

Canyonkarten

Das Glücksrad, unser Spielplan, hat eine Besonderheit: den Canyon. Er liegt zwischen den Feldern 60/1 und bildet eine natürliche Grenze. Diese Grenze kann **nur** mit einer Canyonkarte übersprungen werden.

Beispiel: Die rote Spielfigur steht auf irgendeinem grünen Kleeblattfeld. Die Canyonkarte wird ausgespielt und die rote Spielfigur wandert auf Feld 1 in den gelben Sonnenbereich.

Genauso ist es, wenn die rote Spielfigur auf irgendeinem gelben Sonnenfeld steht. Wird die Canyonkarte ausgespielt, wandert die rote Spielfigur auf Feld 60 im grünen Bereich.

Steht die rote Spielfigur weder im gelben noch im grünen Bereich, kann zwar eine Canyonkarte gespielt werden, sie bewirkt aber nichts und verfällt.

Restpunkte

Angenommen, die rote Spielfigur steht auf Feld 55. Ein Spieler spielt eine +10 Laufkarte aus. In diesem Fall steigt die rote Spielfigur nur bis auf Feld 60, die restlichen 5 Punkte verfallen.

Das Ende einer Spielrunde

Die letzte Laufkarte entscheidet, auf welchem Feld die rote Spielfigur endgültig zum Stehen kommt. Achtung Spielfuchse: Bevor die letzte Karte ausgespielt wird, denkt

an die Punkteverteilung. Rechts vom Gewinnerfeld gibt es immerhin 5 Punkte, links dagegen nur einen einzigen Punkt.

Und nun wird abgerechnet. Alle Mitspieler drehen ihre Wettkarte um. Nun sieht jeder, auf welches Farbsymbol die einzelnen Mitspieler gewettet haben.

Die höchste Punktzahl (6) ist erreicht, wenn Wettkartenfarbe und Spielfigurstand übereinstimmen. Jeder, der auf ein anderes Farbsymbol gesetzt hat, kann sich seine Punktzahl auf seiner Wettkarte ablesen.

Hat einer seine Jokerkarte in diesem Spiel eingesetzt, verdoppelt sich die Punktzahl.

Das Ergebnis wird für jeden notiert. Wir haben Euch auf der letzten Seite einen Vorschlag aufgezeichnet, wie Eure Wertungstabelle aussehen könnte.

Die rote Spielfigur bleibt für die nächste Runde dort stehen, wo sie am Schluß der vorhergehenden Runde stand. Alle Laufkarten werden vor jeder Runde neu gemischt und entsprechend ausgeteilt.

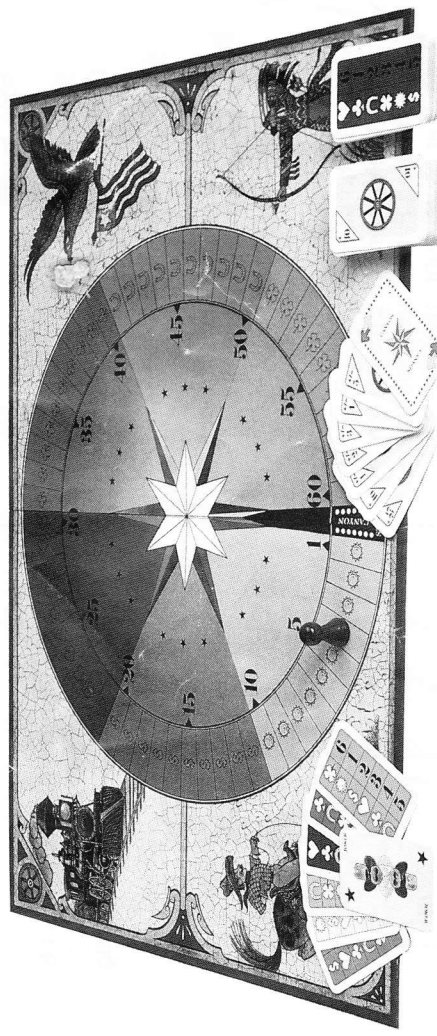
Ende des Spiels

Nach 6 Runden wird zusammengezählt. Gewonnen hat derjenige von Euch Wett-Profis, der die meisten Punkte sammeln konnte. Bei Gleichstand gewinnt der, der in seiner Jokerrunde mehr Punkte erzielt hat.

Gib't's auch hier Gleichstand, gewinnt derjenige, der in der ersten Runde mehr Punkte gemacht hat (egal, ob mit oder ohne Joker).

Dem „Wett-“Sieger einen herzlichen Glückwunsch von unserer Seite aus.

Ein lustiges Wettspiel für 2-6 Spieler



Spielregel

Wettspiel

Autor: Jürgen P. K. Grunau
Design: Tilman Michalski

Ein Wettspiel für 2–6 Personen ab 8 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan
1 rote Spielfigur
36 Wettkarten,
je 6 pro Glücksfarbe
6 Joker
66 Laufkarten

Die Vorgeschichte

Während der alte Jim am verstimmen Klavier den Oklahoma-City-Boogie hämmert und die nicht mehr ganz taurische Jessica einen Whiskey nach dem anderen einschenkt, geht's am Glücksrast in der Ecke hoch her.

Bis zu 6 Spieler stehen da, geben geheime Tips ab, lassen die rote Spielfigur wandern, und versuchen dabei ihr Glück zu machen.

Laßt uns einfach mal reinschauen ins turbulente Treiben um Glück, Geschick und Risiko.

Ziel des Spiels

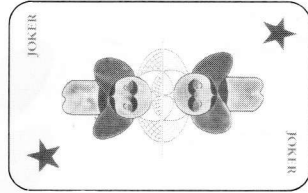
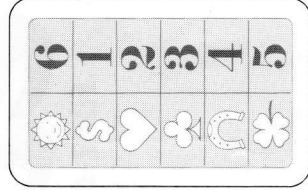
Sieger und damit „Glückskönig“ ist der Spieler, der in 6 Spielrunden die meisten Punkte sammeln konnte. Wer es versteht, mit Glück und Können vorauszusagen, in welchem der 6 verschiedenfarbigen Felder die rote Spielfigur stehenbleiben wird, bekommt die volle Punktzahl. Wer nahe dran liegt, kassiert auch noch ganz schön. Wer voll danebenliegt, erhält das berühmte Trostpütkchen.

Bevor die Atmosphäre zu brodeln beginnt: Erst mal

die Vorbereitung

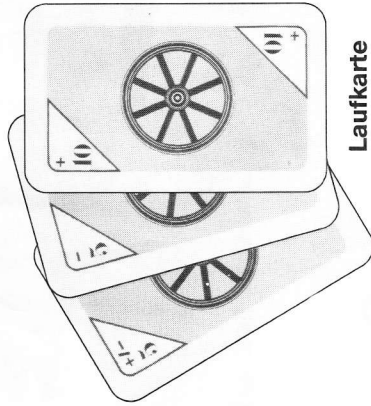
Die rote Spielfigur wird auf das Herz-Feld Nr. 30 gestellt. Jeder Mitspieler erhält 6 verschiedenfarbige Wettkarten (Abb.) (von jeder Wettfarbe eine) und eine Jokerkarte.

Diese 7 Karten müssen immer von den übrigen Laufkarten getrennt



Wettkarte

Bei weniger als 6 Mitspielern werden die restlichen Wettkarten und Joker nicht benötigt und zur Seite gelegt.



Laufkarte

Jetzt werden alle Laufkarten (Abb.) gut gemischt und verdeckt verteilt. Bei 2 und 3 Mitspielern erhält jeder 8 Karten, bei 4 Mitspielern erhält

jeder 6 Karten, bei 5 Mitspielern 5 Karten und bei 6 Mitspielern erhält jeder 4 Karten.

Die restlichen Karten werden in dieser Runde nicht gebraucht und verdeckt zur Seite gelegt.

Das Spiel beginnt

Jeder Spieler schaut sich seine Laufkarten an und versucht daraus zu schließen, in welchem der 6 Glücksbereiche auf dem Spielplan die rote Spielfigur wohl landen wird, nachdem alle Spieler ihre Laufkarten ausgespielt haben.

Die Wettkarte, der geheime Tip

Gläubt ein Spieler, die rote Spielfigur wird am Ende einer Runde z. B. im blauen Glücksbereich (Hufeisen) stehenbleiben, dann zieht er aus seinen 6 Wettkarten, für die anderen nicht sichtbar, die blaue Karte heraus und legt sie verdeckt vor sich hin. Das ist sein Wett-Tip. Die restlichen Wettkarten legt jeder für sich zur Seite. Diejenigen Draufgänger unter Euch, die ganz fest daran glauben, daß ihr Tip hundertprozentig zutreffen wird, können noch einen drauflegen: den

Joker

Jeder Spieler kann einmal in 6 Runden zusätzlich zur Wettkarte den Joker einsetzen. Er wird in diesem Fall neben die ausgespielte Wettkarte gelegt. Der Joker verdoppelt in der entsprechenden Runde den erreichten Punktwert.

So, und nun wird's endlich Zeit, daß wir erfahren, wie die rote

Spielfigur des Glücksrads bewegt wird.

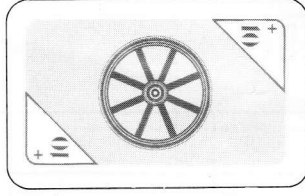
Jeder Spieler hat zu Beginn seine Laufkarten erhalten. Der Kleinste unter Euch spielt nun als erster

eine Laufkarte aus und legt sie offen in die Mitte des Spielplans. Anschließend wird im Uhrzeigersinn jeweils 1 Karte ausgespielt. Entsprechend dem Kartenwert wird die rote Spielfigur auf dem Spielplan bewegt. **Es gibt 4 verschiedene**

Laufkartenarten:

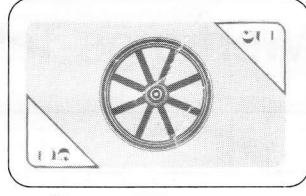
Pluskarten

Die rote Spielfigur wird um 10 Felder nach oben versetzt. Am Anfang des Spiels bedeutet dies von Herz-Feld 30 auf Klee-Feld 40.



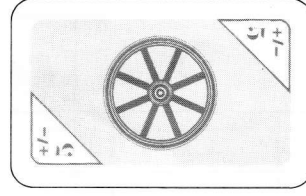
Minuskarten

Die rote Spielfigur wandert von ihrem derzeitigen Stand (also z. B. Feld 40) um 5 Felder nach unten. In unserem Beispiel also auf Klee-Feld 35.



Plus-/Minus-Karten

Hier könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr die rote Spielfigur um die angegebene Zahl nach oben oder nach unten wandern lassen wollt. Also z. B. von Feld 35 nach 40 oder lieber nach Feld 30.



Wertungs-Tabelle

Name		J		J		J		J		J
1. Runde										
2. Runde										
3. Runde										
4. Runde										
5. Runde										
6. Runde										
Gesamt										

J = Joker-Einsatz

Wertungs-Tabelle

Name		J		J		J		J		J
1. Runde										
2. Runde										
3. Runde										
4. Runde										
5. Runde										
6. Runde										
Gesamt										

J = Joker-Einsatz

© 1989 by Georg Appl, Wemding