

Flußpiraten

Autorenteam: Walter Müller und Klaus Zoch

Im Fluß ist ein lange verschollener Piratenschatz wiederentdeckt worden. Jeder Spieler will mit seinen fünf Flußpiraten möglichst den größten Teil davon holen. Die Fundstelle ist jedoch nur mit dem Boot auf dem Fluß zu erreichen. Da der Fluß aber eine sehr starke Gegenströmung hat, gegen die allein kaum einer ankommt, rudern viele Flußpiraten zu zweit.

Doch Vorsicht! Kurz vor dem Ziel, wo die Gegenströmung langsam nachläßt, ist schon so mancher ahnungslose Ruderer von seinem Kumpan aus dem Boot geworfen worden. Welcher richtige Pirat will schon einen gefundenen Schatz teilen?

Sieger ist, wer im Ziel die wertvollsten Schätze findet.

Flußpiraten für drei bis sechs Spieler ab 9 Jahren
Spieldauer etwa eine Stunde.

Turmbau zu Babel

Gespielt wird auf einer runden Holzpyramide. Zu Beginn stehen die Spielfiguren alle auf der untersten Turmstufe. Auf die nächste Stufe kommen immer nur Figuren, die sich mit anderen zu Gruppen zusammenschließen. Gemeinsamkeit ist also gefragt.

Beim Turmbau zu Babel darf jeder Spieler eigene und fremde Figuren bewegen. Da aber jeder Spieler nur seine eigene Figurenfarbe kennt, weiß niemand genau, wem er gerade hilft. Wer im Spiel seine Farbe verrät, wird von den Mitspielern meist nicht mehr unterstützt, er hat es darum sehr schwer, doch noch hochzukommen.

Sieger ist, wer am Schluß viele eigene Figuren auf die Wertungsfelder auf der Turmspitze ziehen kann.

Turmbau zu Babel für zwei bis sechs Spieler ab 10 Jahren.
Spieldauer etwa 45 Minuten.

Das dekorative Holzspielbrett (Ø ca. 52 cm) wird in Handarbeit hergestellt.

Anfragen an:

Walter Müller's Spielewerkstatt

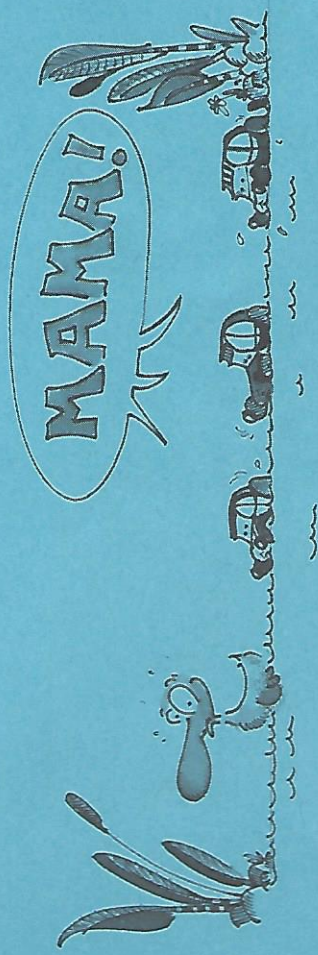
Sulzberger Straße 32 · 87471 Weidach

Telefon (0831) 61899 oder 12238 · Telefax (0831) 66038

Entenrallye

**Fahren - stylen - reparieren -
dabei keine Zeit verlieren**

von Walter Müller



ENTENRALLYE

Bei euch ist jetzt also auch das Entenfieber ausgebrochen. Ihr habt euch ein altes, nicht ganz makelloses Vehikel zugelegt und das wollt ihr ganz toll stylen. Schließlich gibt es in diesem Jahr vier Ententreffen und dort werden die schönsten Enten prämiert. Klar, daß ihr dort einen Preis holen wollt. Also los - keine Zeit verlieren! Die Ente muß schnellstens mit neuen Autoteilen verziert werden und dann geht's sofort zum Treffen. Dort solltet ihr möglichst rechtzeitig ankommen, denn sonst kann euer Prachtstück natürlich nicht gewertet werden.

Bei aller Hektik dürft ihr aber nicht vergessen, sämtliche Mängel am Auto zu beseitigen, denn auch Enten müssen zum TÜV und ohne TÜV-Stempel gibt's auch kein Ententreffen...



ENTENRALLYE

von Walter Müller

für zwei bis sechs Spieler ab 9 Jahren

Künstlerische Gestaltung Wolfgang Steinmeyer

© 1991 by Walter Müller's Spielewerkstatt, Kempten

Inhalt

1 Spielplan	6 Holzautos
1 Würfel	6 Entenkarton
8 Setzsteine	48 Autoteile (Karten)
1 Anleitung	

Spielidee und Spielziel

Im Spiel sollt ihr Autoteile besorgen und damit eure graue 08/15-Ente verzieren. Dafür gibt's Punkte.

Die Punkte werden nur gewertet, wenn die Ente rechtzeitig beim anstehenden Ententreffen ankommt. Also schnell fahren!

Zudem müßt ihr eure Ente noch reparieren, sonst wird sie vom TÜV aufgehalten.

Wer viel repariert und verziert, kann nicht gleichzeitig schnell fahren, wer aber langsam fährt, kommt zu spät zum Ententreffen. Die Kunst besteht also darin, die allzu knappe Zeit richtig aufzuteilen. Spielsieger ist, wer am Ende des Spieljahres die meisten gewerteten Punkte auf seinem Konto hat.

Spielvorbereitungen

Legt zuerst mal den Spielplan aus. Vor dem ersten Spiel müssen die Spielkarten vorsichtig aus den Stanzbögen gelöst werden. Jetzt erhält jeder Mitspieler ein Holzauto, eine Entenkarte und einen Setzstein in einer Farbe. Das Auto kommt auf das Startfeld, der Setzstein auf Feld »0« der rot-weißen Reparaturpunkteleiste und die Entenkarte liegt offen vor euch auf dem Tisch. Alle 48 Autoteile werden gut gemischt in einem verdeckten Stapel neben den Spielplan gelegt. Die beiden orangenen Setzsteine kommen erst später ins Spiel.

Bestimmt jetzt noch einen Startspieler und dann kann's losgehen.

Das Spielfeld

Natürlich muß es bei einem Autospiel Verkehrsregeln geben. Also:

- Die Straße ist in graue und in braune Felder unterteilt. Auf den **grauen Feldern** sind **Sonderaktionen erlaubt**.
- Auf den **braunen Feldern** sind **Sonderaktionen verboten**.
- Enten dürfen auf der Straße niemals wenden, sie fahren immer vorwärts. Nur bei TÜV und ASU kehren die Enten um, klar, das sind ja auch Sackgassen.
- Bei Abzweigungen dürft ihr euch für eine der angegebenen Richtungen entscheiden.
- Auf einem Feld dürfen mehrere Enten gleichzeitig stehen.

Spielverlauf

Ihr kommt der Reihe nach im Uhrzeigersinn zum Zug.

Ein Spielzug kann aus bis zu drei Teilen bestehen:

Teil 1: Auto fahren

Das Auto fährt auf dem Spielplan. Es muß in jedem Zug um mindestens ein Feld bewegt werden. Einzige Ausnahme ist das Warten an einem Treffpunkt.

Teil 2: Sonderaktionen

Nur wenn das Auto nach dem ersten Teil des Zuges auf einem grauen Straßenfeld steht, kann eine Sonderaktion durchgeführt werden. Welche Sonderaktion möglich ist, hängt von der gewürfelten Augenzahl ab. Sonderaktionen sind:

- Ein Autoteil klauen (nur bei gewürfelter Eins)
- Autoteile tauschen (nur bei gewürfelter Zwei)
- Ein Autoteil kaufen (bei gewürfelter Vier, Fünf oder Sechs)
- Die Ente reparieren (bei zwei bis sechs)
- Autoteile einbauen (bei allen Zahlen)

Sonderaktionen sind immer freiwillig, ihr entscheidet selbst, wann ihr was machen wollt. Es sind auch mehrere Sonderaktionen in einem Zug möglich.

Teil 3: Zeit vorstellen:

Die Zeit muß bei jeder gewürfelten Sechs gestellt werden. Auch wenn eine Ente zu früh oder rechtzeitig zu einem Treffen, zum TÜV oder zur ASU kommt, wird die Zeit gestellt.

Wichtig: Die Zeit wird immer erst am Ende des Zuges gestellt. Die Reihenfolge der drei Teile eines Zuges muß unbedingt eingehalten werden.

Der Weg der Enten

Im Spieljahr gibt es sechs Punkte, die ihr möglichst alle rechtzeitig erreichen solltet.

Das sind die vier Treffen im Februar, Juni, August und Dezember, der TÜV im April und die ASU im Oktober. Ihr entscheidet selbst, welche Punkte ihr anfahrt und welche nicht. Vorteilhaft wäre es, überall rechtzeitig hinzukommen.

Nur bei den vier Treffen könnt ihr Punkte holen, und die braucht ihr, um das Spiel zu gewinnen. Wer zum TÜV oder zur ASU zu spät kommt, wird in die TÜV- oder ASU-Werkstatt gesteckt und hat von dort aus einen weiteren Weg.

Solltet ihr mal den Anschluß verloren haben, dann nehmt einfach eine Abkürzung, dann seid ihr wieder vorne mit dabei.

Die Fahrt beginnt

Wer gleich mal richtig losstarten will, fährt einfach mit seiner Emte die gewürfelte Zahl vorwärts. Ein Teil der Würfelaugen kann aber auch zum Kauf eines Autoteiles und / oder zum Reparieren verwendet werden.

Autoteile kaufen

Jedes Autoteil kostet drei Würfelpunkte. Da die Ente auf der Straße mindestens ein Feld fahren muß, könnt ihr also nur mit einer vier, fünf oder sechs ein Autoteil kaufen. Wer also beispielsweise fünf würfelt, fährt zwei Felder weiter und kauft mit den restlichen drei Punkten die oberste verdeckte Karte vom Stapel.

Autoteile einbauen

Habt ihr ein Autoteil in eurem Besitz, so solltet ihr es vorerst mal keinem anderen zeigen. Es gibt gute Teile und absoluten Schrott. Die beste Karte hat 5 Punkte und 3 Mängel, die schlechteste 2 Punkte und fünf Mängel.

Wer ein Teil einbauen will, legt es einfach aufgedeckt auf den entsprechenden Platz auf seine Entenkarte.

Das eingebaute Teil darf erst wieder nach der Punktwertung beim nächsten rechtzeitig erreichten Ententreffen ausgebaut werden, solange muß es auf seinem Platz liegen bleiben. Autoteile dürfen nur auf freie Plätze der Entenkarte gebaut werden, nicht übereinander.

Wer sein Teil nicht einbauen will oder kann, legt es verdeckt neben seine Entenkarte.

Reparieren

Eine Grundente hat viermal 3 Mängel, also 12 Mängel. Durch den Einbau von Autoteilen kann sich die Mängelzahl verändern. Die Gesamt-mängelzahl wird immer aus den vier sichtbaren Mängelzahlen errechnet.

Beispiel: *Juliane hat bisher ein Teil mit 4 Mängeln und ein Teil mit 5 Mängeln eingebaut. Ihre Ente hat also 15 Mängel (4 Mängel von der ersten Karte + 5 Mängel von der zweiten Karte + zweimal 3 Mängel von der Grundente = 15 Mängel).*

Um TÜV oder ASU zu überstehen, muß sie also 15 Reparaturpunkte oder mehr sammeln.

Das geht ganz einfach. Während der Fahrt auf den grauen Straßenfeldern wird nicht immer die gesamte Augenzahl mit dem Auto gefahren, sondern ein Teil davon wird zum Reparieren verwendet.

Hierzu wieder ein Beispiel:

Walter hat vier gewürfelt, fährt aber mit seiner Ente nur ein Feld weiter. Dann setzt er seinen Setzstein auf der Reparaturpunkteleiste um drei Felder weiter, er hat damit drei Mängel seiner Ente beseitigt.

Nicht vergessen: Das Auto muß immer mindestens ein Feld fahren, es darf also immer nur ein Teil der Würfelaugen zum Reparieren verwendet werden.

Wichtig: Eine Ente, die bei der ASU oder bei der ASU-Werkstatt war, darf nicht mehr repariert werden.

Keiner darf mehr als 20 Reparaturpunkte sammeln.

Ein Autoteil klauen

Die armen Zeitgenossen, die im Spiel eine Eins würfeln, dürfen einem Mitspieler ein Autoteil klauen.

Wer klaut, sucht sich eine verdeckte Karte bei einem Mitspieler seiner Wahl aus. Es dürfen jedoch nur Teile geklaut werden, die der Besitzer nicht eingebaut hat, die er also ohnehin nicht braucht. Während dem Klauen darf das Auto trotzdem ein Feld weitergezogen werden. Hat kein Mitspieler ein verdecktes Autoteil, so kann auch nichts geklaut werden.

Zur Erinnerung: Nur wer eine Eins würfelt, darf ein Autoteil klauen.

Autoteile tauschen

Im Spiel können nur dann Autoteile getauscht werden, wenn mindestens zwei Mitspieler verdeckte Autoteile haben. **Eingebaute Teile dürfen nicht getauscht werden. Nur bei einer gewürfelten Zwei kann getauscht werden.**

Beispiel: *Walter würfelt eine Zwei, fährt zwei Felder mit seiner Ente und möchte jetzt noch mit Juliane eine Karte tauschen. Juliane hat zwei verdeckte Karten vor sich. Davon nimmt Walter eine weg und gibt der Juliane dafür ein eigenes Autoteil. Er baut das eingetauschte Teil sofort in seine Ente ein. Juliane darf das erhaltene Teil von Walter erst einbauen, wenn sie wieder am Zug ist.*

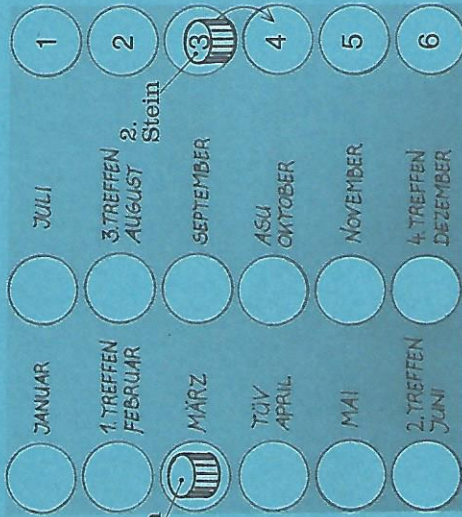
Die Zeit

Mit Hilfe der beiden orangenen Setzsteine wird im Spiel die Zeit angezeigt.

Die Zeit wird immer um eine Stufe vorgestellt, wenn

- ein Spieler eine Sechs würfelt, oder
- wenn eine Ente rechtzeitig oder zu früh bei einem der vier Treffen, bei TÜV oder ASU ankommt.

Fährt eine Ente mit einer Sechs zu einem der genannten Punkte (Treffen, TÜV, ASU), so wird die Zeit um zwei Stufen vorgestellt.



1. Stein

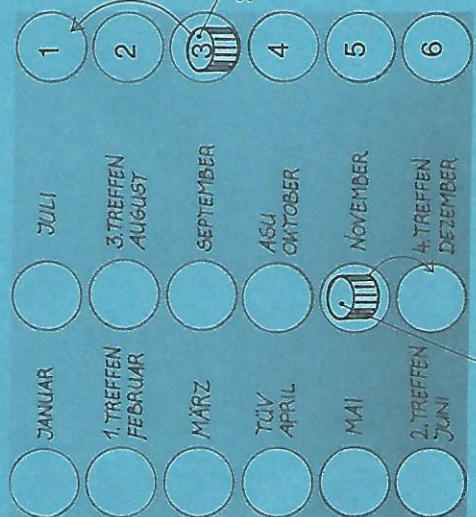
Beispiel: Die beiden Zeitsteine (orange) liegen auf März und Feld ③. Das bedeutet, im Moment ist März, und zwar der dritte Abschnitt.

Würfelt jetzt jemand eine Sechser oder kommt ein Auto zu einem Treffpunkt, so wandert der zweite Stein von Feld ③ auf Feld ④. Bei der nächsten Sechser auf Feld ⑤ usw. Ist der zweite Stein auf Feld ⑥ angekommen, ist Monatsende. Wenn jetzt wieder eine Sechser fällt, kommt der erste Stein von März auf April, der zweite Stein wieder auf die ①.

Der April dauert dann wieder so lange, bis der zweite Stein auf Feld ⑥ angekommen ist, dann kommt Mai usw.

Bei der ersten gewürfelten Sechser im Spiel werden die Zeitsteine auf die Felder Januar und ① gestellt. Das Spiel endet, wenn der Dezember abgelaufen ist, wenn also der Januar des nächsten Jahres beginnt.

Achtung: Nur wenn sechs Spieler mitspielen, wandert der zweite Zeitstein jeden Monat bis Feld ⑥. Sind weniger Autos im Rennen, hat jeder Monat auch entsprechend weniger Abschnitte. Also bei zwei Mitspielern kommt der zweite Zeitstein nur bis Feld ②, bei drei Mitspielern bis Feld ③ usw.



1. Stein

Beispiel: Ihr spielt zu dritt und die Zeitsteine liegen auf November Abschnitt 8. Juliane würfeln eine Sechser. Nach ihrem Zug kommen die Zeitsteine auf Dezember und Feld ①.

Sollten tatsächlich alle Enten beim 4. Treffen im Dezember vor Jahresende angekommen sein, ist das Spiel natürlich auch beendet.

Die Ententreffen

Jetzt kommen die langersehten Treffen, wo eure Gefährte bewertet werden. Gewertet werden nur Autos, die rechtzeitig oder zu früh zu einem Treffen kommen. Bei der Ankunft muß der Treffpunkt nicht genau getroffen werden, überzählige Würfelpunkte verfallen.

Jetzt erfolgt die Punktwertung. Dazu werden einfach alle Punkte zahlen auf den eingebauten Autoteilen zusammengezählt. Für jedes Autoteil, das im Hintergrund die gleiche Farbe hat wie eine Grundente, gibt's noch einen Zusatzpunkt. Notiert die erreichten Punkte einfach auf einen Zettel.

Achtung: Die Mängel spielen bei der Punktwertung keine Rolle!

Nach der Punktwertung werden alle eingebauten Autoteile sofort abgebaut und in den Vorratsstapel zurückgemischt. Höchstens zwei von den verdeckten, nicht eingebauten Teilen dürft ihr behalten, die übrigen kommen zurück in den Stapel. Vor euch steht wieder die alte graue Ente und jetzt könnt ihr wieder nach Herzenslust neue Teile einbauen fürs nächste Treffen. Enten, die zu spät zum Treffen kommen, dürfen nicht abgebaut werden, sie fahren über den Treffpunkt, ohne anzuhalten und verstellen dabei auch die Zeit nicht.

Am Spielende zählt ihr einfach alle Punktezahlen von den erreichten Ententreffen zusammen. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl.

Warten

Es gibt tatsächlich rasend schnelle Enten, die kommen zu früh zu einem Treffen. Wenn das passiert, dann muß die Ente am Treffpunkt warten, bis der Monat des Treffens begonnen hat.

Beispiel: Marit ist bereits im Mai zum 2. Treffen gefahren. Die Zeit zeigt den Abschnitt ⑥ im Mai, als Marit wieder zum Zug kommt. Sie würfelt, obwohl sie warten muß, trotzdem und hat eine Sechser. Jetzt darf sie nicht fahren, weil das Treffen erst im Juni stattfindet, das Auto bleibt also stehen. Sie darf auch kein Autoteil kaufen und nichts reparieren, weil sie auf einem braunen Straßenfeld steht. Da sie aber eine Sechser gewürfelt hat, kann sie die Zeit auf den ersten Juniabschnitt vorstellen. Im nächsten Zug darf ihre Ente wieder weiterfahren.

Auch alle Spieler, die ihre Enten schon zum 4. Treffen im Dezember gefahren haben, würfeln noch bis zum Spielende mit, um bei jeder gewürfelten Sechser die Zeit zu verstellen.

TÜV und ASU

Wie schon bei Punkt »Reparieren« beschrieben wurde, kommt nur ein Auto ohne Probleme durch TÜV und ASU, das genügend Reparaturpunkte auf seinem Konto hat. Außerdem muß die Ente rechtzeitig (im April bzw. im Oktober) ankommen. Dabei muß das TÜV- oder ASU-Feld nicht genau getroffen werden, überzählige Würfelpunkte verfallen.

Wer das geschafft hat, setzt seinen Stein auf der Reparaturpunkteleiste für jeden Mangel ein Feld zurück, dann darf die Ente weiterrasen zum nächsten Treffen.

Achtung: Bei TÜV und ASU behaltet ihr alle Autoteile.

Beispiel: Marit kommt rechtzeitig zum TÜV und hat 15 Reparaturpunkte gesammelt. Ihre Ente hat nur 12 Mängel, der Setzstein wird von Feld 15 auf Feld 3 zurückgesetzt und die Fahrt geht weiter.

Ist jedoch der Monat April abgelaufen, werden alle Enten, die noch nicht beim TÜV waren, sofort in die TÜV-Werkstatt gesetzt. Dann werden die Setzsteine entsprechend der Mängel zurückgesetzt und die Fahrt geht weiter. Die Enten müssen nicht nochmals zum TÜV.

Achtung: TÜV- und ASU-Werkstatt sind eigene Häuser, nicht zu verwechseln mit TÜV und ASU.

Noch schlimmer erwischt es die Enten, die nicht genügend Reparaturpunkte gesammelt haben. Sie werden auf die Minusfelder bei der Werkstatt gestellt, der Setzstein auf der Reparaturpunktetabelle kommt auf »0«.

Beispiel: Juliane kommt mit ihrer Ente mit 14 Mängeln zur ASU. Sie ist zwar rechtzeitig da, hat es aber versäumt, alles zu reparieren. Jedem falls hat sie nur zwölf Reparaturpunkte auf ihrem Konto. Die Ente wird nun auf Feld »-2« bei der ASU-Werkstatt gestellt. Von dort aus ist es so weit zum 4. Treffen, daß sie es kaum rechtzeitig bis zum Dezember erreichen wird.

Enten, die zu spät dran sind und auch noch zu wenige Reparaturpunkte gesammelt haben, kommen ebenfalls auf die Minusfelder. Aber das passiert euch doch nicht, oder ???

Andere Spiele aus Walter Müller's Spielwerkstatt

Sensationen

Autor: Helmut Huber

Sensationelle Dinge sind geschehen. Die Spieler schicken Journalisten zu den Schauplätzen. Wer die Schlagzeilen zuerst auf der Titelseite seiner Zeitung hat, steigert dadurch die Auflage und gewinnt das Spiel. Wetten, bluffen, richtiges Einschätzen der Mitspieler und etwas Glück sind die Spielbestandteile.

Sensationen

für zwei bis vier Spieler ab 9 Jahren,
Spieldauer etwa 20 Minuten.



AUFGENOMMEN IN
DIE AUSWAHLISTE

Favoriten

Die fünf schnellsten Rennpferde der Welt haben sich auf dem Rennplatz eingefunden. Sie veranstalten ein Wettrennen, diesmal aber ohne die lästigen Reiter.

Fünf Pferdenarren, die gerade zufällig vorbeikommen, beobachten die Pferde und schließen Wetten über den Ausgang des Rennens ab.

Im Spiel übernimmt jeder Spieler die Rolle eines der Pferdefreunde. Die Spieler wetten auf die Pferde. Es kann vor und während dem Rennen gewettet werden, je früher jedoch ein Spieler seinen Tip abgibt, desto mehr Gewinnpunkte kann er dafür bekommen, immer vorausgesetzt, er hat auf das richtige Pferd gesetzt.

Die Pferde werden abwechselnd von den Spielern bewegt. Dabei versucht natürlich jeder, seinen Favoriten zu bevorzugen, die anderen Pferde aber zu bremsen. Da verschiedene Spieler auch auf dasselbe Pferd setzen können, bilden sich ständig Koalitionen, die dem Spiel einen besonderen Reiz geben.

Favoriten

für zwei bis fünf Spieler von 9 - 128 Jahren
Spieldauer pro Rennen etwa zehn Minuten.