

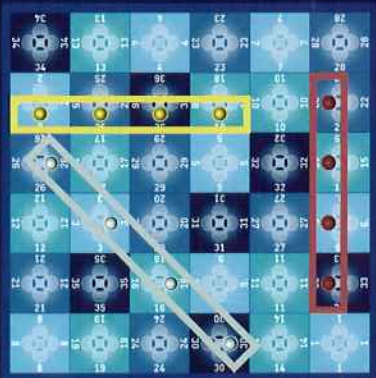
4 JUST FUN

Ein ganz einfaches und spannendes Setzspiel
für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

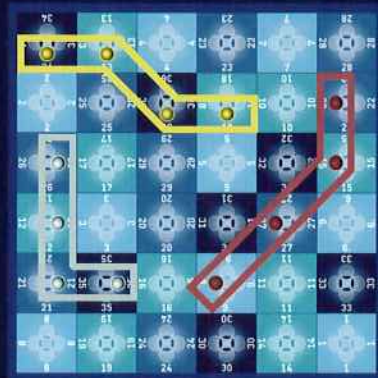
Spielidee und Spielziel

Die Spieler spielen Karten aus und belegen dadurch Zahlenfelder auf dem Spielplan. Sobald ein Spieler vier in einer Reihe direkt nebeneinander liegende Felder (waagrecht, senkrecht oder diagonal) besitzt, hat er gewonnen. Ein Feld zählt aber nur dann, wenn man dort die Mehrheit von Setzsteinen besitzt. Wenn kein Spieler innerhalb von 20 Runden das Ziel erreicht, gewinnt, wer mit seinen Setzsteinen die wertvollsten Felder besitzt.

Beispiele:



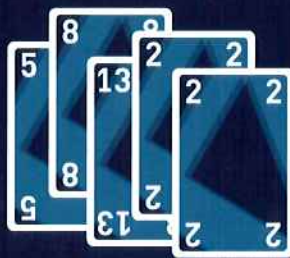
Dies sind drei korrekte Gewinn-Reihen von nebeneinander liegenden Feldern.



Keine Gewinn-Reihen: Die Felder liegen zwar „nebeneinander“, aber nicht in einer Reihe.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 55 Spielkarten
(davon je viermal die Werte 1-12 und je einmal die Werte 13-19)
- 80 stapelbare Setzsteine
(je 20 in vier Farben)



Spielvorbereitung

- Der Spielplan mit seinen von 1 bis 36 nummerierten Feldern wird so auf den Tisch gelegt, dass jeder Spieler vor einer Seite des Plans sitzt.
- Jeder Spieler erhält 20 Setzsteine einer Farbe, die er vor sich ablegt.
- Die Spielkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 4 Karten, die er auf die Hand nimmt. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Der lustigste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, muss, wenn er kann, eine oder mehrere Karten ausspielen und einen Stein seiner Farbe auf ein quadratisches Feld setzen, das dem Wert der ausgespielten Karte(n) entspricht. Anschließend zieht er so viele Karten nach, wie er ausgespielt hat.

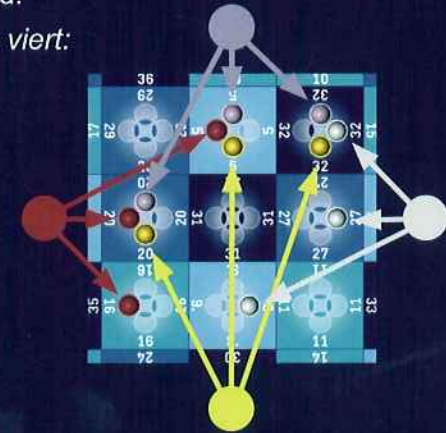
1. Eine oder mehrere Karte(n) ausspielen

- Der Spieler, der an der Reihe ist, muss **mindestens 1** Karte ausspielen, es dürfen aber auch 2, 3 oder 4 sein.
- Spielt man 2 oder mehr Karten aus, werden deren Zahlenwerte zusammengezählt.
- Ausgespielte Karten werden offen abgelegt und bilden so den Ablagestapel.

2. Einen Setzstein auf dem Spielplan platzieren

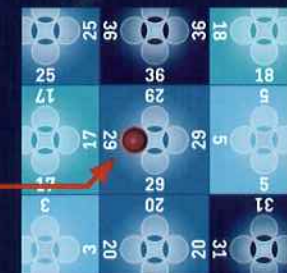
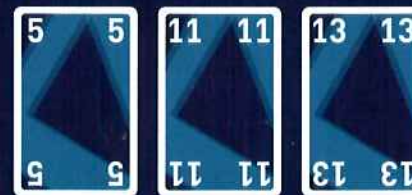
- Jeder Spieler setzt seine Setzsteine innerhalb der Felder immer auf die gleiche Position – und zwar auf die Kreise, die seiner Spielplanseite zugewandt sind.

Beispiel für das Spiel zu viert:



- Auf das Feld mit der ausgespielten Zahl (bzw. mit der ausgespielten Zahlensumme) setzt der Spieler einen Setzstein seiner Farbe.
- Pro Spielzug darf immer nur genau 1 Setzstein platziert werden.

Beispiel: Spieler Rot spielt drei Karten mit den Werten 5, 11 und 13 aus. Er setzt einen Stein auf das Feld mit der Zahl 29 (= Summe aus 5 + 11 + 13).



Hinweis: Damit man bestimmte Zahlenfelder leichter bzw. schneller findet, sind die quadratischen Felder des Spielplans farblich abgestuft. Je dunkler das Blau, desto höher die Zahl auf dem Feld.

- Grundsätzlich dürfen mehrere bzw. alle Spieler ihre Setzsteine auf ein und dasselbe Feld setzen.
- Hat ein Spieler bereits einen Stein auf einem Feld stehen und möchte später einen weiteren Stein auf dieses Feld setzen, dann wird dieser einfach auf den bereits vorhandenen Setzstein gestapelt.

Rein theoretisch kann ein Spieler, in dem Bestreben die Mehrheit zu erlangen, in mehreren Spielzügen beliebig viele eigene Setzsteine auf einem Feld übereinander stapeln.

3. Karte(n) nachziehen

- Nachdem ein Spieler Karten ausgespielt hat, zieht er am Ende seines Zuges Karten vom Nachziehstapel nach – und zwar genau so viele, bis er wieder vier Karten auf der Hand hat.
- Immer wenn alle Karten des Nachziehstapels verbraucht sind, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden dann den neuen Nachziehstapel.

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Weitere Regeln

Zwei Steine Vorsprung schaffen Sicherheit

- Man darf einen eigenen Stein **nicht (!)** auf ein Feld setzen, wenn ein anderer Spieler dort bereits mindestens **zwei Steine mehr** als man **selbst** stehen hat.

Beispiel: Spieler Rot hat auf Feld 18 bereits zwei Steine platziert; Spieler Gelb ist mit einem Stein vertreten; Spieler Weiß ist am Zug und möchte nun ebenfalls einen Stein auf Feld 18 platzieren. – Das darf er aber nicht, da Spieler Rot dort schon zwei Steine mehr als Weiß stehen hat. Der Einzige, der auf dem Feld noch weiter mit Spieler Rot konkurrieren kann, ist Spieler Gelb.



- Sobald ein Spieler auf einem Feld **zwei Steine mehr als jeder andere (!)** stehen hat, wird er auf diesem Feld unangreifbar und es passiert Folgendes:

1. Der Spieler rückt seine aufeinander gestapelten Setzsteine in die Mitte des Feldes, wo sie bis zum Spielende verbleiben und eine nicht mehr angreifbare Mehrheit auf diesem Feld bilden.
2. Alle anderen Setzsteine auf dem betreffenden Feld werden aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt.

Keine passenden Karten

Sollte der äußerst seltene Fall eintreten, dass ein Spieler nachweislich mit keiner seiner vier Karten – bzw. auch nicht mit einer Kombination aus mehreren Handkarten – einen Setzstein regelgerecht platzieren kann, dann legt er die vier Karten auf den Ablagestapel. Anschließend zieht er vier neue Karten vom Nachziehstapel. Mehr darf er in diesem Zug nicht machen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn es einem Spieler gelingt, auf vier in einer Reihe nebeneinander liegenden Feldern (waagrecht, senkrecht oder diagonal) die Mehrheit an Setzsteinen zu haben. Dieser Spieler hat dann gewonnen. – Mehrheit heißt, auf jedem der vier Felder mindestens einen Stein mehr zu haben, als jeder andere Spieler auf diesem Feld. (Ist kein anderer Spieler auf einem Feld vertreten, dann genügt dort selbstverständlich schon ein einziger Setzstein für die Mehrheit!)

Sollte es ausnahmsweise keinem Spieler gelingen, auf vier nebeneinander liegenden Feldern eine Mehrheit zu bilden, dann endet das Spiel, wenn alle Spieler ihre 20 Setzsteine eingesetzt haben. – Nun werden von jedem Feld, auf dem mehrere Farben vertreten sind, die in Unterzahl befindlichen Setzsteine entfernt. Besteht danach auf einem Feld zwischen zwei oder mehreren Farben ein Unentschieden, wird das ganze Feld leergeräumt. – Nach Abschluss der „Aufräumungsarbeiten“ zählt jeder Spieler die Punktwerte der jetzt noch von ihm besetzten Felder zusammen. Diese müssen nicht nebeneinander liegen. Wer auf die höchste Summe kommt, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer das Feld mit der höchsten Zahl besitzt.

Beispiel 1: Auf Feld 23 ist am Spielende Gelb mit drei Steinen vertreten; Rot mit zwei Steinen, Weiß ebenfalls mit zwei Steinen. – Rot und Weiß befinden sich in der Unterzahl und entfernen also ihre Setzsteine. Übrig auf Feld 23 bleibt Gelb. – Für Gelb zählt dieses Feld mit 23 Punkten.

Beispiel 2: Auf Feld 7 ist am Spielende Rot mit zwei Steinen vertreten; Weiß mit zwei Steinen und Gelb mit einem Stein. – Gelb befindet sich in der Unterzahl und entfernt seinen Setzstein. Übrig bleiben zunächst Rot und Weiß. Da diese beiden aber gleich viele Steine auf dem Feld haben, heben sie sich gegenseitig auf und werden ebenfalls entfernt. Auf Feld 7 gibt es also für keinen Spieler Punkte.



Autor: Jürgen P. K. Grunau, Jahrgang 1953, lebt und arbeitet als Diplom-Psychologe im Raum Stuttgart. Mehr als 30 Spiele hat der Autor bereits veröffentlicht, viele davon mit befreundeten Autoren. Grunau legt besonders Wert auf – wie er sie nennt – „Gebrauchsspiele“. Das sind solche Spiele, die man möglichst rasch nach dem Öffnen der Schachtel gebrauchen kann, weil sie eine kurze Regel haben, leicht verständlich sind, auf einem einfachen Grundprinzip aufbauen, diesem aber noch eine neue Wendung geben, was zu neuem Spielreiz führt. Mit „Just 4 Fun“, das in anderer Form in der Zeitschrift spielbox veröffentlicht wurde, ist ihm ein Spiel gelungen, das diesem Anspruch mehr als gerecht wird.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Mirko Suzuki und Claus Stephan

© 2006 KOSMOS Verlag, Postfach 106011, D-70049 Stuttgart
Telefon: +49-(0)711-2191-0, Fax: +49-(0)711-2191-422, www.kosmos.de
e-mail: info@kosmos.de

Art.-Nr: 691523

Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL