

ONTOP



DAS HERRLICH SPANNENDE LEGESPIEL FÜR 2-4 SPIELER AB 8 JAHREN

SPIELIDEE

Die Spieler versuchen, die Legeteile geschickt anzulegen, und zwar so, dass die eigene Farbe in den mehrfarbigen Kreisen am häufigsten vertreten ist. Denn sobald sich ein Kreis schließt, werden die Spielsteine der beteiligten Spielerfarben aufeinander gestapelt. Wer mit seiner Farbe den Kreis dominieren kann, liegt *on top* und erzielt als Einziger Punkte – je höher der Turm, desto mehr Punkte.

SPIELMATERIAL

Der goldgelbe Randbereich ist der doppelte Punktebereich

34 rautenförmige Legeteile

1 Spielplan

84 Spielsteine, je 21 in 4 Farben

10 Dreiecke



SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird zwischen den Spielern ausgelegt. Auf die beiden roten Dreiecksfelder wird je eines der **schwarzen Dreiecke** gelegt. Die restlichen schwarzen Dreiecke werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält die **21 Spielsteine** seiner Farbe. Im Spiel mit 2 oder 3 Spielern werden auch die übrigen Farben, die niemand gewählt hat, sortiert und bereitgelegt. Sie spielen als neutrale Farbe beim Setzen der Spielsteine eine Rolle (siehe *Spielsteine setzen*).

Jeder Spieler platziert einen seiner Spielsteine als **Punktanzeiger** auf das rote Startfeld der Punkteleiste. Die **rautenförmigen Legeteile** werden verdeckt (mit der schwarzen Seite nach oben) neben dem Spielplan bereitgelegt.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt und deckt ein Legeteil auf. Dieses legt er auf die gelben Dreiecksfelder auf dem Spielplan. Dann kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Es gelten folgende Regeln:

Legeteile platzieren:

- Das erste Legeteil muss mit einer Seite an eines der beiden schwarzen Dreiecke angrenzen.
- Im weiteren Spielverlauf muss ein Legeteil immer mit mindestens einer Seite an ein bereits gespieltes Legeteil oder schwarzes Dreieck angelegt werden.

- Entsteht beim Legen eine Lücke, in die kein Legeteil mehr passt, wird die Lücke sofort mit einem schwarzen Dreieck gefüllt.
- Wenn beim Legen ein Farbkreis geschlossen, d.h. ein Kreuzungspunkt vollendet wird, dürfen die Spieler ihre Spielsteine entsprechend den Mehrheitsverhältnissen setzen (siehe *Spielsteine setzen*):



Anlegen ist erlaubt – mit einer Seite an ein schwarzes Dreieck.

Anlegen ist nicht erlaubt, da das Legeteil nur diagonal angrenzt.

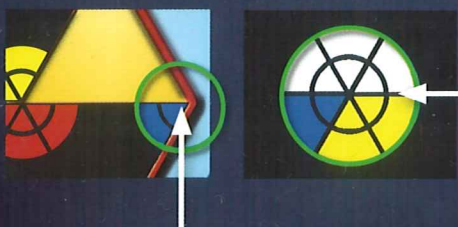


Anlegen ist erlaubt – an ein bereits gespieltes Legeteil (oder an mehrere).



Lücken werden sofort mit schwarzen Dreiecken gefüllt.

Beim Legen füllen sich Kreuzungspunkte: Sind alle gelben Felder um einen Kreuzungspunkt herum belegt, werden Spielsteine darauf gesetzt und anschließend die Punkte gewertet.



Kreuzungspunkt in der Mitte: Der Kreuzungspunkt ist ganz von Legeteilen umgeben. Es wird gewertet.

Kreuzungspunkt am Rand: Um diesen Punkt am Rand befinden sich keine Felder mehr, die mit Legeteilen belegt werden können. Die Lücke wird mit einem schwarzen Dreieck gefüllt. Es wird gewertet.

Spielsteine setzen:

Es setzen nur diejenigen Spieler einen Spielstein auf die Kreuzung, deren Farbe **am stärksten** und **am zweitstärksten** an dem Kreuzungspunkt vertreten ist.

- Zunächst setzt der Spieler einen Spielstein auf den Kreuzungspunkt, dessen Farbe **am zweitstärksten** beteiligt ist. **Haben mehrere Spieler die zweitstärkste Farbe, setzen sie ihre Spielsteine übereinander. Die Reihenfolge, in der die Zweitplatzierten setzen, spielt dabei keine Rolle.**
- Nun setzt der Spieler, dessen Farbe **am stärksten** vertreten ist, einen Spielstein auf die Spitze des Turmes, also *on top*. **Wichtig: Da oben nur ein Stein sitzen darf, gilt folgende Regel: Wenn es mehrere Spieler gibt, die gleich viele Anteile haben und damit alle den ersten Platz belegen, wird überhaupt kein Spielstein gesetzt, auch nicht für den zweiten Platz. Der Kreuzungspunkt bleibt dann leer.**

Wichtig:

- Neutrale Farben: Spielen nur zwei oder drei Spieler, werden trotzdem auch die übrigen Spielsteine als neutrale Spielsteine gemäß den Regeln gesetzt, sowohl als stärkste als auch als zweitstärkste Farbe.
- Alle mit einem Legeteil vollendeten Kreuzungspunkte werden gewertet.

Legeteil legen ...

Hier wurden zwei Farbkreise vollendet.



... und Spielsteine setzen

Spieler Gelb ist mit zwei Segmenten im Farbkreis vertreten und platziert seinen Spielstein zuerst. Spieler Rot ist mit drei Segmenten im Farbkreis vertreten und setzt seinen Spielstein *on top*.



Spieler Blau ist als Einziger an diesem Randkreuzungspunkt vertreten. Das schwarze Dreieck wird bei der Ermittlung der stärksten Farbe ignoriert. Spieler Blau setzt einen Spielstein.

Weitere Beispiele:

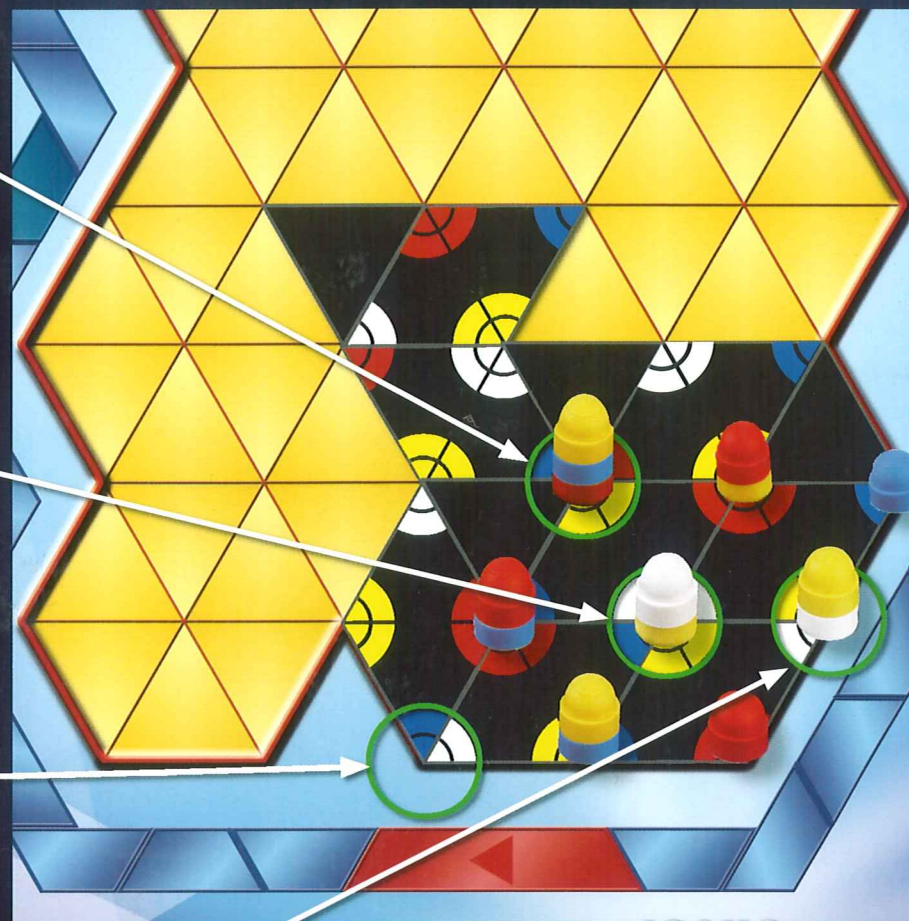
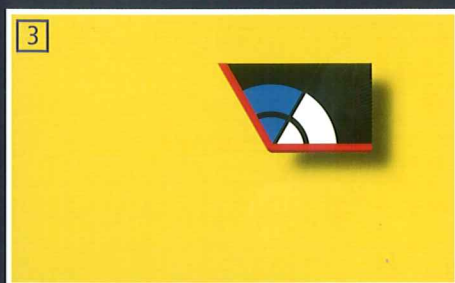
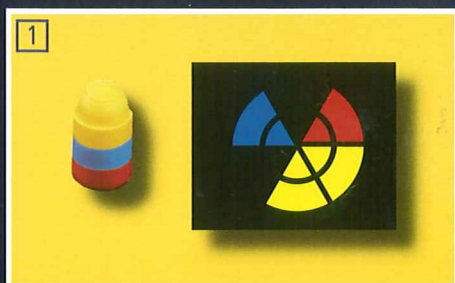
1 Spieler Blau und Rot sind mit je einem Segment als zweitstärkste Farbe im Farbkreis vertreten und platzieren ihre Spielsteine. Spieler Gelb ist mit zwei Segmenten im Farbkreis vertreten und hat damit die stärkste Farbe. Spieler Gelb setzt seinen Spielstein *on top*.

2 Spieler Gelb hat mit zwei Segmenten die zweitstärkste Farbe und platziert seinen Spielstein zuerst. Spieler Weiß hat mit drei Segmenten die stärkste Farbe und setzt seinen Spielstein *on top*.

3 Spieler Blau und Weiß haben die stärksten Farben und sind gleich stark: Keiner platziert einen Spielstein.

4 Spieler Weiß hat mit einem Segment die zweitstärkste Farbe und platziert seinen Spielstein zuerst. Spieler Gelb hat mit zwei Segmenten die stärkste Farbe und setzt seinen Spielstein *on top*.

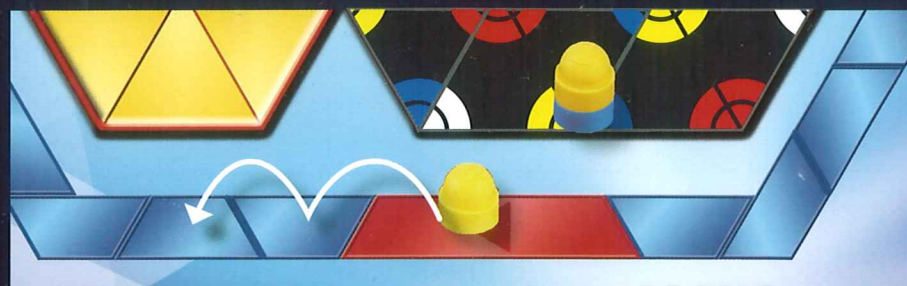
Hinweis: Nicht gesetzte Spielsteine bringen am Spielende Minuspunkte. Insofern lohnen sich mitunter auch Zweitplatzierungen. Die bringen zwar keine Punkte, ersparen einem Spieler aber am Ende gegebenenfalls Minuspunkte.



Punktanzeiger auf der Punkteleiste:

Nur der Spieler *on top* erhält Punkte. Ein Turm zählt so viele Punkte, wie er Spielsteine enthält. Der Punktanzeiger auf der Punkteleiste wird entsprechend der Punktzahl im Uhrzeigersinn vorangezogen. Auf einem Feld dürfen auch mehrere Spielsteine stehen.

Besteht ein Turm nur aus einem Spielstein, erhält der Spieler 1 Punkt. Besteht ein Turm aus z. B. zwei Spielsteinen, erhält der Spieler, dessen Spielstein sich on top des Turmes befindet, 2 Punkte.



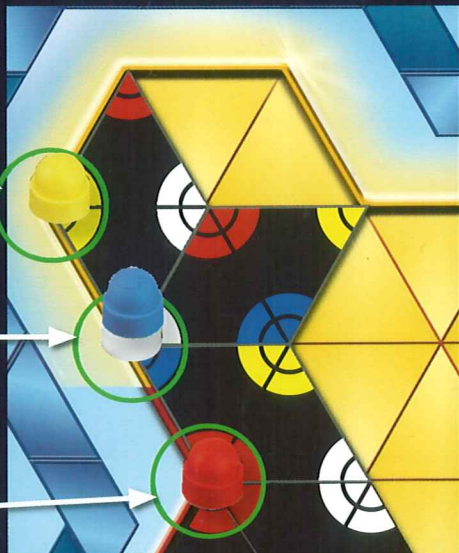
Der goldgelbe Randbereich:

Steht ein Turm oder einzelner Spielstein auf dem goldgelben Randbereich, so zählen hier die Punkte doppelt. Ist der Turm z.B. zwei Spielsteine hoch, erhält der Spieler, dessen Spielstein sich *on top* befindet, 4 Punkte und rückt seinen Punktzähler entsprechend voran.

Spieler Gelb erhält am goldgelben Rand die doppelte Punktzahl, also 2 Punkte.

Spieler Blau erhält am goldgelben Rand für seinen 2er-Turm die doppelte Punktzahl, also 4 Punkte.

Spieler Rot erhält am normalen Rand 1 Punkt.



Hinweise:

- Wenn ein Spieler beim Legen des letzten Legeteils auch seinen letzten Stein platzieren kann, gewinnt er sofort.
- Wenn im Spiel mit zwei und drei Spielern alle Spielsteine einer neutralen Farbe gesetzt sind, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
- Neutrale Spielsteine werden zwar ganz normal auf dem Spielplan als stärkste oder zweitstärkste Farbe platziert, ihr Punktzähler wird aber nicht voranbewegt.
- Sollten in einem seltenen Fall die schwarzen Dreiecke ausgehen, bevor das letzte Legeteil platziert wurde, bleiben entstehende Dreiecksfelder einfach frei. Bei der Ermittlung der stärksten und zweitstärksten Farbe werden diese freien Ecken genauso ignoriert, als läge ein schwarzes Dreieck darin.
- Taktischer Tipp: Wenn ein Spieler an einem Kreuzungspunkt schon selbst nicht mehr die stärkste Farbe erreichen kann, kann er stattdessen immerhin noch seine Mitspieler stören, indem er ein Legeteil so platziert, dass zwei Mitspieler die stärkste Farbe erreichen und somit keiner von ihnen Punkte erhält.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn kein Legeteil mehr gelegt werden kann. Nun prüft jeder Spieler, wie viele Spielsteine er noch hat. Entsprechend der Zahl der nicht gesetzten Spielsteine bewegt er seinen Punktzähler auf der Punkteleiste zurück. Der Spieler, der die meisten Punkte erzielen konnte, ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt der, der die wenigsten Spielsteine übrig hat. **Sonderfall:** Das Spiel endet vorzeitig, wenn ein Spieler alle seine Spielsteine setzen konnte und somit keine Spielsteine mehr hat. In diesem Fall ist er automatisch der Gewinner. Die Punkte auf der Punkteleiste spielen keine Rolle mehr.

VARIANTEN

Teamspiel

Das Spiel zu viert kann auch als Partnerspiel gespielt werden. Dabei spielen die gegenüber sitzenden Spieler zusammen und addieren am Ende ihre Punkte.

Variable Spielvorbereitung

Erfahrene Spieler können die Dreiecke in der Spielvorbereitung beliebig auslegen; auch mehr als zwei Dreiecke sind möglich.