

Maske

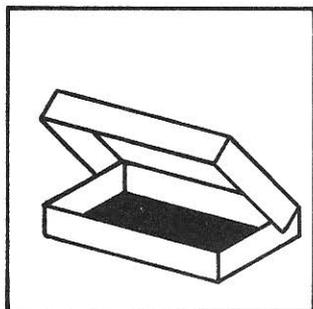
Art.-Nr. 114

von Dieter Drkosch

Aktionsversteigerung!
Das Spiel mit dem frechen Grinsen
und den treuen Augen.

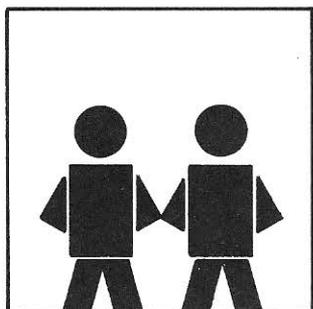
Kurz- beschreibung

Zu MASKE gehört schon ein bißchen Pokergeschick und eine Portion Frechheit. Auf der Grundplatte verstreuen sich die Spieler mit je 2 Stäben. Während des Spiels werden über sie immer wieder neue Masken gestülpt, eine auf die andere. Jede Maske ist für eine Runde der Spielraum zum Bluffen und Punkten. Ausgestattet mit einem Start-Punktekonto hat jeder Spieler die Chance, reihum immer eine Maske über die Stäbe zu stülpen. Die Maske zeigt Trefferfelder, die jeder in einer Masken-Runde reihum mit seinen Stäben zu erreichen sucht. Gelingen wird das, wenn er seine Stäbe zieht und dafür Wegpunkte an die Kasse gibt, oder vielleicht, wenn er statt zu ziehen eine Aktions-Karte abhebt. Die aber hat's in sich. Sie muß allen anderen Spielern zu Versteigerung angeboten werden. Wer am höchsten Punkte dafür bietet, bekommt sie und befolgt, was immer sie verlangt. Nach jeder Runde gibt die Kasse den glücklich Stehenden ihre Trefferpunkte aus. Die nächste Maske wird gelegt und mit ihr eine neue Trefferrunde eröffnet. Die letzte Maske liegt und wird durchgespielt. Ende! Dem mit dem höchsten Punktekonto gehört der Siegeskranz.



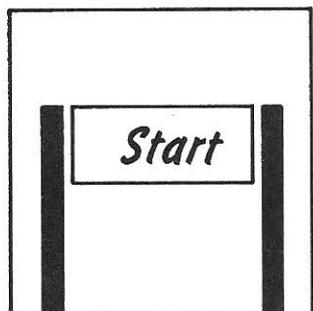
Zubehör

18 groteske Masken mit Trefferfeldern (Einfachring und Doppelring), 1 Grundplatte, 6x2 Zugstäbe verschiedener Farben, 55 Aktionskarten (A-Karten) und 100 rote Punktsteine (je 1 Punkt) und 20 grüne Punktsteine (je 5 Punkte).



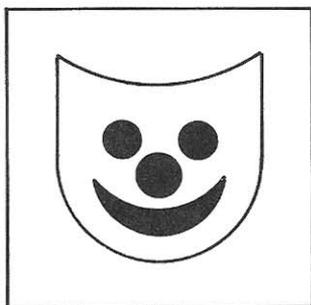
Spieler

Es spielen 3 – 6 lustige Mitmenschen ab ca. 8 Jahre und darüberhinaus wer will.



Start

Jeder Mitspieler übernimmt die 2 Zugstäbe seiner Lieblingsfarbe und steckt sie munter irgendwo in die noch leere Grundplatte. Jeder erhält 10 Punkte. Vorbereitet werden 18 Masken für 3 Spieler, 16 Masken für 4 Spieler, 15 Masken für 5 Spieler und 12 Masken für 6 Spieler. Sie liegen gemischt und verdeckt auf einem Stapel, so auch die 55 A-Karten. Ein Mitspieler übernimmt die Punktekasse und es kann losgehen. Der als nächster Geburtstag hat, fängt an, nimmt eine Maske vom Stoß und legt sie offen über die Stäbe auf die Platte.

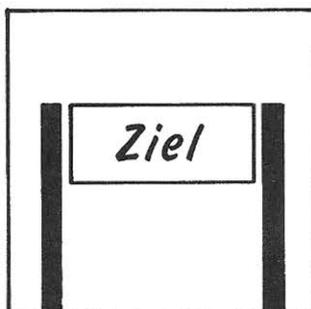


Maskenrunde

Nach dem Maskenleger beginnt der nächste im Uhrzeigersinn die Maskenrunde. Er kann sich entscheiden, gar nichts zu tun oder seine Stäbe so weit er will zu ziehen und für jeden Lochschritt 1 Punkt an die Kasse zu geben. Oder er wählt die dritte Möglichkeit: Er zieht eine A-Karte punktefrei vom verdeckten Stapel. Sie bleibt für alle anderen zunächst geheim. Nur der, der sie gezogen hat, weiß was sie verheißt.

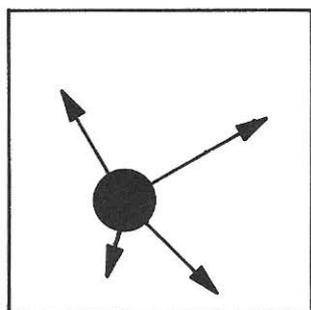
Nun beginnt ihre Versteigerung. Der Kartenbesitzer bietet allen einen Punktwert für sie oder eventuell auch gar nichts an. Alle können mitsteigern, auch er selbst. Der Höchstbietende erhält sie. Er muß die Punkte dafür haben und versteigert sie nicht mehr weiter. Der, der die Karte gezogen hat und sie einsteigert, gibt den Ersteigerungswert an die Kasse. Der Zweitbesitzer übergibt den Ersteigerungswert an den Erstbesitzer. Bietet keiner für eine Karte etwas an, geht sie wieder unter den Stapel.

Der stolze Besitzer der Karte aber muß ihr nun gehorchen. Alle erfahren jetzt, was sie von ihm verlangt. Und wenn die Karte sagt, daß alle Spieler etwas tun sollen, so sind sie reihum dran. Einer nach dem anderen. Nach der Kartenaktion geht die Karte wieder verdeckt unter den Stapel. Der nächste in der Runde ist dran. Er hat wieder die Wahl: Stäbe ziehen oder A-Karte zur Versteigerung abheben. Bis in dieser Runde als letzter der Maskenleger dran war. Dann erhalten alle, die in einem Trefferfeld mit 2 Ringen stehen 5 Punkte und mit einem Ring 3 Punkte aus der Kasse. Der Rest geht leer aus. Der nächste im Uhrzeigersinn ist nun an der Reihe, eine neue Maske aufzulegen und damit eine neue Runde zu eröffnen, in der wieder die Jagd nach Punkten angesagt ist.



Ziel

Wenn die letzte Maske durchgespielt ist, endet die Jagd auf die begehrten Punkte. Das, was man hat, hat man. Der Sieger hat die meisten.



Wie wird mit den Stäben gezogen?

Von Loch zu Loch ist ein Schritt. Überspringen darf grundsätzlich nicht werden. Auch schräg ziehen ist nicht erlaubt. Nur gerade nach rechts, links, nach vorne oder hinten. Nicht aber über den Mittelpunkt der Maske. Der Zug kann öfters abknicken, kann vor und zurück führen, und es können beide Stäbe pro Zug benutzt werden. Dabei spielt es keine Rolle, wie weit ein Spieler zieht. Nur eines muß er im Auge behalten: Für jeden Schritt entrichtet er 1 Punkt an die Kasse. Hat er keine, kann er nicht ziehen.

Wie werden die Masken gelegt?

Der Maskenleger nimmt die nächste Maske vom verdeckten Stapel und stülpt sie offen über die Stäbe. Am Anfang auf die maskenleere Grundplatte, und dann auf die liegenden Masken. In welche Richtung er sie dreht, ist ihm überlassen. Er muß nur darauf achten, daß sie zentral auf der Platte oder den anderen liegt. Nicht, daß eine Seite der Maske weiter übersteht als die andere. Und läßt er sie einmal aus den Händen, dann gilt sie als gelegt.

Grundsätzliches

1. „Reihum“ heißt immer, daß nach dem Karteninhaber der nächste im Uhrzeigersinn mit der Aktion beginnt und sie beim Karteninhaber endet.
2. Eine Runde kann schon ganz schön turbulent zugehen, und keiner erinnert sich mehr, wer denn eigentlich die letzte Maske gelegt hat. Da hilft ganz einfach ein Merkzeichen beim Maskenleger. Es muß aber nicht unbedingt das gelbe Trikot sein.
3. Sind Punkte zu entrichten, werden sie gegeben, bis man blank ist. Der Rest wird geschenkt. Wird reihum etwas abgegeben, bekommen im Uhrzeigersinn die Spieler die Punkte, solange sie reichen. Der Rest der Spieler geht leer aus.
4. Gezogen kann nur werden, wenn man nicht mit beiden Stäben von anderen blockiert ist. Sonst läßt man es.
5. Wenn von „Springen“ die Rede ist, dann wird ein Stab ungeachtet von Schritten und anderen Stäben punktefrei versetzt.
6. Bevor eine erstandene A-Karte ausgeführt wird, ist ihr Ersteigerungswert in jedem Fall zu entrichten.
7. Alles, was die Spielregel sagt, gilt grundsätzlich. Sagt aber eine A-Karte etwas gegensätzliches, so wird die Grundregel für diesen Fall aufgehoben.
8. Eine Maske gilt als abgelegt, wenn der Spieler sie aus den Händen läßt.
9. Die Aktionen auf den Karten sind ein „Muß“ zur Befolgung es sei denn, es ist ausdrücklich vermerkt, daß sie freiwillig sind.
10. Wenn ein Erstkartenbesitzer einmal keinen Versteigerungswert anbietet, kann er später nicht mehr in die Versteigerung eingreifen.



Tips

- Wer den Spaß noch erhöhen will, spielt nach dem regulären Ende das Spiel noch weiter. Dabei bleiben alle Stäbe in der letzten Maske stecken, rühren sich aber nicht mehr. Nacheinander werden die Masken abgenommen und das Trefferergebnis je Maske in Punkten aus der Kasse an die Betroffenen entrichtet. Bis zur letzten (oder besser gesagt: zur ersten Maske). Wer dann die meisten Punkte gescheffelt hat, bekommt den Siegerkranz.
- Sollte die Anzahl der im Spiel befindlichen Masken (je nach Mitspieler, siehe unter „Start“) von einer Spielgesellschaft verändert werden wollen, denn mal los. Es geht dabei lediglich um die Spieldauer. Je mehr Spieler und je mehr Masken, desto länger dauert die Maskerei.



© KD-SPIELE GMBH