

# Ludoviel

Eine außergewöhnliche Spielesammlung

Von Friedemann Friese, Thorsten Gimmler, Martina Hellmich, Hartmut Kommerell und Andrea Meyer

Veröffentlicht von Drüberholz e.V. - Spieleszentrum Niedersachsen

Grafik: Friedemann Friese, Andrea Meyer, Maura

## Die Spielidee:

Jedes Jahr erscheinen jede Menge neue Spiele. Manche Privatleute, Spielesentren und das Spiele-Archiv in Marburg kennen und sammeln sie alle. Aber auch wenn man nicht alle kennt, ist es doch überraschend, wie viele Spiele der durchschnittliche Spieler so im Schrank stehen hat. Und dann gibt es ja noch Klassiker, die sowieso jeder kennt. Warum, haben wir uns gedacht, nicht ein "Spiel der Spiele" machen? Und weil der Titel ja schon belegt ist (na, wer weiss ad hoc den Verlag?), haben wir einen Titel fuer Ludophile, Ludopathen und Spielesammler gewählt.

Übrigens: Da wir uns sicher sind, dass Euch noch jede Menge weiterer Regeln für "Ludoviel" einfallen werden, gibt es auf [www.ludoviel.de](http://www.ludoviel.de) ein Forum für neue Spielregeln. Jetzt aber viel Spaß mit "Ludoviel"!

## Spielzubehör:

- \* 119 Spielkarten
- \* 1 Startspielerkarte
- \* 1 Sanduhr (ca. 30 Sekunden)
- \* Je 16 Holzwürfel in lila und grün
- \* Diese Spielregel
- \* 1 Würfel



Ein Würfel gehört in jedes gute Spiel, außerdem verkauft es sich dann besser - behauptet jedenfalls ein Verlagsvertreter (na, wer weiß ad hoc den Verlag?). Ihr könnt ja den Startspieler damit auswürfeln, wenn Euch nichts Spannenderes einfällt!

Da in Spielkreisen meistens mehr Männer als Frauen vertreten sind und auch das (Spiele-)Sammeln entgegen aller Vorurteile über sammelwütige Frauen bei Männern sehr verbreitet zu sein scheint, ist hier von Spielern die Rede. Alle Spielerinnen sind selbstverständlich mit gemeint.

## Grundregeln:

Ein Spieltitel darf innerhalb einer Runde nur einmal genannt werden. Verschiedene Ausgaben eines Spiels sind zulässig, ebenso übersetzte Fassungen. Im Zweifelsfall entscheidet die einfache Mehrheit in der Spielrunde, ob eine Antwort richtig ist.



## Die Regeln:

- |                            |                             |                             |
|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| 1. Ludingo (3-6 Spieler)   | 4. Ludo Mio (ab 2 Spielern) | 7. Haste Ludo (3-8 Spieler) |
| 2. Ludostyle (3-6 Spieler) | 5. Ludossa (ab 3 Spielern)  | 8. Ludosolo (1 Spieler)     |
| 3. Ludofacts (2-5 Spieler) | 6. Ludoviel (3-8 Spieler)   |                             |

## Regel 1: Ludingo (3 bis 6 Spieler)

Kommt dir das irgendwie bekannt vor? Dann spiel doch mal wieder "Bingo", am besten in einem englischen Seebad unter britischen Hausfrauen.

**vorher:** Der Kartenstapel wird gemischt. Jeder erhält 7 Karten, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Ein Startspieler wird bestimmt.

**Spielziel:** Es gewinnt, wer als erstes nur noch eine Karte auf der Hand hat.

**Spielablauf:** Der Startspieler nennt irgendein Spiel. Wer von den anderen eine Karte hat, die auf dieses Spiel zutrifft, klopft so schnell wie möglich auf den Tisch und bietet diese Karte an. Hat niemand eindeutig zuerst geklopft, nennt der Startspieler ein neues Spiel.

- Trifft die Karte auf das genannte Spiel zu, so darf der Spieler sie ablegen. Anschließend nennt er selbst ein (anderes) Spiel.
- Trifft sie nicht zu, muss er sie wieder auf die Hand nehmen und eine Strafkarte vom Stapel ziehen. Wer an der Reihe ist, nennt dann ein anderes Spiel.
- Bietet jemand eine Karte an, deren Richtigkeit niemand beurteilen kann, nimmt er diese Karte zurück auf die Hand, ohne eine Strafkarte zu ziehen. Der Spieler an der Reihe nennt dann ein neues Spiel.
- Bietet kein Spieler eine passende Karte an, darf der Spieler, der das Spiel genannt hat, selbst eine zutreffende Karte ablegen. Kann er das nicht, so muss er eine Strafkarte ziehen. Anschließend nennt er ein anderes Spiel.

Jeder darf pro Runde nur eine Karte anbieten. Pro Runde wird maximal eine Karte abgelegt. Jeder darf jederzeit eine Handkarte abwerfen und dafür zwei neue Karten vom Stapel ziehen.

Wer eine Karte abgelegt hat, darf als nächstes ein Spiel nennen. Wenn niemand in der Runde außer demjenigen, der das Spiel genannt hat, dieses Spiel kennt, muss dieser eine Strafkarte ziehen.

## Regel 2: Ludostyle (3 bis 6 Spieler)

Kommt dir das irgendwie bekannt vor? Dann spiel doch mal wieder "Lifestyle", erschienen 1989 bei Ravensburger.

**vorher:** Es wird ein Startspieler bestimmt, der die Startspielerkarte erhält. Er mischt den Stapel und legt ihn vor sich auf den Tisch.

**Spielziel:** Das Spiel endet, wenn ein Spieler 10 Karten gewonnen hat.

**Spielablauf:** Wer an der Reihe ist, zieht vier Karten vom Stapel und sucht eine davon aus, die er ausspielt und als Stichwortkarte vor seinen linken Nachbarn auf den Tisch legt. Die anderen drei legt er verdeckt in die Mitte. Der Spieler links neben ihm nennt jetzt entweder



- ein Spiel, auf das diese Karte zutrifft
  - oder den Verlag, in dem es erschienen ist
  - oder dessen Autor
  - oder ein spezifisches Utensil
- (nicht: Pöppel, wohl aber: Plättchen mit best. Motiv)

Gelingt ihm dies, bekommt er eine Karte aus der Mitte. Die Stichwortkarte gibt er nach links weiter. So geht es reihum weiter, auch der Spieler am Zug darf eine neue Eigenschaft nennen und erhält eine Karte. Im Zweifelsfall entscheidet die Mehrheit der Spieler, ob eine Eigenschaft richtig benannt wurde. Wem nichts einfällt, der paßt. Wird reihum gepaßt, werden eventuell noch nicht vergebene Karten beiseite gelegt. Wer die vierte Eigenschaft nennt, erhält die Stichwortkarte als Punkte. Sind die vier Eigenschaften genannt oder fällt niemandem mehr etwas ein, gibt der Startspieler den Stapel und die Startspielerkarte nach links weiter. Der nächste Spieler zieht jetzt vier Karten vom Stapel und spielt eine davon aus. Sollte ein Spieler einen Autor, Verlag oder eine Eigenschaft nennen, später aber kein passendes Spiel sagen können, dann muss er eine seiner gewonnenen Karten abgeben.

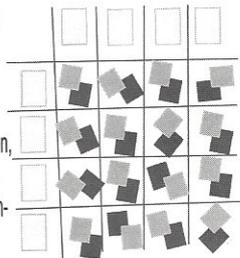
### Beispiel

Thorsten spielt "Es ist in einer quadratischen Schachtel verpackt" aus. Andrea, seine linke Nachbarin, sagt jetzt "Alex Randolph" und erhält die erste Karte. Friedemann fällt nichts ein, er paßt. Martina nennt den Spielnamen "Veleno" und bekommt eine Karte. Thorsten ist jetzt selbst an der Reihe und paßt. Andrea nennt den Verlag "Tutti Giochi" und erhält eine weitere Karte. Friedemann paßt wiederum, so dass Martina jetzt "das schwarze runde Plastik-Spielbrett mit Mulden" als spezifisches Utensil nennt und die letzte Karte an sich nimmt. Martina und Andrea haben jetzt beide zwei Karten, die anderen haben noch keine. Andrea wählt das nächste Stichwort.

## Regel 3: Ludofacts (2 bis 5 Spieler)

Kommt dir das irgendwie bekannt vor? Dann spiel doch mal wieder "Category" von Spartaco Albertarelli, erschienen 1995 bei eg.

**vorher:** Je ein grüner und lila Holzwürfel werden in eines der Felder in einem gedachten 4x4-Raster gelegt (s. Grafik). Die Felder sollten so groß gewählt werden, dass sie Kreuzungspunkte von Karten, die an den Reihenenden ausgelegt werden, darstellen können. Ein Startspieler wird bestimmt und erhält die Startspielerkarte. Sein rechter Nachbar nimmt sich die Sanduhr. Zusätzlich werden Stift und Zettel benötigt.



**Spielablauf:** Als erster 50 Punkte zu erreichen.

**Spielablauf:** Der Startspieler mischt den Kartenstapel und legt an das 4x4-Feld, das die Holzwürfel bilden, jetzt links und oben je 4 Karten an (insgesamt 8, s. Grafik), so dass jeweils im Kreuzungspunkt zweier Karten je zwei Holzwürfel liegen. Die lila Holzwürfel sind 1 Punkt und die grünen 2 Punkte wert.

Der rechte Nachbar des Startspielers dreht die Sanduhr um. Der Startspieler nennt jetzt 30 Sekunden lang Spiele, auf die jeweils beide Eigenschaften, die sich in einem Feld kreuzen, zutreffen, und nimmt den lila Holzwürfel aus dem Feld an sich. Wer das zweite Spiel nennt, auf das die beiden Eigenschaften im Kreuzungspunkt zutreffen, nimmt den grünen Holzwürfel. Nach(!) der Ablaufzeit der Sanduhr werden strittige Nennungen kurz thematisiert, ggf. muss der Spieler Würfel zurücklegen. Anschließend ist der nächste an der Reihe. Pro Durchgang darf ein Spiel nur einmal genannt werden, das gilt auch bei verschiedenen Kreuzungspunkten.



Das geht solange reihum, bis entweder alle Holzwürfel entfernt sind oder alle passen. Jeder erhält so viele Punkte, wie seine Holzwürfel wert sind (aufschreiben). Dann wird eine neue Runde gestartet. Alle Holzwürfel werden wieder in einem 4x4-Raster ausgelegt, der Stapel und die Startspielerkarte werden nach links gegeben.

<b>Beispiel</b>	Es spielt in Amerika	Andrea ist an der Reihe und nennt für Feld 1 "Monopoly". Sie nimmt sich den lila Würfel. "Monopoly" darf in diesem Durchgang nicht mehr genannt werden, auch wenn es auch für Feld 2 paßt. Außerdem fällt ihr für Feld 1 "Acquire" ein. Sie nimmt sich hier auch noch den grünen Würfel.
	Es ist vor 1980 erschienen	1
	Da muss man Geld sammeln	2

**Regel 4: Ludo mio** (ab 2 Spielern) Kommt dir das irgendwie bekannt vor? Dann spiel doch mal wieder "Mamma Mia" von Uwe Rosenberg, erschienen 1993 bei Abacus.

**vorher:** Ein Startspieler wird bestimmt und erhält die Startspielerkarte. Er gibt jedem Spieler 6 Handkarten. Der Stapel wird verdeckt in die Mitte gelegt.

**Spielziel:** Wer als erster 18 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

**Spielablauf:** Wer am Zug ist, kann entweder eine Karte ausspielen oder ein Spiel nennen, auf das mindestens 5 Karten aus dem im Laufe des Spiels entstandenen Stapel passen.

Der Startspieler wählt eine seiner Handkarten aus und liest sie laut vor. Anschließend legt er sie in die Mitte ab und zieht eine Karte nach. Die nächsten Spieler folgen in gleicher Weise - sie legen ihre Karte jeweils so ab, dass die darunter liegenden verdeckt sind und ein offener Stapel entsteht.

Wenn ein Spieler meint, dass der Stapel mindestens fünf Karten enthält, die zu einem Spiel passen, spielt er keine Karte aus, sondern nennt das Spiel.

Nun werden die Karten vom offenen Stapel einzeln bewertet. Treffen jetzt mindestens 5 Karten auf das genannte Spiel zu, erhält der Spieler für diesen 5-er Satz 1 Karte sowie jede weitere



**Beispiel** Nach einigen Runden nennt Hartmut das Spiel "Monopoly" anstatt eine Karte abzulegen. Er nimmt den offenen Stapel und sieht nach, welche Karten auf Monopoly zutreffen. Dies sind "Es ist in einer quadratischen Schachtel verpackt", "Da ist Spielgeld drin", "Es gibt mindestens 1 Würfel" und "Da geht es um Wohnen, Häuser". Der Rest paßt nicht. Hartmut legt den Stapel wieder zurück, alle Mitspieler erhalten eine Karte vom verdeckten Stapel. Hätte eine weitere Karte gepasst, so hätte Hartmut eine Karte gewonnen. Hätten zwei weitere Karten gepasst, hätte er sogar zwei Karten gewonnen.

Karte, die zum genannten Spiel passt. Sollten sich weniger als 5 Karten finden, erhalten die anderen Spieler jeder eine Karte vom verdeckten Stapel. Diese gewonnenen Karten legen die Spieler als Punkte vor sich ab, wobei jede Karte einen Punkt wert ist. Alle übrigen Karten aus dem offenen Stapel werden wieder als offener Stapel in die Mitte gelegt. Der "Nenner" beginnt die nächste Runde. Er liest eine seiner Handkarten laut vor und legt sie auf den offenen Stapel. Reihum legt jetzt wieder jeder eine Karte auf den offenen Stapel oder nennt ein Spiel.

**Regel 5: Ludossa** (ab 3 Spielern) Kommt dir das irgendwie bekannt vor? Dann spiel doch mal wieder "Hossa!" von Andrea Meyer, erschienen 2000 und 2003 bei BelWitchel-Spiele

**vorher:** Der Stapel wird gemischt und verdeckt in die Mitte gelegt. Jeder erhält 6 Handkarten. Es wird ein Startspieler bestimmt, der die Startspielerkarte erhält.

**Spielziel:** Als erstes alle seine Handkarten auszuspielen.

**Spielablauf:** Der Startspieler zieht drei Karten vom Stapel und legt sie offen auf den Tisch. Er versucht jetzt, ein Spiel zu nennen, auf das alle drei Karten zutreffen. Gelingt ihm dies, darf er eine der ausliegenden Karten entfernen und eine eigene Handkarte dazu legen, so dass wieder drei Karten ausliegen. Anderenfalls passt er und zieht eine Karte vom Stapel nach. Nun ist der linke Nachbar an der Reihe und verfährt entsprechend. Wenn eine Runde lang niemandem ein Spiel zu den drei ausliegenden Karten einfällt, werden die Karten entfernt. Der linke Nachbar desjenigen, der die dritte Karte dazu gelegt hat, deckt drei neue Karten vom Stapel auf und versucht, ein Spiel zu nennen, auf das die Karten zutreffen. So wird weiter gespielt, bis ein Spieler keine Handkarten mehr hat.

**Beispiel** Martina zieht die Karten "Es gibt keine Würfel", "Es ist im Eigenverlag veröffentlicht worden" und "Da spielt ein bestimmter Ort eine Rolle". Sie nennt das Spiel "Eketorp" und entfernt die Karte "Da spielt ein bestimmter Ort eine Rolle". Dann legt sie von ihrer Hand die Karte "Die Verpackung ist nicht von Pappe" hinzu. Ihrem linken Nachbarn Friedemann fällt jetzt "Hossa" ein. Er entfernt die Karte "Es gibt keine Würfel" und legt von seiner Hand "Da sind Autos drin" dazu. Andrea fällt dazu nichts ein, sie paßt und zieht eine Karte vom Stapel nach. Hartmut und Thorsten ergeht es ebenso. Wenn jetzt auch Martina und Friedemann dazu kein Spiel einfällt, darf Andrea anschließend die drei Karten abräumen und mit drei neuen Karten vom Stapel ihr Glück versuchen.

**Regel 6: Ludoviel** (3 bis 8 Spieler) Kommt dir das irgendwie bekannt vor? Dann spiel doch mal wieder "Ein solches Ding" von Urs Hostettler, erschienen 1989 bei F.X. Schmid und 1998 bei abacus

**vorher:** Der Stapel wird gemischt und verdeckt in die Mitte gelegt. Jeder erhält 6 Handkarten, eine weitere Karte wird offen in die Mitte gelegt.

**Spielziel:** Als erstes seine letzte Karte ablegen und anschließend erklären können, auf welches Spiel die Karten in der Mitte (bis auf eine, s. u.) zutreffen.

**Spielablauf:** Wer an der Reihe ist, kann eine Karte an die Reihe in der Mitte anlegen oder die Auslage in der Mitte anzweifeln.

**Anlegen:** Man versucht, eine Karte anzulegen, die gemeinsam mit den weiteren ausliegenden Karten auf ein oder mehrere Spiele zutrifft.

**Anzweifeln:** Der Vorgänger muss erklären, auf welches Spiel alle Karten in der Mitte zutreffen. Vorher darf er eine Karte aus der Auslage "drücken", d.h. sie muss nicht auf das genannte Spiel zutreffen.



Gelingt dem Vorgänger die Erklärung, muss der Zweifler 2 Karten vom Stapel ziehen. Gelingt ihm die Erklärung nicht, muss der Vorgänger 2 Karten vom Stapel ziehen. Die Auslage wird abgeräumt und eine neue Karte vom Stapel als Startkarte bereitgelegt. Es beginnt der Zweifler, wenn der Vorgänger kein Spiel nennen konnte, sonst sein linker Nachbar. Das Spiel endet, wenn jemand seine letzte Karte ablegen und anschließend erklären konnte, auf welches Spiel die Karten in der Mitte (bis auf eine, s. o.) zutreffen. Konnte er das nicht erklären, zieht er zwei Karten und das Spiel wird bei seinem linken Nachbarn fortgesetzt, nachdem die Auslage abgeräumt und eine neue erste Karte ausgelegt wurde.

**Regel 7: Haste Ludo** (3 bis 8 Spieler) Kommt dir das bekannt vor? Dann spiel doch mal wieder "Haste Worte" von Michael Kiesling und Wolfgang Kramer, erschienen 1997 bei F.X. Schmid.

**vorher:** Jeder nimmt sich einen Stift und einen Zettel. Außerdem führt ein Spieler eine Punkteliste. Die Sanduhr wird für jeden erreichbar in die Mitte gestellt. Ein Startspieler wird bestimmt. Er erhält die Startspielerkarte, mischt den Kartenstapel und legt ihn vor sich ab.

**Spielziel:** Als erster 35 Punkte zu erreichen.

**Spielablauf:** Der Startspieler zieht die oberste Karte vom Stapel und liest sie laut vor. Jetzt schreiben alle gleichzeitig Spiele auf, auf die die vorgelesene Eigenschaft zutrifft. Wer meint, dass genug Zeit zur Verfügung stand, dreht die Uhr um.

**Beispiel** Thorsten zieht die Karte "Es ist in einer quadratischen Schachtel verpackt". Nach kurzem Überlegen dreht Martina die Sanduhr um, da ihr dazu spontan nur wenige Spiele einfallen, die sie in der verbleibenden Zeit (30 Sek.) noch schnell aufschreiben kann.



Alle dürfen weiter schreiben bis die Sanduhr abgelaufen ist. Dann schreibt jeder geheim auf, wie viele Spiele er glaubt, als erster vorlesen zu können. Aber Vorsicht, wer die niedrigste Zahl tippt, liest zuerst vor!

Derjenige mit dem niedrigsten Tipp liest so viele Spiele von seiner Liste vor, wie er getippt hat. Welche er vorliest, darf er sich aussuchen. Alle anderen müssen diese Spiele jetzt von ihren Listen streichen. Der Vorleser erhält so viele Punkte gutgeschrieben,

wie er Spiele genannt hat. Anschließend liest der Spieler mit dem zweitniedrigsten Tipp von seiner verbleibenden Liste so viele Spiele vor, wie er getippt hat. Wiederum streichen die restlichen Spieler diese Spiele von ihren Listen. Der Spieler bekommt ebenfalls so viele Punkte, wie er Spiele genannt hat.

**Wichtig:** Geben zwei oder mehr Spieler den gleichen Tipp ab, so dürfen sie reihum beginnend beim Startspieler im Uhrzeigersinn Spiele vorlesen.

Wer seinen Tipp nicht mehr erfüllen kann, wenn er an der Reihe ist, liest trotzdem noch seine verbleibenden Spiele vor, erhält aber keine Punkte gutgeschrieben. Dennoch müssen Spieler, die einen noch höheren Tipp abgegeben haben, diese Spiele auf ihren Listen streichen.

Haben alle Spieler ihre Listen vorgelesen, gibt der Startspieler die Startspielerkarte und den Kartenstapel an seinen linken Nachbarn weiter, der die nächste Karte zieht und laut vorliest.

In der Vorrunde genannte Spiele dürfen jetzt wieder genannt werden. Gültig sind auch hier alle Spiele, auf die sich im Streitfall eine Mehrheit der Spieler einigt.

**Beispiel** Martina und Thorsten haben "2" getippt, Hartmut und Friedemann "3". Als erstes liest Martina vor, sie nennt "Monopoly" und das "Siedler-Basisspiel". Sie erhält 2 Punkte gutgeschrieben, beide Spiele dürfen von den anderen nicht mehr genannt werden - sie streichen sie ggf. auf ihren Listen durch. Thorsten liest "Veleno" und "Ta-Yü" vor und erhält ebenfalls 2 Punkte. Hartmut hat Pech gehabt, denn er hat, nachdem er auch "Ta-Yü" streichen mußte, nur noch "Robo-Rally" und "Virus & Co" auf der Liste - er kann sein Gebot nicht erfüllen. Friedemann freut sich: Mit "Siedler-Seefahrer", "Therapy" und "Fresh Fish" kann er sein Gebot erfüllen und bekommt 3 Punkte. Durch das schnelle Umdrehen der Sanduhr und einen niedrigen Tipp hat Martina erreicht, dass die anderen wenig Punkte bekommen. Hätte sie länger gewartet, wären die anderen möglicherweise davon gezogen.

**Regel 8: Lu**



**Dankeschön**

Unser herzlich und Robert ur Tipps, an Her und an alle, d verdient gem

**Die Autorin**

Friedemann Fries

Thorsten Gimmler

Martina Hellmich

Hartmut Kommerell

Andrea Meyer

**Drüberho**



fahrten, Tagu sierte und Br Wunsch offen leabenden, c oder an den barer Anlauf holz zudem r halbjährlich r Überblick über autorInnen u Meyer statt. kommt vorb

**Kontakt:**

Schnecken Drüberholz Bezug: Be Bir Telefon: Dri E-Post: inf

