

Spezialregeln für die Profis

Die bisher vorgestellten Regeln eignen sich besonders für Familien mit Kindern (ab 8 Jahre). Für erwachsene Spieler oder auch ältere Kinder sind nachfolgend einige Zusatzregeln angegeben. Diese erhöhen die taktischen Möglichkeiten des Spiels, stellen neue Herausforderungen an die Spieler und erweitern das Spielvergnügen. Das Material ist das gleiche wie beim Grundspiel.

Zusatzregel 1

Der Spieler darf sich seinen Helfer beim Transportieren nicht frei wählen. Der Helfer wird bestimmt durch die Spielkarten, die die Mitspieler in der Hand haben. Dabei kommt den Figuren auf den Spielkarten und ihren Farben eine Bedeutung zu. Jeder Mitspieler zählt die Punkte (Treppenstufen) zusammen, die er von der Farbe der gerade aktiven Spielfigur in der Hand hat. Derjenige mit den meisten Punkten erhält den Zuschlag. Auf Verlangen muß die angegebene Punktzahl nachgewiesen werden (Karten vorzeigen). Nach dem Transport zieht ein Spieler vom Helfer eine Spielkarte, die auf den Ablagestapel wandert. Der Helfer erhält dafür eine neue Karte.

Zusatzregel 2

Die Spieler bestimmen nicht mehr zu Beginn mit welchen Holzstäben gespielt wird. Es kommen alle Stäbe zum Einsatz und zwar abwechselnd. Dazu werden die Stäbepaare in eine Reihe gelegt, ganz links die "Eis am Stiel"-Sorte, in die Mitte die "Mundspatel" und rechts die "verdammten Rundhölzer". Beim ersten Transport werden die "Eis-am-Stiel"-Stäbe verwendet. Danach werden diese Stäbe rechts neben den Rundstäben abgelegt. Beim nächsten Transport kommen die "Mundspatel" zum Einsatz und werden wieder rechts abgelegt. Die linken Holzstäbe sind also immer diejenigen Stäbe, die beim nächsten Transport verwendet werden.

Zusatzregel 3

Die Spieler können sich beim Transport freiwillig auch mehr Möbelstücke aufladen. Für jedes zusätzliche Möbelstück bekommen beide Spieler zusätzlich 2 Mark Trinkgeld. Die Bruchregel bleibt die gleiche: Sobald ein Möbelstück fällt oder umkippt, gibt es gar kein Trinkgeld. Solche Zusatztransporte sind nur bei solchen Parteien möglich, bei denen bereits ein Möbelstück abgeliefert wurde. Dies ist durch die abgelegte Klingel-Scheibe neben der Wohnungstür zu erkennen.

Schlußbemerkung

Die Puppenmöbel sind von der Firma Jean Hoeffler und im normalen Spielwarenhandel erhältlich. Von gleicher Firma gibt es nicht nur das im Spiel verwendete "Stüwohnzimmer", sondern auch Bad, Küche, Kinderzimmer und mehr. Vielleicht haben auch Ihre Kinder ein paar geeignete Möbelstücke in ihrer Puppenstube. Die Möbelfurnitur kann also jederzeit erweitert werden. Entsprechend müssen dazu neue Möbel-Kärtchen gezeichnet werden (schreiben genügt wohl). Je nach Schwierigkeit ist dabei das Trinkgeld festzulegen.

Spieltester, Berater und Kritiker: Barbara und Dieter Homung, Hannes Wildner, Bernd Brunnhofer, Karen und Andreas Seyfarth, Barbara und Henning Schäfer, Christina und Andreas Trieb, Ernst Anthofer, die Münchner Spürnat'n und Kinder des Kinderhauses Harthof.

Spielregel "Packen wir's!"

Ein Spiel um Möbel, Muskeln und Moneten

Autor: Karl-Heinz Schmiel
Grafik: Thomas Flaßmann
Verlag: Moskito-Spiele
Donnersbergerstr. 55
8000 München 19
Tel. 089/131881

Alter: ab 8 Jahre
Spielerzahl: 2-5 Personen
Spieldauer: ca. 45 Minuten

Packen wir's! Das sollte für Sie auch das Motto für diese Spielregel sein. Ein Tip: Lesen Sie nach dem ersten Spiel die Regel nochmals durch. Vieles ist dann oft klarer und einfacher zu verstehen.

Was gehört zum Spiel?

Das Spielmaterial ist nachfolgend aufgeführt. Das Spiel sollten Sie gleich auf Vollständigkeit kontrollieren.

- 1 Spielplan (Treppenhaus)
 - 3 Spielfiguren (die Möbelpacker)
 - 3 Paar Holzstäbe
 - 3 Karten mit den Möbelpackern Erna, Hannes und Luggi
 - 1 Flur-Karte
 - 1 Teppich-Karte
 - 15 Klingel-Scheiben
 - 52 Spielkarten (plus 4 Leerkarten)
 - 7 Möbelstücke (Klavier, Schrank, Kommode, Tisch, Hocker, 2 Stühle)
 - 15 Möbel-Karten
- Spielgeld und Hosentröpfe
Stoffsäckchen
Spielregel

Was spielt sich ab?

Einzug in der Lindenstraße! Der Möbelwagen ist vorgefahren und die Möbelpacker Erna, Hannes und Luggi haben alle Hände voll zu tun, die Möbel im richtigen Stockwerk abzuliefern. Zu Beginn herrscht das reinste Chaos, weil keiner weiß, wohin die Möbel gehören. Von den Spielern werden die Möbelpacker (mit Hilfe der Spielkarten) treppauf, treppab geheißt. Der Lift scheint ständig besetzt zu sein. Nur gelegentlich verschafft eine Brotzeitkarte eine Verschnaufpause.

Auch die Spieler kommen mächtig ins Schwitzen. Denn an der letzten Tür-Schwelle müssen sie selbst Hand anlegen. Mit Hilfe der Holzstäbe müssen die Möbel in das Wohnzimmer (Schachtrickseite) befördert werden. Leider sind diese Stäbe nicht immer eine Transporthilfe, so daß manches gute Stück dabei zu Bruch geht. Aber wer ein geschicktes Händchen hat, der kann das begehrte Trinkgeld in die Tasche stecken. Also frisch gewagt: "Packen wir's!"

Das Spielgeld

wird getrennt. Alle 1-Mark-Stücke und die Hosenkнопfen kommen in das Stoffsäckchen. Die 2-Mark-Stücke und 5-Mark-Stücke und das gefüllte Stoffsäckchen bilden die Spielkasse, die von einem ehrlichen Spieler verwaltet wird.

Die Schachtelrückseite hat in diesem Spiel eine wichtige Funktion. Sie wird mit der Grafik nach oben neben den Spielplan gelegt. Die Grafik zeigt eine kleine Wohnzimmer und gibt den Platz für die Möbelstücke vor. Am besten legt man die Schachtelrückseite an ein Tischende, damit später alle Spieler genug Bewegungsfreiheit bei ihren Transportversuchen haben. Die Seite mit der Tür sollte in Richtung Tischende zeigen.

Die Flur-Karte wird zwischen Schachtelrückseite und Tischkante gelegt.

Die Teppich-Karte kommt in die Mitte der Schachtelrückseite, so daß das Schriftfeld abgedeckt wird.

Die Möbelstücke diese gilt es im Spiel zu transportieren. Zu diesem Zweck werden sie neben dem Spielplan aufgestellt.

So, das war eine lange Vorrede, doch nun bewegt sich was. Es kann losgehen. Der jüngste Spieler beginnt.

Worum geht es überhaupt?

Um's liebe Geld natürlich. Viel Trinkgeld kassieren, das ist das Spielziel. Leider sind es nur Münzen aus Pappe, aber auch diese müssen Sie sich schwer genug verdienen.

So wird das Spiel aufgebaut.

Die unangenehmste Aufgabe kommt vorweg. Aus den Stanzbögen müssen die Teile ausgebrochen werden. Wer dabei besonders umsichtig vorgehen will, verwendet zum Durchtrennen der Haltepunkte ein Teppichmesser. Der Lohn ist ein ganz "sauberes" Spielmaterial. Das Spielmaterial wird beim Ausbrechen gleich richtig sortiert: Geld-Stücke, Klingel-Scheiben, Möbel-Kärtchen und Hosenkнопfen, Teppich-Karte - alles schön für sich. Und nun wird das Spiel aufgebaut.

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Er zeigt ein Treppenhaus. Alles bereit für den Einzug. Die Möbelpacker müssen die Treppen rauf. Auch der Lift kann benutzt werden. In jedem Stock wohnt eine Partei, ausgewiesen durch ein Klingelschild mit entsprechendem Symbol. Einige der Mietparteien zahlen Extra-Trinkgeld (vermerkt unter der Klingel).

Die 3 Spielfiguren werden auf das Haustür-Feld gestellt. Jeder Spieler darf jede Spielfigur bewegen.

Die Spielkarten werden gemischt (die Leerkarten vorher aussortieren, sie werden im Spiel nicht gebraucht). Jeder Spieler erhält 5 Spielkarten. Der Rest wird verdeckt auf das Feld "Karten" des Spielplans gelegt. Die Spielkarten zeigen, wieviel Felder (Stufen) ein Möbelpacker ziehen darf.

Die Holzstäbe dienen als Transporthilfe. Die Spieler entscheiden vor dem Spiel, mit welchen Stäben sie spielen wollen. Zur Auswahl stehen jeweils ein Paar der Marke "Eis am Stiel", "Mundspatel" und die "verdammten Rundhölzer".

Die 3 Möbelpacker-Karten kommen neben den Spielplan. Erna entspricht der roten Spielfigur, Hannes der blauen und Luggi der grünen Figur.

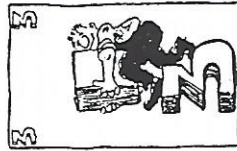
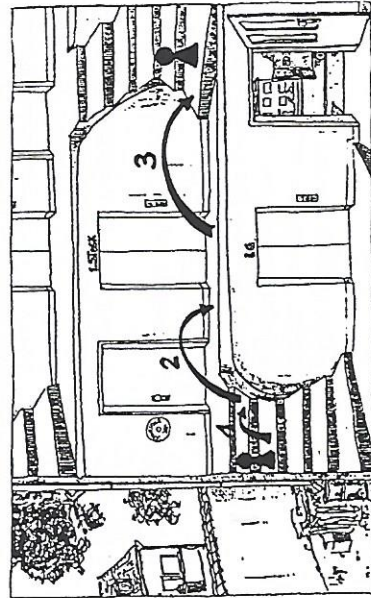
Die Möbel-Kärtchen zeigen, welche Möbelstücke transportiert werden müssen. Die Kärtchen werden zu einem Stapel sortiert, und zwar nach der Höhe des Trinkgeldes. Ganz oben liegen dann Hocker und Stuhl (2-- DM Trinkgeld), ganz unten die Kärtchen mit 8-- DM Trinkgeld. Die ersten drei Kärtchen werden nun offen auf die Möbelpacker-Karten (eckiges Feld) gelegt, jeweils eins für Erna, Hannes und Luggi.

Die Klingel-Scheiben werden gemischt und jeweils eine verdeckt auf jede Möbelpacker-Karte gelegt (rundes Feld). Nun wissen zwar Erna, Hannes und Luggi wohin die Möbel kommen, aber noch nicht die Spieler. Die restlichen Klingel-Scheiben bleiben ebenfalls verdeckt neben dem Spielplan. Die Klingel-Scheiben haben die gleiche Größe wie die 2-Mark-Stücke. Also Vorsicht vor Verwechslungen.

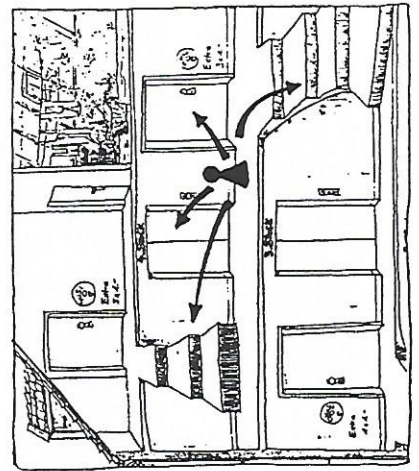
Auf geht's! So wird gespielt

Das Ziehen

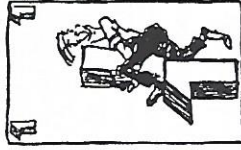
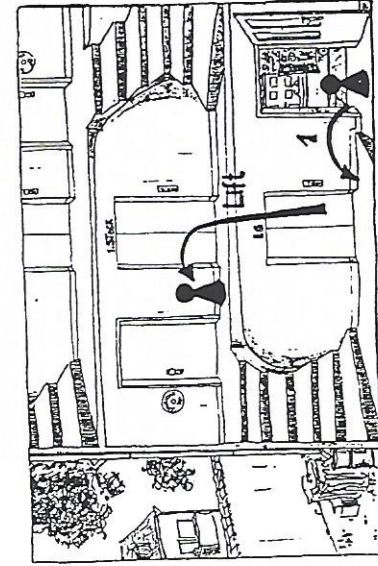
Der an der Reihe befindliche Spieler spielt eine Karte aus. Normalerweise ist das eine Zahlenkarte. Der Spieler zieht dann eine der drei Spielfiguren entsprechend der Zahlenkarte die Treppe hinauf oder manchmal auch die Treppe hinab. Er darf die Spielfigur frei wählen. Die gezeichnete Figur auf der Spielkarte und deren Farbe ist dabei ohne Bedeutung. Jede Treppenstufe wird als ein Feld gezählt. Die gewählte Figur darf an anderen Spielfiguren vorbeiziehen und auch auf der gleichen Stufe stehenbleiben. Es gibt kein Schlagen der anderen Figuren. Die Stufenzahl muß voll ausgezogen werden. Auf dem Spielplan sind die Felder nicht extra ausgewiesen. Die Treppenstufen sind die Felder. Es ist zu beachten, daß bereits nach der Eingangstür eine Stufe folgt. Das ist wichtig für die Liftenutzung.



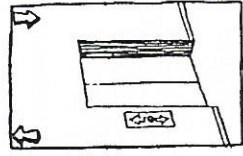
Jedes Stockwerk ist eine Ebene, d. h. ein Feld. Die Spielfigur kann auf dieser Ebene beliebig hin und her gesetzt werden, also entweder zur Wohnungstür einer Partei oder zum Lift oder aber zu den nächsten Stufen.



Mit der Liftkarte kann der Spieler eine Figur mit dem Lift fahren lassen. Die Figur muß dazu auch vor dem Lift stehen bzw. auf der entsprechenden Ebene. Die Figur kann dann in jedes beliebige Stockwerk gefahren werden, rauf oder runter. Zur "Susi" führt der Lift allerdings nicht. Die Liftkarte kann einzeln gespielt werden oder als zusätzliche Karte vor oder nach der Zahlenkarte. Damit ist es möglich, die Spielfigur mit einer passenden Zahlenkarte erstmal zum Lift zu ziehen und dann Lift fahren zu lassen. Oder umgekehrt, erst Lift fahren und danach noch einige Stufen gehen.



+



Die Brotzeitkarte darf nur nach einer Zahlenkarte oder einer Liftkarte gespielt werden. Der Spieler legt diese Karte auf die Möbelpacker-Karte der Figur, die er gerade bewegt hat. Dieser Möbelpacker macht eine Runde Pause. Kein Spieler darf danach diese Figur bewegen, bis wieder der Spieler an der Reihe ist, der die Brotzeitkarte gelegt hat. Dieser Spieler nimmt dann die Brotzeitkarte und legt sie auf das Feld "Ablage" des Spielplans. Damit ist diese Spielfigur wieder frei zu bewegen. In jedem Fall darf nur eine Spielfigur mit einer Brotzeitkarte belegt sein, damit immer Zugmöglichkeiten für die anderen Spieler gegeben sind.

Nach dem Ziehen kommt die gespielte Karte offen auf das Feld "Ablage" des Spielplans und der Spieler nimmt sich dafür eine neue Karte vom Stapel. Hat er eine Brotzeitkarte oder eine Liftkarte zusätzlich gespielt, dann nimmt er sich noch eine Karte, damit er wieder 5 Karten auf der Hand hat. Mehr als zwei Karten dürfen in einer Runde nicht gespielt werden.

Die Klingel-Scheiben

Am Ende seines Zuges, darf der Spieler sich die Klingel-Scheibe des Möbelpackers anschauen, den er gerade bewegt hat. Er weiß jetzt wohin die entsprechende Spielfigur das Möbelstück bringen soll. Danach legt er die Klingel-Scheibe wieder verdeckt auf die Möbelpacker-Karte. Der nächste Spieler (Uhrzeigersinn) ist nun an der Reihe.

Wenn der Spieler allerdings Glück hat, dann steht die Figur gerade in dem Stockwerk wohin die Möbel gehören. Dann ist sein Zug noch nicht beendet, sondern er deckt die Klingel-Scheibe auf und nun beginnt der knifflige Transport in die Wohnung.

Der Möbeltransport

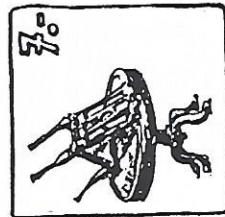
Zunächst wählt sich der Spieler einen beliebigen Mitspieler als Helfer aus, mit dem er den Transport durchführen will. Dann wird das Möbelstück (entsprechend dem Möbel-Kärtchen der Figur) auf die Flur-Karte gestellt. Der Spieler und sein Helfer beratschlagen nun, wie sie das Möbelstück mit Hilfe der Holzstäbe in die Wohnung transportieren wollen. Sie dürfen beim Beraten das Möbelstück beliebig mit den Händen bewegen, auch Schutzfächer oder Türen öffnen.

Sind sich die Spieler einig (im Zweifelsfall bestimmt der am Zug befindliche Spieler die Vorgehensweise), dann wird das Möbelstück wieder auf die Flur-Karte gestellt und jeder Spieler nimmt einen Holzstab. Ab sofort, dürfen die Spieler das Möbelstück nicht mehr mit der Hand berühren. Nur noch mit den Holzstäben darf bewegt werden. Das Möbelstück muß von der Flur-Karte in das Wohnzimmer (Schachtelrückseite) gehoben werden. Der Transport führt über die Tür auf die Teppich-Karte. Hier muß das Möbelstück auf den Füßen abgestellt werden, darf also nicht auf der Seite oder auf dem Kopf liegen. Wichtige Regel: Beide Spieler müssen den Transport durchführen, nicht ein Spieler allein mit den beiden Stäben. Nützlich beim Transport sind allerdings Zurufe wie: "Erwas höher!" oder "Jetzt langsam absetzen!" usw.

Vom Teppich aus muß das Möbelstück in gleicher Weise an seinen richtigen Platz gestellt werden, d. h. auf das eingezeichnete Feld. Dies geschieht wieder mit Hilfe der Holzstäbe. Jetzt ist auch Rutschen erlaubt. Zuletzt müssen offene Türen oder Schubladen geschlossen werden - aber wieder nur mit den Holzstäben.

Meist gilt es allerdings nicht nur ein Möbelstück zu transportieren, sondern zwei oder gar drei. Diese dürfen vorher mit den Händen beliebig zusammen- oder aufeinandergestellt werden und müssen dann auf einmal von der Flur-Karte auf die Teppich-Karte gehoben werden. Und dies wieder nur mit den Holzstäben. Vom Teppich aus können die Möbelstücke dann einzeln weitertransportiert werden.

Gelingt dem Spieler und seinem Helfer der Transport ohne Bruch, so kassieren beide Trinkgeld. Wieviel jeder bekommt, steht auf dem Möbel-Kärtchen. Gezahlt wird aus der Spielkasse.



Die Spielkasse zahlt
an beide Spieler
7.- Mark Trinkgeld

Machen die Spieler aber Bruch (ein Möbelstück fällt runter oder fällt um), dann gehen beide Spieler leer aus. Das gilt auch, wenn bei mehreren Möbelstücken nur eins umkippt oder wenn ein Möbelstück umgeworfen wird, das bereits in der Wohnung steht.

Transportierte Möbel bleiben erstmal auf der Schachtelrückseite stehen. Verlangt ein Möbel-Kärtchen erneut den Transport, so wird dieses Möbelstück wieder auf die Flur-Karte gesetzt.

Nach dem Transport - ob erfolgreich oder nicht - wird die entsprechende Spielfigur wieder auf das Haustür-Feld gestellt. Der Möbelpacker bekommt auf seine Karte das nächste Möbel-Kärtchen vom Stapel und eine neue Klingel-Schelte. Die alte Klingel-Schelte wird offen neben die entsprechende Wohnungstür gelegt. So weiß man, welche Partei schon Möbel bekommen hat. Das alte Möbel-Kärtchen kommt aus dem Spiel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Extra-Trinkgeld

Drei Parteien im Haus zahlen wegen des weiten Weges ein Extra-Trinkgeld: Familie Özgül, Familie König und die Susi. Das Extra-Trinkgeld kassiert der Spieler, der die Spielfigur zur Wohnungstür gezogen hat (sein Helfer also nicht). Das Extra-Trinkgeld wird nur aus dem Stoffsäckchen mit den 1-Mark-Stücken und den Hosentröpfen gezahlt. Wieviel gezahlt wird steht unter dem jeweiligen Klingelschild. Der Spieler zieht dabei blind aus dem Säckchen entsprechend oft ein Geldstück und nimmt es zu sich. Manchmal ist es auch ein Hosentröpf, dann hat der Spieler Pech gehabt.

Beispiel: Spieler A hat die Spielfigur "Erna" (rot) zur Wohnungstür der Familie König gezogen. Dort liefern er und sein Helfer den Schrank ab. Spieler A darf sofort 3 mal in das Säckchen greifen. Er zieht z. B. zwei 1-Mark-Stücke und einen Hosentröpf. Beides nimmt Spieler A zu sich.

Der Spieler kassiert das Extra-Trinkgeld immer, auch wenn beim Transport etwas zu Bruch geht. Es wird kein Extra-Trinkgeld gezahlt, wenn die zuletzt gespielte Karte eine Liftkarte war. Offensichtlich "yaule" Möbelpacker bekommen eben kein zusätzliches Trinkgeld.

Gelegentlich muß Geld bei der Spielkasse eingewechselt werden. Hosentröpfe nimmt die Spielkasse dabei nicht in Zahlung.

Spielende

Das Spiel endet, sobald das vorletzte Möbelstück abgeliefert wurde. Sieger ist der Spieler mit dem meisten Trinkgeld. Hosentröpfe zählen nichts.

So spielt man zu zweit:

Für zwei Spieler gelten die gleichen Regeln wie bei mehreren Spielern mit einer Ausnahme: Die beiden Spieler führen ihre Transporte allein durch, bekommen also beim Transportieren beide Holzstäbe.