

Kurzspielregel - Irono Ofubi

Vorbereitung

- Spielplan in Tischmitte legen
- Markierungsstein bereitlegen
- Spielsteine austeilen
- 6 Ratesteine in die Hand nehmen

Spielablauf

- Spieler A setzt Markierungsstein auf gewähltes Feld.
- Spieler A nimmt Ratestein der gewählten Farbe in eine Hand und legt sie geschlossen auf den Tisch.
- Spieler B versucht, die Farbe zu erraten;
- Spieler B legt 3 Ratesteine auf den Tisch.
- Spieler A zeigt gewählte Farbe
 - a) B hat die Farbe **nicht** erraten:
Spieler A setzt den Stein auf das Feld.
 - b) B hat die Farbe erraten:
Spieler B setzt seinen Stein **dieser** Farbe auf das Feld.
- Rollenwechsel

Spielende

Wenn alle Felder besetzt sind.

Sieger

Wer die meisten Punkte erreicht hat (siehe Wertung).

IRONO OFUBI

„Das listenreiche Spiel mit Farben“
(frei aus dem Japanischen)

Ein intuitives Bluffspiel
für 2 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Jürgen P.K. Grunau

PIATNIK-Spiel Nr. 6412
© 1995 by Piatnik, Wien
Printed in Austria

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Markierungsstein
- 30 runde Spielsteine
- 30 ovale Spielsteine

Das Spielziel

Es gilt zu erraten, welche Farbe der Gegenspieler geheim in der Hand hält und auf das markierte Feld legen möchte. Wer richtig rät, darf einen seiner Spielsteine dieser Farbe auf dieses Feld legen. Es gewinnt, wer seine Farbsteine am besten auf dem Spielplan ablegen konnte.

Beschreibung des Spielmaterials

Der Spielplan: zeigt 16 Felder, die man möglichst günstig mit seinen Spielsteinen belegen soll.

Der Markierungsstein: der weiße Markierungsstein zeigt an, welches Feld man belegen möchte.

Die Spielsteine: Ein Spieler erhält die 30 runden, der andere die 30 ovalen Spielsteine. Jeder Spieler hat je 5 Stück in den Farben Gelb, Grün, Weiß, Rot, Blau und Grau. Sie dienen als **Ratesteine** und **Setzsteine**.

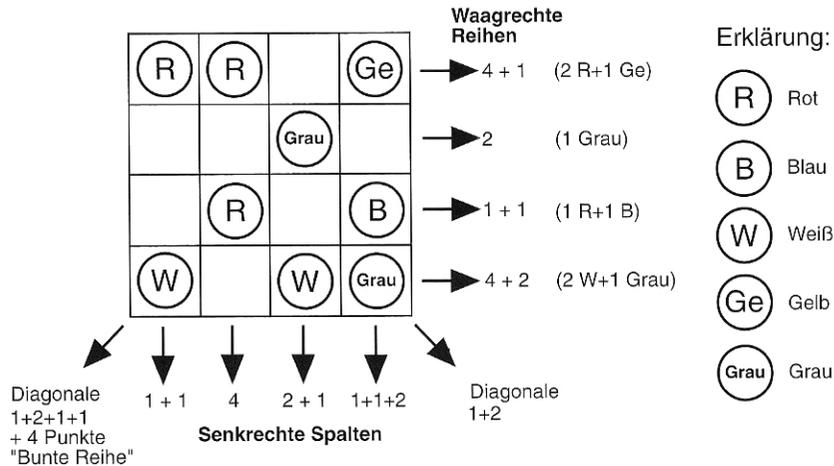
erhält er dafür eine Extraprämie von **4 Punkten**.

Die Farbe scheidet aus dem Spiel aus, d.h., der Gegner muß die Setzsteine dieser Farbe, die er noch nicht gesetzt hat, in die Schachtel zurücklegen. Beide Spieler müssen auch ihren Ratestein dieser Farbe zurücklegen. Für das nächste Spiel wird diese Farbe wieder ins Spiel genommen.

Wenn Sie zu "IRONO OFUBI" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien

Beispiel: Spieler A hat 9 Steine folgendermaßen gelegt; die restlichen Felder hat Spieler B belegt.



| | | |
|-------------------------------|------------|-----------|
| Summe der waagrechten Reihen: | $5+2+2+6=$ | 15 |
| Summe der senkrechten Reihen: | $2+4+3+4=$ | 13 |
| Summe der Diagonalen: | $5+3=$ | 8 |
| Sonderwertung "Bunte Reihe": | | 4 |
| Gesamtpunktsumme: | <hr/> | 40 |

3. Sonderwertung "Bunte Reihe":

Gelingt es einem Spieler in einer Reihe, Spalte oder Diagonale alle 4 Plätze mit eigenen Setzsteinen zu belegen, von denen jeder Stein eine andere Farbe hat, so erhält der Spieler dafür eine Extraprämie von **4 Punkten**.

4. Sonderwertung "Ausverkauf":

Gelingt es einem Spieler alle 4 Setzsteine einer Farbe auf dem Plan unterzubringen - egal auf welchen Feldern - so

Spielvorbereitungen

- Ein Spieler erhält die **runden** Spielsteine, der andere Spieler die **ovalen**.
- Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt und
- der **Markierungsstein** bereitgelegt.
- Jeder Spieler baut vor sich auf dem Tisch nebeneinander 6 Türme zu je 4 Spielsteinen einer Farbe auf. Dies sind die **Setzsteine**, die im Laufe des Spieles auf das Spielfeld gelegt werden können.
- Die restlichen 6 Steine, je einen pro Farbe, nimmt man in die Hand, die man, um sie vor dem Gegenspieler verborgen zu halten, tunlichst unter dem Tisch hält. Diese 6 Steine heißen **Ratesteine**.

Spielablauf

- Die Spieler einigen sich, wer beginnt - z.B. der jüngere Spieler (= Spieler A).
- Spieler A setzt den **Markierungsstein** auf ein beliebiges, leeres Feld des Spielplanes. (Zu Spielbeginn stehen also alle 16 Felder zur Verfügung.)
- Auf dieses markierte Feld möchte Spieler A einen Spielstein in einer Farbe seiner Wahl setzen.
- Spieler B kann dies verhindern, wenn er errät, welche Farbe Spieler A legen möchte.

Raten

- Spieler A nimmt von seinen **6 Ratesteinen**, die er sich unter dem Tisch anschaut, die Farbe, die er setzen möchte, in eine Hand und legt diese geschlossen auf den Tisch.

Die restlichen 5 Ratesteine läßt er unter dem Tisch in der anderen Hand.

- Spieler B legt nun **drei** seiner Ratesteine, von denen er annimmt, daß Spieler A eine Farbe davon in der Hand hält, offen auf den Tisch.
- Danach zeigt Spieler A, welche Farbe er tatsächlich in der Hand hält.

Setzen

- Hat Spieler B **richtig** geraten, d.h. unter seinen 3 Ratesteinen befindet sich die Farbe, die Spieler A in der Hand hatte, darf Spieler B einen Setzstein **dieser** Farbe auf das durch den Markierungsstein bezeichnete Feld legen. Spieler A hat den Platz verloren.
- Hat Spieler B **falsch** geraten, darf Spieler A einen Setzstein der gewählten Farbe auf dem Feld ablegen.
Durch das Ablegen eines Steines wird eine Runde abgeschlossen.

Für die nächste Runde wechseln die Spieler die Rollen:
Spieler B bezeichnet nun mit dem Markierungsstein ein Feld und nimmt verdeckt für Spieler A einen Ratestein in die Hand, usw.

Spielende

Wenn alle 16 Felder belegt sind, endet das Spiel. Jeder Spieler hatte achtmal die Gelegenheit, richtig zu raten und achtmal die Chance, seinen Gegenspieler tüchtig auszubluffen.

Wertung

Der Spielplan besteht aus 4 waagrechten Reihen, 4 senkrechten Spalten und 2 Diagonalen - insgesamt also 10 Wertungsmöglichkeiten, die bei der Abrechnung alle gleichwertig sind.

Dabei wird jeder Stein mindestens 2x manchmal sogar 3x gezählt.

Es empfiehlt sich, für jeden Spieler getrennt, zuerst alle waagrechten Reihen abzurechnen, danach die senkrechten Spalten und zum Schluß die beiden Diagonalen (siehe unten).

1. Setzsteine normaler Farbe:

(Normale Farben sind alle Farben außer Grau)

Kommt eine normale Farbe in einer Reihe, Spalte oder Diagonale:

| | | |
|-----|--------------------|------------|
| 1 x | vor, gibt es dafür | 1 Punkt, |
| 2 x | vor, gibt es dafür | 4 Punkte, |
| 3 x | vor, gibt es dafür | 9 Punkte, |
| 4 x | vor, gibt es dafür | 16 Punkte. |

2. Setzsteine in Grau:

(zählen den **doppelten** Wert wie normale Farben)

Taucht ein grauer Setzstein in einer Reihe, Spalte oder Diagonale:

| | | |
|-----|--------------------|------------|
| 1 x | auf, gibt es dafür | 2 Punkte, |
| 2 x | auf, gibt es dafür | 8 Punkte, |
| 3 x | auf, gibt es dafür | 18 Punkte, |
| 4 x | auf, gibt es dafür | 32 Punkte. |