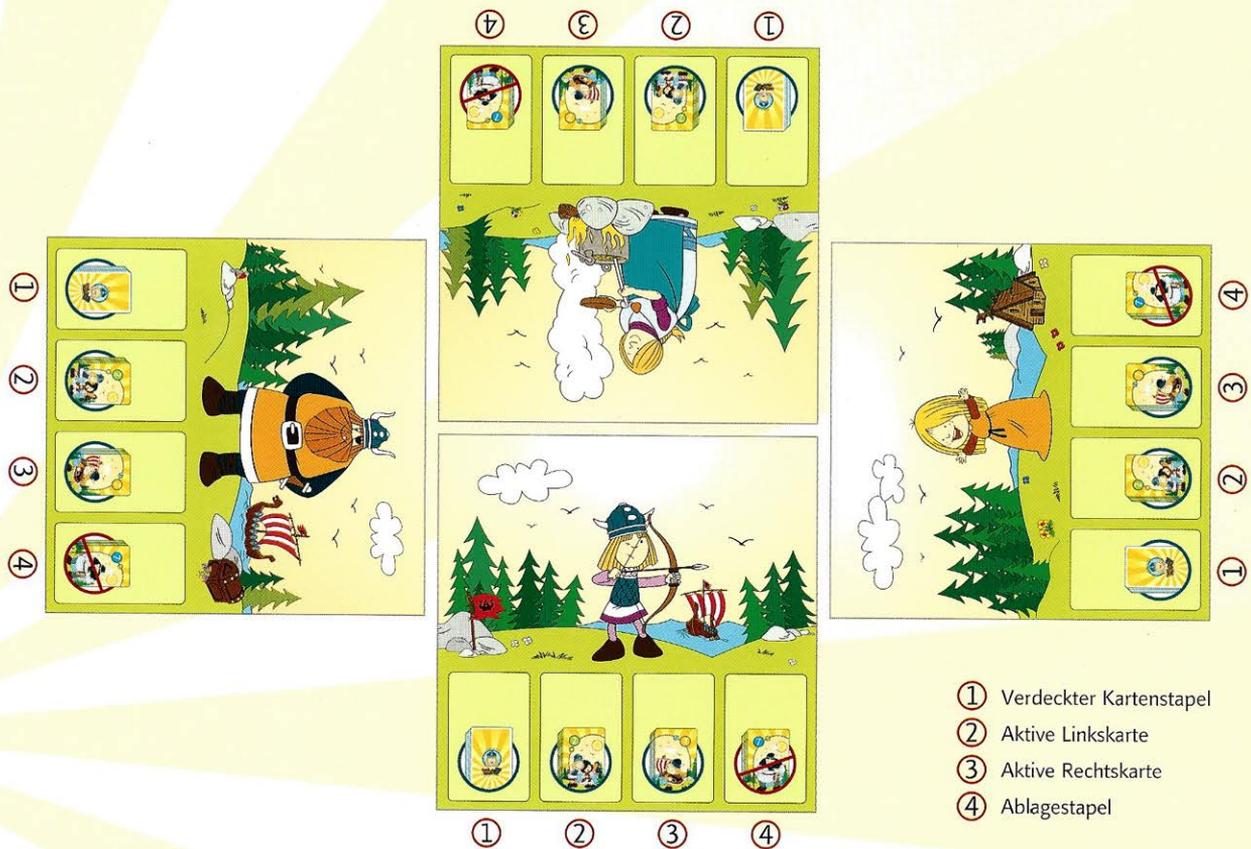
- die Spielregeln,
- die Erläuterung der einzelnen 4 Phasen,
- und die Symbolerklärung

genau an. Wenn ihr euch während des Spiels noch nicht sicher seid, dann nehmt bitte die Anleitung oder die Symbolkarte zur Hilfe.

DIE SPIELBRETTETTER

Die 4 Spielbretter sind so angefertigt, dass ihr sie entweder:

- zusammen in die Tischmitte legen und das Säckchen für die Diamanten drauf stellen könnt (auch wenn ihr nur 2 oder 3 Spieler seid),
- oder jeder sein Spielbrett einzeln vor sich hinlegt und das Säckchen für die Diamanten einfach in die Mitte vom Tisch gestellt wird.



DIAMANTENRAUB

Darauf könnt ihr eure Karten ablegen:

- Es gibt ein Kartenfeld, auf dem die Rückseiten der Karten abgebildet sind, darauf legt ihr euren verdeckten Kartenstapel.
- Es gibt 2 Kartenfelder für die Links- und Rechtskarten, ebenfalls jeweils mit entsprechenden Karten gekennzeichnet.
- Und es gibt ein Kartenfeld mit einem durchgestrichenen Kartenstapel, darauf legt ihr die Karten, die besiegt wurden. Das ist eure Ablage!

DIE SYMBOLKARTEN

Ihr findet in dem Kartenspiel 4 Symbolkarten mit den Bedeutungen der verschiedenen Symbole. Die Karte könnt ihr während des Spiels neben euer Spielbrett legen. So habt ihr sie gleich zur Hand, wenn ihr mal die Bedeutung eines Symbols vergessen habt.

SYMBOLERKLÄRUNG

MUNITIONSSYMBOLS DER PHASE 1

Mit diesen Symbolen könnt ihr eure Gegner schon zu Beginn des Kampfes schwächen. Die sogenannte Munition erkennt ihr daran, dass die Symbole durchgestrichen sind.

Zahlmunition usw.

Hat ein Gegner auf seinen aktiven Karten die entsprechende Zahl – verliert er diese Karte/n samt darunterliegendem Kartenstapel. Er muss die Karte/n auf das Ablagefeld auf dem Spielbrett legen.

Farbmunition

Hat ein Gegner auf seinen aktiven Karten die entsprechende Farbe – verliert er diese Karte/n samt darunterliegendem Kartenstapel. Er muss die Karte/n auf das Ablagefeld auf dem Spielbrett legen.

Pfeilmunition

Hat ein Gegner auf seinen aktiven Karten einen entsprechenden Pfeil – verliert er diese Karte/n samt darunterliegendem Kartenstapel. Er muss die Karte/n auf das Ablagefeld auf dem Spielbrett legen.

Diamantmunition

Hat ein Gegner auf seinen aktiven Karten einen Diamanten – verliert er diese Karte/n samt darunterliegendem Kartenstapel. Er muss die Karte/n auf das Ablagefeld auf dem Spielbrett legen.

SYMBOLS DER PHASE 2

Spielstärke usw.

Die Zahl in diesem Symbol zeigt die Spielstärke der aktiven Karte an. Hat der Spieler entweder nur eine aktive Linkskarte oder nur eine aktive Rechtskarte, so definiert ihre Zahl die Spielstärke des Spielers. Hat ein Spieler beide Karten aktiv im Spiel, dann werden die beiden Zahlen addiert und die Summe ist die Spielstärke des Spielers. Außerdem bestimmt dieses Symbol die Farbe deiner Karte.

Pfeiloben

Dieses Symbol bedeutet, der Spieler mit der höchsten Spielstärke gewinnt.



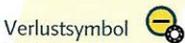


Dieses Symbol bedeutet, der Spieler mit der niedrigsten Spielstärke gewinnt.

SYMBOLE DER PHASE 3

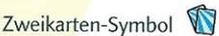


Hat ein Gewinner einer Spielrunde dieses Symbol auf seinen aktiven Karten, dann bekommt er einen zusätzlichen Diamanten.

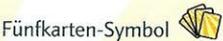


Hat einer von euch dieses Symbol auf seinen aktiven Karten, dann müssen alle Gegner mit der entsprechenden Kartenfarbe einen Diamanten zurück in das Säckchen legen.

SYMBOLE DER PHASE 4 (Handkartensymbole)



Hat einer von euch dieses Symbol auf seinen aktiven Karten, dann dürfen alle Gegner in der neuen Runde ihre Hand nur auf 2 statt auf 4 Karten ergänzen. Hat einer der Gegner ebenfalls das Zweikarten-Symbol, dann gilt das Zeichen für alle Mitspieler.



Hat ein Spieler dieses Symbol auf seinen aktiven Karten, darf er seine Hand auf 5 statt auf 4 Karten ergänzen. Das gilt selbst dann, wenn ein Gegner ein Fünfkarten-Symbol hat.

SPIELVORBEREITUNG

- Die Karten müssen gut durchgemischt werden.
- Die Diamanten legt ihr bitte in das Säckchen in der Mitte – 7 Stück pro Spieler.
- Jeder Spieler erhält ein Spielbrett.
- Jeder Spieler erhält 20 Karten. Das ist unabhängig von der Anzahl der Mitspieler.
 - Jeder Spieler legt diese verdeckt vor sich auf das entsprechende Feld seines Spielbretts,
 - danach zieht jeder von euch 4 Karten von seinem verdeckten Kartenstapel,

- diese 4 Karten sind nun eure Handkarten.
 - Davon wählt ihr eine Karte aus, mit der ihr spielen wollt, und dann legt ihr die gewählte Karte bitte alle gleichzeitig aufgedeckt auf das entsprechende Feld eures Spielbretts (je nach dem ob es eine Links- oder Rechtskarte ist).
 - Diese ist dann eure erste aktive Karte.
- Bei weniger als 4 Spielern werden die übrigen Karten zur Seite gelegt.

SPIELBEGINN

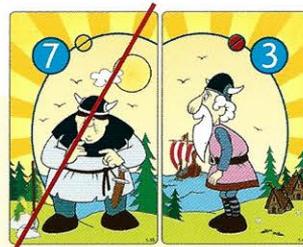
PHASE 1

In der ersten Phase wird gegeneinander gekämpft. Ihr beschießt euch gegenseitig mit den verschiedenen Munitionen (Zahl, Farbe, etc.). Mit diesen Munitionssymbolen könnt ihr die aktiven Karten eurer Gegner besiegen und aus dem Spiel werfen.

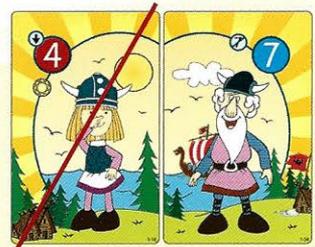
- Hat keiner von euch ein solches Munitionssymbol auf einer seiner aktiven Karten – überspringt ihr diese Phase und beginnt mit Phase 2.

Liegen alle aktiven Karten bereit? Dann kann der Kampf beginnen...

- Ihr spielt gleichzeitig eure Munitionssymbole gegeneinander aus.
- Munitionssymbole bekämpfen nur gegnerische aktive Karten.
- Hat ein Spieler von euch zum Beispiel eine Zahlmunition mit einer durchgestrichenen SIEBEN, dann verlieren alle Gegner, die eine Karte mit der entsprechenden Zahl SIEBEN besitzen, ihre Karte. Sie müssen diese Karte mit samt dem darunterliegenden Kartenstapel am Ende der Phase 1 auf den Ablagestapel ablegen.
- Ebenso funktioniert es mit der Farbmunition, der Pfeilmunition und der Diamantmunition.



SPIELER 1: Alle gegnerischen Karten mit rotem Farbwert sind besiegt.



SPIELER 2: Alle gegnerischen Karten mit der Zahl 7 sind besiegt.

DIAMANTENRAUB

Habt ihr alle Munitionssymbole gegeneinander ausgespielt, ist die Phase 1 beendet.

- Alle besiegten, und auch die darunter liegenden Karten, landen auf der Ablage eures Spielbretts. Diese Karten kommen nicht mehr ins Spiel zurück.
- Alle unbesiegten aktiven Karten bleiben in dieser Spielrunde.
 - Sie spielen grundsätzlich so lange mit, bis sie von einer anderen aktiven Karte verdeckt werden.
- Hat einer von euch keine Karte mehr auf dem Spielfeld, dann setzt er die nächsten Phasen aus. Er spielt dann erst in der vierten Phase wieder mit, wenn die Karten neu gezogen werden.
- Es kann auch vorkommen, dass ihr euch gegenseitig alle Karten entwertet. Jetzt hat keiner mehr eine aktive Karte auf dem Spielfeld. Das bedeutet für euch – ihr springt über zu Phase 4 und zieht die Karten für die neue Spielrunde.
- Wenn nur noch ein Spieler von euch eine aktive Karte auf dem Spielfeld hat, dann hat er die ganze Schlacht schon jetzt gewonnen und erhält seinen verdienten Diamanten.

PHASE 2

Der Kampf in dieser Phase entscheidet, wer gewonnen hat. Der Gewinner der Runde erhält einen der begehrten Diamanten. Um herauszufinden, wer gewonnen hat, ermittelt jeder Spieler seine eigene Spielstärke:

- Hat einer von euch nur eine aktive Karte im Spiel, dann definiert die Zahl auf der Karte die Spielstärke. Mit dieser Spielstärke wird dann in den Kampf gezogen.
- Hat einer von euch zwei aktive Karten (Links- und Rechtskarte) auf dem eigenen Spielfeld, dann müsst ihr die Zahlen miteinander addieren. Die Summe ist dann die Spielstärke, mit der ihr in den Kampf zieht.
- Jetzt vergleicht ihr eure Spielstärken miteinander und ermittelt mit Hilfe der Pfeilsymbole den Sieger der Spielrunde:
 - Wenn keiner von euch ein Pfeilsymbol hat, gewinnt der Spieler mit der höchsten Spielstärke. Er bekommt einen Diamanten als Beute.
- Hast du oder deine Mitspieler ein Pfeilsymbol, müsst ihr folgendes beachten:
 - Wenn einer von euch ein Pfeilunten-Symbol auf den aktiven Karten hat, dann gewinnt der Spieler mit der

niedrigsten Spielstärke. Er bekommt einen Diamanten als Beute.

- Wenn einer von euch ein Pfeiloben-Symbol auf den aktiven Karten hat, dann gewinnt der Spieler mit der höchsten Spielstärke. Er bekommt einen Diamanten als Beute.
- Sind beide Pfeilsymbole gleichzeitig im Spiel, gewinnt der Spieler mit der höchsten Spielstärke.



SPIELER 1 gewinnt einen Diamanten.



SPIELER 2 gewinnt einen Diamanten.



SPIELER 3 hat verloren! Das niedrigste Ergebnis gewinnt.



PHASE 3

Jetzt wisst ihr, wer die Schlacht gewonnen hat. Gratulation! Wie ihr schon gesehen habt, sind noch nicht alle Symbole zum Einsatz gekommen. Es gibt noch das Diamantsymbol und das Verlustsymbol.

- Hat keiner von euch ein solches Symbol, fällt diese Phase aus.
- Wenn doch, dann gilt folgendes:
 - Wenn ihr ein Gewinner seid, könnt ihr eure Beute noch vergrößern.
 - Schaut auf eure aktiven Spielkarten. Habt ihr ein Diamantsymbol auf eurer Karte, dann erhaltet ihr zusätzlich einen Diamanten. Hurra! Allerdings gibt es maximal nur einen zusätzlichen Diamanten pro Runde, auch wenn der Gewinner mehrere solcher Symbole hat.
 - Aber Vorsicht – ihr könnt auch Beute verlieren!
 - Wenn einer oder mehrere von euch ein Verlustsymbol auf den aktiven Karten haben – müssen alle Gegner, die Karten in dieser Farbe besitzen, einen Diamanten zurück ins Säckchen

legen. Schade! Es muss allerdings nur ein Diamant pro Spielrunde abgegeben werden, auch wenn es mehrere Verlustsymbole gibt.

- Wer keinen Diamanten besitzt – kann natürlich nichts verlieren.



SPIELER 1
erhält einen zusätzlichen Diamanten und verliert einen zusätzlichen Diamanten.



SPIELER 2
hat kein Symbol – keine Wertung.



GEGNERISCHE SPIELER
mit grüner Kartenfarbe verlieren einen Diamanten.



PHASE 4

In dieser Runde stockt ihr eure Kartenhand wieder auf 4 Handkarten auf. Aus taktischen Gründen habt ihr dabei folgende Möglichkeiten:

- Solltet ihr der Meinung sein, dass ihr keine guten Karten auf der Hand habt, dann könnt ihr alle alten Handkarten auf die Ablage legen und einfach 4 neue Karten von eurem verdeckten Stapel ziehen. Mit ein bisschen Glück habt ihr nun bessere Karten auf der Hand als vorher.

ODER

- Ihr seid mit euren Karten zufrieden – dann behaltet die verbliebenen Handkarten und stockt eure Hand einfach nur wieder auf 4 Handkarten auf. Dafür zieht ihr die neue(n) Karte(n) vom verdeckten Stapel.

Allerdings gibt es auch in dieser Runde noch zwei Symbole zu beachten, das Zweikarten-Symbol und das Fünfkarten-Symbol:

- Hat jemand von euch ein Zweikarten-Symbol, müssen seine Gegner ihre Handkartenzahl für die nächste Spielrunde auf 2 Stück reduzieren.

- Hat jemand von euch ein Fünfkarten-Symbol, dann darf er selbst seine Handkartenzahl für die nächste Runde sogar auf 5 Karten aufstocken,
- Das Fünfkarten-Symbol ist höherwertiger als das Zweikarten-Symbol!
- Hat keiner von euch ein Handkartensymbol auf seinen aktiven Karten, dann bekommt jeder für die nächste Runde, wie am Anfang der Phase beschrieben, 4 Karten auf die Hand.

- Sollte bei einem von euch der verdeckte Stapel alle sein, wird mit den restlichen Handkarten weiter gespielt.
- Sind auch die restlichen Handkarten alle, dann ist für diesen Mitspieler das gesamte Spiel zu Ende. Leider!

- Nach Phase 4 beginnt eine neue Spielrunde – es geht also wieder von Phase 1 an los.
- Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Sieger feststeht.

Das Spiel ist beendet, wenn:

- einer von euch als erster 7 Diamanten erbeuten konnte,
- oder wenn ihr bei Unentschieden solange weitergespielt habt, bis ein eindeutiger Sieger ermittelt werden konnte,
- oder wenn alle Spieler ihre gesamten Karten aufgebraucht haben und damit ausgeschieden sind.

Weitere Informationen zu diesem Spiel findet ihr unter www.diamantenraub.de

Wickie

und die starken Männer



COPYRIGHT

STUDIO100

© 2009 STUDIO100 MEDIA
www.studio100.de

HERSTELLUNG/VERTRIEB

Funny Farm
Trendprodukte-Vertriebs-GmbH
Am Wetzels 3
D-69483 Wald-Michelbach
www.funnyfarm.de
www.diamantenraub.de

AUTOR
Reiner Knizia

DESIGN
Susann Ziprian