



# NICHTLUSTIG LEMMING MAFIA



Für 3 – 6 Spieler ab 8 Jahren

Sechs Lemming-Mafiosi versuchen sich schnellstmöglich vom Bootssteg zu stürzen. Aber wer schafft es als Erster? Es wäre keine richtige Mafia, wenn man nicht auf das Ergebnis wetten könnte. Jeder Spieler hat während des Rennens seinen Favoriten und versucht durch geschicktes Ausnutzen der Würfelergebnisse, den Rennverlauf zu beeinflussen und den Konkurrenten Betonklötze an den Füßen zu verpassen. Denn mit drei Betonklötzen ist das Rennen für einen Lemming gelaufen. Doof, wenn man gerade diesen als Ersten im Wasser haben wollte. Und gut, dass man die Sache mit den Betonklötzen mit einem Presslufthammer erledigen kann. So geht es hin und her, mal liegt dieser Lemming vorn, mal jener. Gewettet wird erst während des Spiels, wenn man auf Mafia-Buchmacher trifft. Je später man den Sieger wettet, umso mehr Punkte gibt es. Aber wer zu lange wartet und den Sieger gar nicht wettet, geht leer aus. Und ganz nebenbei sollte man auch noch seine Aufträge vom Mafia-Boss erfüllen.

## SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, am Ende des Rennens die meisten Punkte zu erreichen. Punkte gibt es, indem man auf den Sieger des Rennens wettet und die Aufträge des Mafia-Bosses erfüllt.

## SPIELMATERIAL



## SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.



- Die **sechs Mafia-Lemminge** werden auf die jeweiligen Startfelder ihrer Farbe gestellt. **Unabhängig** von der Spielerzahl sind immer alle sechs Figuren im Spiel.

- Jeder Spieler erhält einen **Spielerkartensatz** bestehend aus **sechs Wettkarten**, je eine pro Lemming-Farbe. Bei weniger als sechs Spielern bleiben übrige Kartensätze in der Schachtel.



- Die **18 Auftragskarten** werden gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler **3** dieser Karten ausgeteilt, die er sich ansieht und dann **verdeckt** vor sich ablegt. Diese Aufträge bringen am Ende des Rennens Plus- oder Minuspunkte. Allerdings kann man sie auch während des Rennens wieder loswerden. Bei weniger als sechs Spielern kommen die übrigen Auftragskarten in die Schachtel zurück.



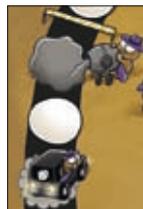
- Die **Betonklötze** werden ebenso wie die **3 Würfel** neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Der Spieler, der am schlechtesten schwimmen kann, ist der Startspieler. Er erhält die beiden Lemmingwürfel und beginnt.

## SPIELABLAUF

- Der **Startspieler** würfelt mit **beiden Lemmingwürfeln**. Die gewürfelten Farben bestimmen, welche Lemminge gezogen werden dürfen. Nach dem Würfelwurf hat der Spieler also **immer** zwei Lemminge zur Auswahl, die er ziehen kann. Davon muss er sich für **einen** Lemming **entscheiden**. Es sei denn, er hat zweimal dieselbe Lemming-Farbe gewürfelt. Dann muss er den Lemming in dieser Farbe ziehen.



- Der Spieler setzt den Lemming genau einen **Streckenabschnitt** nach vorne. Die einzelnen Streckenabschnitte sind durch gelbe Absperrbänder voneinander getrennt. In jedem Streckenabschnitt gibt es drei bzw. zwei **Felder**.



- Der Spieler darf sich ein Feld im **nächsten** Streckenabschnitt aussuchen, auf das er den Lemming ziehen will. Das Feld muss allerdings **unbesetzt** sein. Zu keinem Zeitpunkt dürfen zwei Lemminge auf demselben Feld stehen. Die meisten Felder lösen eine **Aktion** aus.



*Beispiel: Der Spieler will den grünen Lemming auf ein Feld des nächsten Streckenabschnitts setzen. Da ein Feld besetzt ist, bleibt ihm nur die Wahl aus den beiden anderen Feldern.*

- Ist **kein** Feld auf dem nächsten Streckenabschnitt frei, wird der Lemming auf ein beliebiges unbesetztes Feld im **übernächsten** Streckenabschnitt gesetzt. Sollten auch hier alle Felder besetzt sein, wird der Lemming noch einen Streckenabschnitt weitergesetzt.
- Nachdem der Startspieler einen Lemming gezogen hat, gibt er die beiden Würfel an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter. Dieser würfelt ebenfalls mit beiden Würfeln, sucht sich einen Würfel aus und zieht den zugehörigen Lemming auf ein unbesetztes Feld im nächsten Streckenabschnitt. Reihum machen die anderen Spieler das ebenso.

**ACHTUNG:** Wenn ein Lemming **ausgeschieden** ist (siehe Seite 3 „Betonmischer“), gilt von nun an seine **Farbe** beim **Würfeln** für den aktuell **letztplatzierten** Lemming. Mit jedem weiteren Lemming der ausscheidet, kommt eine Farbe für den **letzten** Lemming hinzu. Sind nur noch zwei Lemminge im Rennen, gelten also fünf Farben für den hinteren. Durch diese Regel können die hinteren Lemminge oft wieder zu den vorderen aufschließen und das Rennen bleibt spannend bis zum Schluss.

*Beispiel: Gewürfelt wurden Rosa und Blau. Blau ist schon ausgeschieden. Der Spieler hat nun die Wahl zwischen Rosa und Grau, da sich Grau an letzter Stelle befindet. Wäre auch Rosa bereits ausgeschieden, dann müsste der Spieler den grauen Lemming bewegen.*



## DIE SPIELPLANFELDER

Auf der Strecke gibt es verschiedene Spielplanfelder. Die meisten Felder, auf die ein Lemming gezogen wird, lösen eine **Aktion** aus.

### Betonmischer

Wird ein Lemming auf ein Feld mit einem **Betonmischer** gezogen, erhält dieser Lemming sofort einen **Betonklotz**. Dazu wird ein Stecker in den Sockel des Lemmings gesteckt.



**Wichtig:** Jeder Lemming „verträgt“ zwei Betonklötze. Würde ein Lemming einen dritten Betonklotz erhalten, ist das Rennen für diesen Lemming gelaufen und er muss ausscheiden. Die Figur wird von der Strecke genommen. Der erste ausgeschiedene Lemming kommt auf das Platzierungsfeld „6.“, der zweite auf „5.“ usw.

### Presslufthammer

Wird ein Lemming auf ein Feld mit einem **Presslufthammer** gezogen, wird von diesem Lemming ein Betonklotz **entfernt**, falls der Lemming schon einen oder zwei hat.



### Fluchtfahrzeug

Wird ein Lemming auf ein Feld mit einem **Fluchtfahrzeug** gezogen, wird sofort einmal mit dem **Augenwürfel** gewürfelt. Anschließend zieht der betreffende Lemming **so viele Felder** weiter, wie der Würfel **Augen** anzeigt. Dann muss die Aktion auf dem neuen Feld befolgt werden. Ist das Feld, auf das der Lemming ziehen würde, bereits **besetzt**, wird er **nicht** gezogen und bleibt auf seinem Ausgangsfeld stehen. Seine Bewegung verfällt. Stattdessen erhält er einen **Betonklotz**.



### Buchmacher

Wird ein Lemming auf ein Feld mit einem **Buchmacher** gezogen, **dürfen alle Spieler eine** ihrer Wettkarten **verdeckt** vor sich ablegen. Immer, wenn ein Spieler im weiteren Verlauf wieder eine Wettkarte ablegt, legt er diese **verdeckt** auf seine **zuvor** bereits abgelegten Wettkarten. Auf diese Weise entsteht ein **verdeckter Wettkartenstapel** vor jedem Spieler, den er von seinen noch nicht gewetteten Wettkarten und Auftragskarten getrennt halten muss.



**Hinweis:** Das Ablegen einer Wettkarte ist **freiwillig**. Dennoch sollten die Spieler nicht zu lange mit dem Wetten warten, denn nur durch das Ablegen der Karten können sie beim Wetten erfolgreich sein.

### Mafia-Boss

Wird ein Lemming auf ein Feld mit dem **Mafia-Boss** gezogen, **dürfen alle Spieler eine** ihrer Auftragskarten **verdeckt** abwerfen und in die Schachtel legen. Für diese Karte können die Spieler bei Nichterfüllung am Ende keine Minuspunkte mehr bekommen, aber auch keine Pluspunkte, falls der Auftrag doch noch erfüllt würde.



### Leeres Feld

Wird ein Lemming auf ein Feld ohne Abbildung gezogen, passiert nichts weiter. Dies sind Ruhfelder, auf denen keine Aktion stattfindet.



## SPIELENDE

• Das Rennen und damit das Spiel endet, wenn ein Lemming das Wasserfeld hinter dem Ende des Stegs erreicht oder darüber hinausziehen würde. **Das Rennen endet auch**, wenn sich **nur noch ein Lemming** auf der Strecke befindet, weil alle anderen bereits **ausgeschieden** sind. In beiden Fällen hat dieser Lemming das Rennen gewonnen.



• Alle Spieler, die **nach dem Ende** des Rennens noch Wettkarten auf der Hand haben, müssen diese nun ungenutzt **abwerfen**. Diese Karten kommen nicht auf die Wettkartenstapel, die während des Rennens vor den Spielern gebildet werden.



• Nun **dreht** jeder seinen Stapel mit Wettkarten **um**. Dadurch liegt die **zuerst** abgelegte Karte automatisch als erste Karte des Stapels **oben**.

• Jeder Spieler **zählt** die Karten seines Stapels von oben ab, **bis** die Karte des **siegreichen Lemmings** erscheint. Für jede Karte, die abgezählt wurde, inklusive der Siegerkarte, erhält der Spieler **einen Punkt**.

• Daraus ergibt sich, dass ein Spieler **maximal sechs Punkte** mit seinen Wettkarten in einem Rennen gewinnen kann, nämlich dann, wenn er die Siegerkarte bis zuletzt aufgehoben hatte und sie nun als letzte (sechste) Karte in seinem Stapel auftaucht. **Beispiel:** Der Spieler hatte seine Wettkarten wie in der Abbildung oben abgelegt. Da der graue Lemming gewonnen hat, erhält er 5 Punkte.

• Wer die Siegerkarte als erste Karte abgelegt hatte, erhält also nur einen Punkt, da sie gleich als erste Karte im umgedrehten Stapel auftaucht. **Beispiel:** Hätte Lila gewonnen, hätte der Spieler nur 1 Punkt erhalten, da er Lila als erste Wettkarte abgelegt hatte.

• Wer die Siegerkarte gar nicht abgelegt hat, weil er zu lange gewartet hat, erhält gar keine Punkte, da sich die Karte nicht in seinem Stapel befindet. **Beispiel:** Hätte der Spieler Grau nicht abgelegt, hätte er 0 Punkte erhalten.

**Hinweis:** Punkte machen kann man nur mit der Farbe des siegreichen Lemmings. Je später man diese Farbe wettet, umso mehr Punkte kann man gewinnen, da die Karte im umgedrehten Stapel dann weiter hinten liegt. Daher legt man die ersten drei Wettkarten vor allem ab, um möglichst schnell einen Stapel zu bilden. Dazu „wettet“ man die Karten in den Farben, von denen man glaubt, dass sie nicht gewinnen werden. Ab der vierten Wettkarte wettet man die Farben, von denen man glaubt, dass eine davon gewinnen wird.

- Nach den Wettkarten werden nun die Auftragskarten ausgewertet, die die Spieler noch verdeckt vor sich liegen haben. Abhängig von der Schwierigkeit sie zu erfüllen, bringen sie **1 bis 5 Punkte**.
- Wer eine Auftragskarte **nicht** erfüllt hat, **verliert** stattdessen **2 Punkte** unabhängig von ihrem aufgedruckten Punktwert. Daher ist es ratsam, sich während des Rennens auf Feldern mit dem Mafia-Boss von schwer bzw. nicht mehr zu erfüllenden Auftragskarten zu trennen.

#### Erläuterungen zu den Auftragskarten:



Der Spieler erhält 1 Punkt, wenn entweder Grau oder Rosa oder sogar beide Lemminge ausgeschieden sind. Ist von diesen beiden Lemmingen keiner ausgeschieden, erhält der Spieler 2 Minuspunkte.



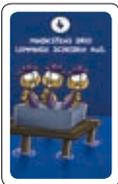
Der Spieler erhält 2 Punkte, wenn sich am Ende Grün vor Rot auf der Strecke befindet. Auch wenn Rot ausgeschieden und Grün noch auf der Strecke ist, hat der Spieler diesen Auftrag erfüllt. Und ebenso, wenn beide Lemminge ausgeschieden sind, so lange erst Rot und später Grün ausgeschieden sind. Hat sich jedoch Rot vor Grün platziert, erhält der Spieler 2 Minuspunkte.



Der Spieler erhält 3 Punkte, wenn der blaue Lemming Erster, Zweiter oder Dritter wird. Schafft Blau nicht mindestens den dritten Platz, erhält der Spieler 2 Minuspunkte.



Der Spieler erhält 4 Punkte, wenn kein Lemming oder nur einer ausgeschieden ist. Ist am Ende mehr als ein Lemming ausgeschieden, erhält der Spieler 2 Minuspunkte.



Der Spieler erhält 4 Punkte, wenn drei oder mehr Lemminge ausgeschieden sind. Sind weniger als drei Lemminge ausgeschieden, erhält der Spieler 2 Minuspunkte.



Der Spieler erhält 5 Punkte, wenn der Lemming, der das Rennen gewonnen hat, überhaupt keinen Betonklotz hat. Siegreich ist der Lemming auch, wenn er nicht das Wasserfeld erreicht, sondern sich als Einziger auf der Strecke befindet, da alle anderen Lemminge ausgeschieden sind. Hat der siegreiche Lemming einen oder zwei Betonklötze, erhält der Spieler 2 Minuspunkte.

#### SPIELSIEGER

Es gewinnt, wer mit seiner Wette und/oder der Erfüllung seiner Auftragskarten die meisten Punkte erzielt hat. Im Falle eines Gleichstands gewinnt von den beteiligten Spielern, wer mehr Punkte mit seinen Aufträgen erreicht hat. Gibt es dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

**Der Autor:** Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt in Norddeutschland und beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Zu seinen erfolgreichsten Spielen zählen neben „In 80 Tagen um die Welt“ das weltweit erfolgreiche „Die Säulen der Erde“. Nach seinem Würfelspiel „Nichtlustig“ ist dies nun sein zweiter Ausflug in Joscha Sauers schräge Typenwelt.

**Redaktionelle Bearbeitung:** TM-Spiele

**Illustrationen:** Joscha Sauer

**Figuren:** Andreas Klober

**Grafik:** Pohl & Rick

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Art.-Nr: 690700

© 2009 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de

© Joscha Sauer

Mehr zu Nichtlustig finden Sie in Joscha Sauers Büchern im CARLSEN Verlag und auf [WWW.NICHTLUSTIG.DE](http://WWW.NICHTLUSTIG.DE)

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

