



Wolfgang Kramer

Wer mit wem?
Das wechselreiche
S P I E L
um kuriose
Partner!



IM 7. HIMMEL

**Das wechselreiche Spiel um kuriose Partner
von Wolfgang Kramer. Für 2-6 Spieler ab 12 Jahren.**

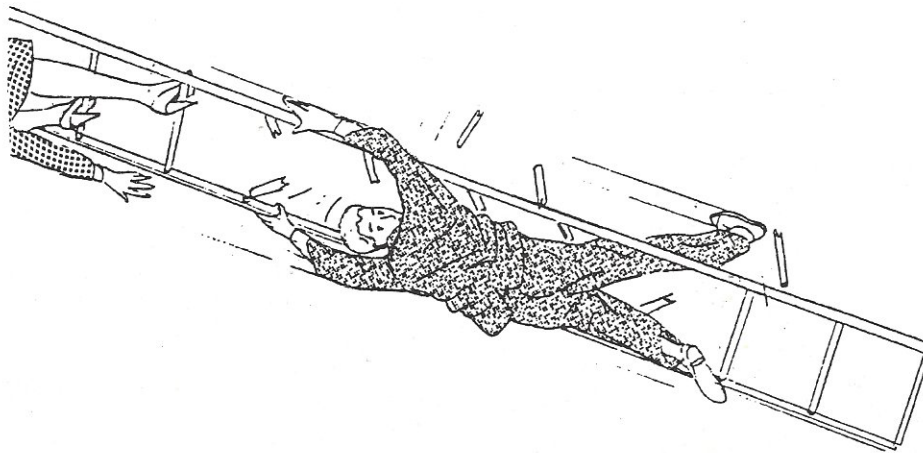
Spieler und Partner-Figuren gehören zu einem großen Freundeskreis, der sich ständig trifft und viel unternimmt. Mal werden die Beziehungen eng, mal lösen sie sich auch wieder. Manchmal wird aus Freundschaft auch mehr, aber wer mit welchem Partner zuerst im 7. Himmel landet, bleibt bis zum Schluß offen.

Durch geschicktes Ausspielen von Sympathie-Karten erreichen die Partner neue Stationen auf dem Weg in den 7. Himmel oder werden abgeworben. So entstehen wechselreiche Partnerschaften, und es kostet manch gute Karte, bevorzugte Partner zurückzugewinnen, um mit ihnen das Ziel zu erreichen.

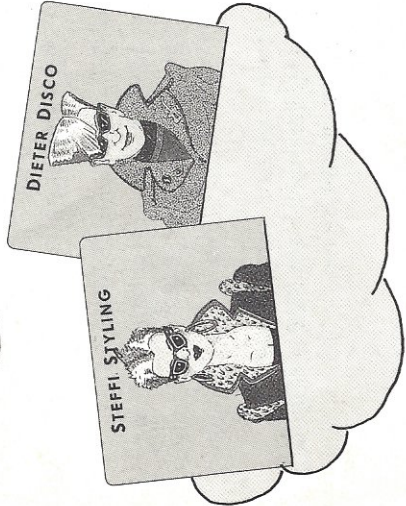
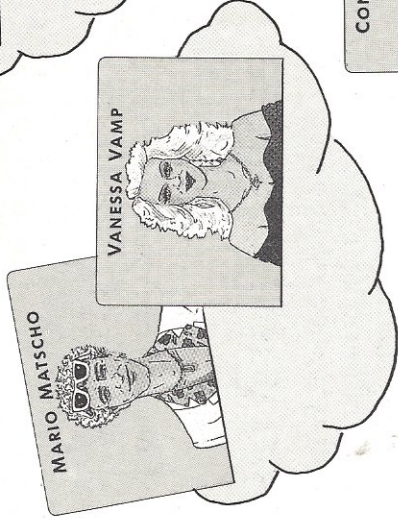
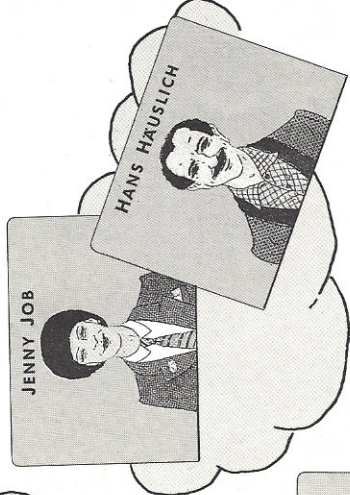
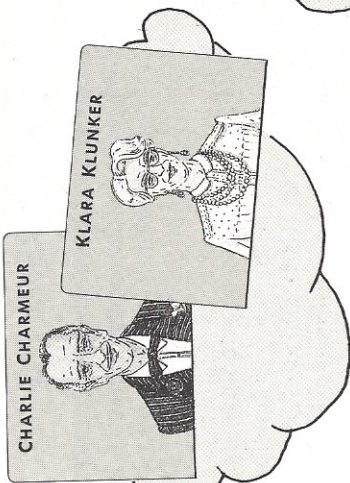
INHALT: 1 Spielplan, 6 Partner-Figuren,
6 Partner-Karten, 99 Sympathie-Karten.

SPIELZIEL

Es gewinnt der Spieler, der mit seinem Partner zuerst im 7. Himmel ankommt.



Wer mit wem?
Als Partner stellen sich vor:



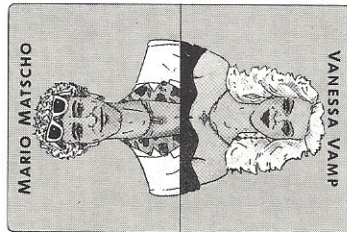
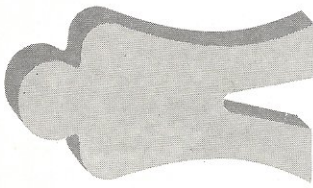
SPIELVORBEREITUNG

- Alle 6 Partner-Figuren werden auf das Startfeld mit dem Gartenfest gestellt. Die weiteren Felder zeigen verschiedene Stationen und Entwicklungen einer Partnerbeziehung bis hin zum 7. Himmel.
- Die 6 Partner-Karten werden gemischt und ausgeteilt. Bei 2-3 Spielern erhält jeder 2 Karten, bei 4-6 Spielern jeder 1 Karte und legt diese offen vor sich auf den Tisch. Übrige Partner-Karten werden offen neben den Spielplan gelegt; sie werden später noch zum → Wechseln gebraucht.
- Die Sympathie-Karten werden ebenfalls gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält 12 Karten auf die Hand, die er nach Farben ordnet und vor den Mitspielern verdeckt hält.
Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel neben den Spielplan.

BEIM GARTENFEST FÄNGT ALLES AN

Der jüngste Spieler beginnt. Er spielt eine beliebige Sympathie-Karte mit 1, 2, 3, 4 oder 5 Zugpunkten offen aus und zieht die gleichfarbige Partner-Figur um die angegebene Zahl entsprechend viele Felder vorwärts. Dabei dürfen auf einem Feld auch mehrere Figuren stehen.

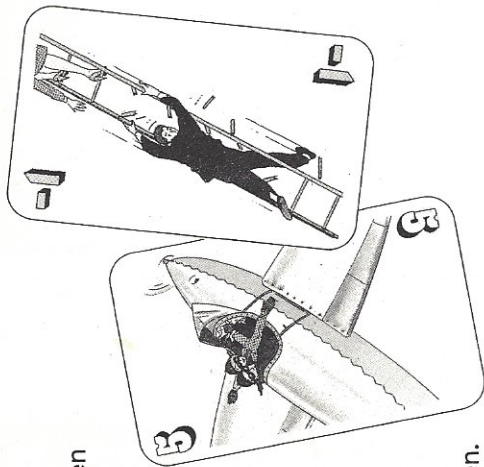
Jeder kann **jede** Partner-Figur bewegen, sofern er eine entsprechende Sympathie-Karte hat! Ausgespielte Karten werden auf einem Stapel abgelegt; danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.



DIE SYMPATHIE-KARTEN

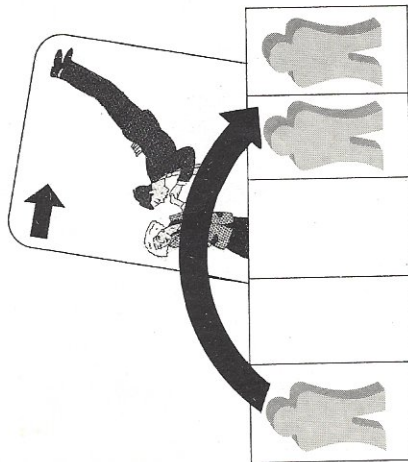
Die Karten zeigen, für welchen Partner man Sympathien hat. Mit diesen Karten kann man entweder

- Partner-Figuren **ziehen**
oder
- Partner-Figuren **wechseln**.



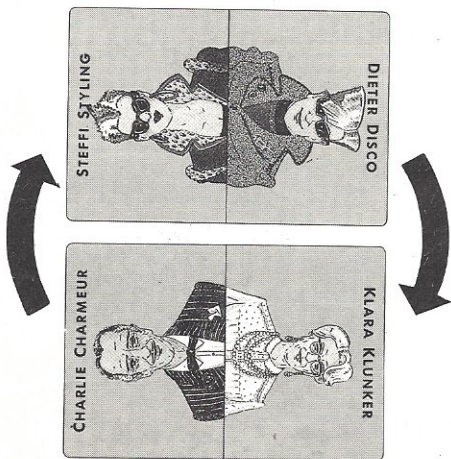
DAS ZIEHEN DER PARTNER-FIGUREN

- 72 Sympathie-Karten zeigen farbige Zahlen, die als Zugpunkte für die gleichfarbige Figur verwendet werden. So können die Figuren 1, 2, 3, 4, 5 Felder vorwärts oder 1 bzw. 2 Felder rückwärts gezogen werden. Rückwärts aber nicht über das Startfeld hinaus.
- Die 12 Sympathie-Karten mit weißen Zahlen verwendet man zum Ziehen einer beliebigen Figur.
- Die 7 Sympathie-Karten mit Pfeil bewegen die gleichfarbige bzw. beliebige Figur (weißer Pfeil) bis zu dem Feld vorwärts, auf dem die nächste andere Partner-Figur steht.
- Die 8 Sympathie-Karten mit Text können zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden. Die Aufforderungen sind dann sofort auszuführen.



DAS WECHSELN DER PARTNER

- Mit den farbigen Sympathie-Karten kann man nicht nur Figuren ziehen, sondern auch neue Wunschpartner eintauschen. In diesem Fall wird die gleichfarbige Partner-Figur **nicht** gezogen.
- Der Spieler spielt eine farbige Sympathie-Karte aus und nimmt sich die gleichfarbige Partner-Karte im Tausch gegen seine eigene. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Partner-Karte einem Mitspieler gehört oder (bei 2, 4 und 5 Spielern) partnerlos neben dem Spielplan liegt.
- Natürlich kann man jederzeit Wunschpartner zurücktauschen, sofern man an der Reihe ist. Kurz vor dem Ziel wird das besonders spannend denn jedes Wechseln beschränkt ja gleichzeitig die Zugmöglichkeit mit dieser Figur.

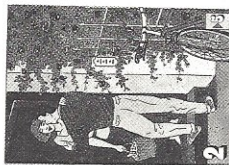


BESONDERE STATIONEN AUF DEM WEG IN DEN 7. HIMMEL

Jeder Spieler, der eine (beliebige!) Figur auf eines dieser besonderen Felder zieht, führt sofort die entsprechende Aktion aus.

■ Feld 2 – Der erste Kuß

Du gehst ganz schön ran. Wer dieses Feld mit einer beliebigen Figur erreicht, rückt diese sofort zum Picknick auf Feld 5 vor.



■ **Feld 4 – Diskothek**

Hier bilden sich überraschend neue Freundschaften. Wer mit einer beliebigen Figur auf dieses Feld zieht, **muß** seine Partner-Karte gegen eine beliebige andere eintauschen.

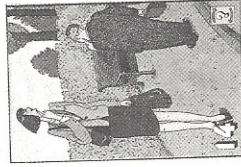
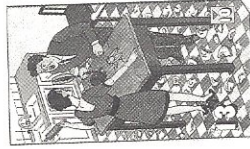


■ **Feld 6 – Bahnhof**

Auf geht's zum Weekend nach Paris. Wer auf dieses Feld mit einer beliebigen Figur zieht, rückt diese sofort nach Paris auf Feld 9 vor.

■ **Feld 8 – Fasching**

Eine gute Gelegenheit, neue Partner kennenzulernen, wenn man will. Wer mit einer beliebigen Figur auf dieses Feld zieht, **kann** seine Partner-Karte gegen eine beliebige andere eintauschen, muß es aber nicht.

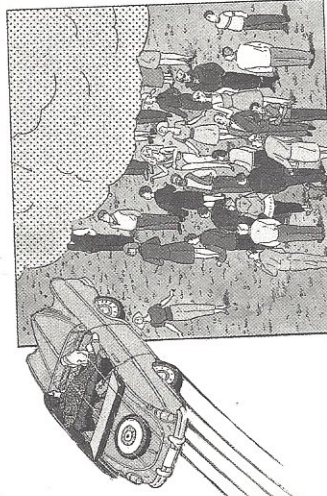


■ **Feld 13 – Streit**

Die Partner sollten sich mal richtig aussprechen. Wer auf dieses Feld mit einer beliebigen Figur zieht, **muß** diese sofort auf Feld 10 mit der Rosenstrauß-Szene zurücksetzen.

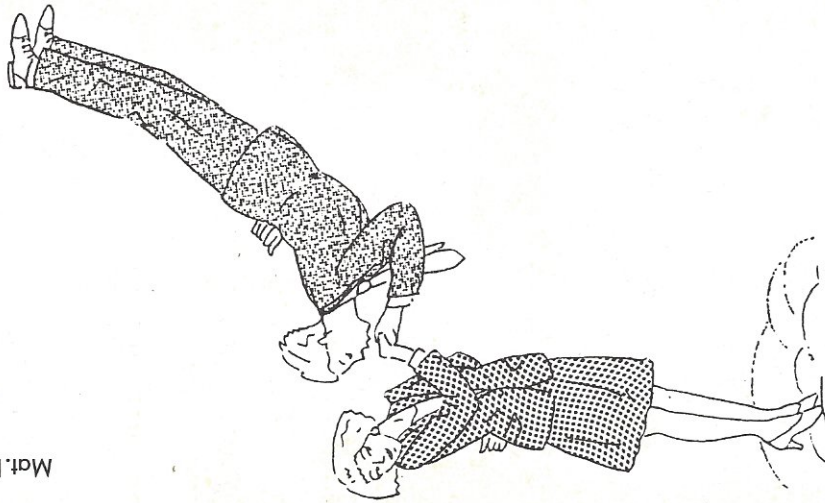
■ **Feld 14 – Ungleiche Partner**

Nicht alle passen zueinander. Wer mit einer beliebigen Figur auf dieses Feld zieht, **kann** seine Partner-Karte gegen eine beliebige andere eintauschen, muß es aber nicht.



IM 7. HIMMEL

■ **Das Spiel gewinnt**, wer mit seinem Partner als erster im 7. Himmel ankommt. Dabei können überflüssige Zugpunkte verfallen. Welcher Spieler die Figur auf den 7. Himmel zieht, spielt keine Rolle – entscheidend ist, wer die gleichfarbige Partner-Karte hat.



- Die anderen Spieler können noch die nächsten Plätze ausspielen. Sympathie-Karten für Partner-Figuren, die bereits im 7. Himmel sind, haben keine Bedeutung mehr. Diese Partner können nicht mehr eingewechselt werden, und man kann auch nicht mehr auf sie mit dem Pfeil aufdrücken. Spieler, die bereits im 7. Himmel gelandet sind, nehmen am weiteren Spielverlauf nicht mehr teil.
- Durch häufiges Wechseln kann es vorkommen, daß keine bzw. nicht alle Partner-Figuren in den 7. Himmel kommen. In diesem Fall endet das Spiel, wenn die letzte Karte ausgespielt wurde. Gewinner und nachfolgende Plätze richten sich dann nach dem Standort der Partner-Figuren bei Spielende.

BESONDERE REGELN BEI 2 UND 3 SPIELERN

Bei 2 und 3 Spielern ist das Spiel interessanter, wenn jeder mit 2 Figuren spielt. Die Regeln ändern sich dann in drei Punkten:

- Jeder Spieler erhält 2 Partner-Karten. Es gewinnt, wer zuerst zwei Partner in den 7. Himmel gebracht hat. Gelingt dies keinem, gewinnt derjenige, der zuerst mit einer Figur im 7. Himmel angekommen ist.
- Nach dem Ausspielen einer Sympathie-Karte ergänzen die Spieler ihre Karten wieder auf 12 – und zwar solange, bis die erste Partner-Figur im Himmel angekommen ist. Der Spieler, der diesen Zug ausführte, darf seine Sympathie-Karten als letzter nochmals ergänzen. Dann wird normal weitergespielt.
- Wenn ein Spieler einen Partner wechselt, darf er wählen, welche von seinen Partner-Karten er abgibt.



© 1989 F.X. Schmid
D-8210 Prien
Made in West Germany

No. 71212.2