

PEANUTS!

für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial



- 1 Spielplan
- 12 Spielsteine
(je zwei in den Farben der Spieler)
- 4 schwarze Holzzylinder
(1 Startspielerstein, 3 neutrale Spielsteine)
- 2 weiße Sonderwürfel
(mit den Zahlen 0-1-2-3-4-5)
- 1 schwarzer Sonderwürfel (1-1-2-2-3-3)
- 24 Besitzmarken
- 1 Satz Spielgeld (102x 100 Peanuts,
48x 500 Peanuts, 24x 1000 Peanuts)
- 1 Spielregel

Vor dem ersten Spiel müssen die Besitzmarken vorsichtig aus dem Stanzbogen gedrückt werden.

Spielvorbereitung

- Der Spielplan und die 3 Sonderwürfel werden für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte gelegt. Alle Felder auf dem Spielplan bestehen aus 3 Abschnitten.

Der innere Abschnitt ist der Parkplatz.

Der mittlere Abschnitt ist die Laufstrecke und der äußere Abschnitt ist der Startplatz.

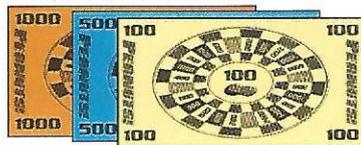


- Die 24 Besitzmarken werden auf dem Spielplan verteilt. Sie haben die Beträge von 100 bis 2400 Peanuts aufgedruckt. Jede Marke wird auf den Startplatz des Feldes mit dem gleichen Betrag gelegt.



- Als Startkapital erhält jeder Spieler:

17x 100 Peanuts
8x 500 Peanuts
4x 1000 Peanuts



Übrig, werden sie als Bank zum Wechseln neben den Spielplan gelegt.

- Der Spieler mit dem meisten Geld im Portemonnaie wird der Startspieler der Vorrunde. Er nimmt sich zur Markierung einen der neutralen schwarzen Steine und stellt ihn vor sich hin.

Je nach Spielerzahl werden **weitere neutrale** schwarze Spielsteine bereitgestellt:

Bei 2 Spielern 2 Steine, bei 3 Spielern 3 Steine, bei 4 Spielern 2 Steine, und bei 5 Spielern 1 Stein. Überzählige Steine werden zurück in die Schachtel gelegt.

- Jeder Spieler nimmt sich die beiden Spielsteine einer Farbe und stellt sie vor sich hin.



Überzählige Steine werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Spielverlauf

Das Spiel beginnt mit einer Vorrunde, in der jeder Spieler zwei Felder kaufen kann. Zugleich werden die Startplätze festgelegt.

Danach beginnt das Hauptspiel. Nun versuchen die Spieler mit ihren Spielsteinen Felder mit möglichst hohen Beträgen zu erreichen. Denn der Spieler auf dem Feld mit dem höchsten Betrag erhält Geld von den anderen Spielern und darf ein neues Feld kaufen. Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende sechs Felder oder das meiste Bargeld besitzt.

Vorrunde

Der Startspieler darf als erster ein Feld seiner Wahl kaufen und zahlt den auf dem Feld aufgedruckten Betrag von seinem Geld in die Bank. Dann nimmt er die Besitzmarke des Feldes vom Plan und legt sie für alle gut sichtbar vor sich ab.

Anschließend folgen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Sie dürfen nun ebenfalls beliebige, noch unverkaufte Felder kaufen.

Wenn alle Spieler ein Feld gekauft haben, beginnt die zweite Kaufrunde beim rechten Nachbarn des Startspielers. Er kauft sein zweites Feld und stellt seinen Spielstein auf den Startplatz des entsprechenden Feldes. Den anderen Spielstein lässt er als Farbmarkierung vor sich stehen.

Danach dürfen alle anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn ebenfalls ein Feld kaufen und ihren Spielstein auf den jeweiligen Startplatz setzen.

Spielen weniger als sechs Spieler mit, sind jetzt noch neutralen schwarze Spielsteine übrig. Sie werden auf die Startplätze der noch unverkauften Felder mit den niedrigsten Werten gestellt.

Spielrunde im Hauptspiel

Der Spieler, dessen Stein auf dem Feld mit dem höchsten Wert steht, wird der neue Startspieler. Er nimmt sich den Markierungsstein und führt seinen Zug aus. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Zuerst werden alle Steine der Spieler gezogen. Danach werden die neutralen Steine der Bank gezogen. Die Spielrunde endet erst dann, wenn alle Spielsteine auf Parkplätzen stehen.

Zug eines Spielers

Zu Beginn seines Zuges setzt der Spieler seinen Stein vom Startplatz auf die Laufstrecke des Feldes.

Dann muss er würfeln und seinen Spielstein entsprechend im Uhrzeigersinn ziehen.

Würfeln

Vor jedem Würfeln hat der Spieler die Auswahl zwischen folgenden Würfelkombinationen:

1. Er wirft den schwarzen Würfel alleine.



2. Er wirft einen weißen Würfel.



3. Er wirft beide weißen Würfel zusammen.



Danach **muss** er die gewürfelte Zahl ziehen.

Hat der Spieler die beiden weißen Würfel zusammen gewürfelt, zieht er mit seinem Spielstein die Summe aus beiden Würfeln.

Danach hat er die Wahl, ob er seinen Spielstein parken oder ob er ihn weiterziehen möchte.

Spielstein parken

Will der Spieler nicht mehr weiterziehen, dann setzt er seinen Stein auf den Parkplatz des Feldes.

Achtung: Der Zug des Spielers endet erst, wenn er seinen Stein parkt!

Geparkten Spielstein verdrängen

Auf jedem Parkplatz kann nur ein Spielstein stehen. Ist der Parkplatz bereits von einem anderen Spielstein besetzt, muss dieser Stein den Parkplatz verlassen. Er wird auf den Startplatz des Feldes gesetzt.

Nun setzt der am Zug befindliche Spieler seinen eigenen Stein auf den Parkplatz.

Wird auf diese Weise der Stein eines anderen Spielers von dem Parkplatz verdrängt, muss der betreffende Spieler warten, bis er wieder an der Reihe ist. Erst dann kann er seinen neuen Zug machen.

Durch das Verdrängen von Spielsteinen kann es also vorkommen, dass ein Spieler in der selben Spielrunde mehrere Züge macht.



Spielstein weiterziehen

Statt seinen Spielstein zu parken, kann der Spieler auch erneut würfeln. Er kann jetzt wieder zwischen allen drei Würfelkombinationen wählen, unabhängig davon, welche Kombination er bei seinem letzten Wurf verwendet hat.

Hatte der Spieler im vorhergehenden Wurf einen oder beide weiße Würfel gewählt und wenigstens eine **0 gewürfelt**, so darf er kostenlos weiter würfeln.

Hatte der Spieler im vorhergehenden Wurf keine 0 gewürfelt, darf er nur dann weiter würfeln, wenn er den **Wert** des Feldes bezahlt, auf dem sein Zug endete.



Gehört das Feld einem anderen Spieler, so erhält dieser das Geld. Gehört das Feld keinem Spieler, zahlt der Spieler den entsprechenden Betrag an die Bank. Gehört das Feld dem Spielers selbst, so muss er nichts bezahlen.

Nachdem der Spieler gewürfelt hat, **muss** er die gewürfelte Zahl ziehen, auch wenn er mit dem Würfelergebnis unzufrieden ist.

Danach hat er wieder die Wahl, ob er seinen Spielstein parken möchte oder ob er erneut würfeln möchte. Der Spieler kann seinen Stein beliebig oft weiterziehen, solange er entweder eine 0 würfelt oder den Wert des jeweiligen Feldes bezahlt.

Zug eines neutralen Steines

Erst wenn alle Steine der Spieler auf Parkplätzen stehen, werden die Züge der neutralen Spielsteine ausgeführt. Diese Aufgabe übernimmt der Startspieler.

Er zieht zuerst den neutralen Spielstein, der auf dem Startplatz des Feldes mit dem höchsten Wert steht. Ist der Zug dieses Steins beendet, kommt der neutrale Stein an die Reihe, der auf dem nächstteureren Feld steht. So geht es weiter, bis alle neutralen Steine auf Parkplätzen stehen.

Würfeln

Für neutrale Steine wird immer mit beiden weißen Würfeln gewürfelt. Zeigt wenigstens ein Würfel eine 0, wird der neutrale Stein weitergezogen und erneut gewürfelt.



Neutralen Spielstein parken

Wenn beide Würfel eine andere Zahl als „0“ zeigen, wird der Stein nach dem Ziehen auf den Parkplatz des entsprechenden Feldes gesetzt. Steht dort bereits ein anderer Stein, wird der auf den Startplatz verdrängt.

Wird dabei der Stein eines Spielers verdrängt, kommt der Spieler erst an die Reihe, wenn alle neutralen Spielsteine auf Parkplätzen stehen. Wurden die Steine mehrerer Spieler verdrängt, beginnt der Spieler, der in dieser Runde Startspieler ist oder der Spieler, der ihm im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

Durch Verdrängen kann es also geschehen, dass sich die Spielerzüge und die Züge der neutralen Spielsteine mehrfach gegenseitig abwechseln.

Ende einer Spielrunde

Eine Spielrunde endet, wenn **alle** Spielsteine auf den Parkplätzen der Felder stehen. Dann wird der Rundenbeste bestimmt.

Rundenbester

Zunächst wird festgestellt, welcher Spielstein auf dem wertvollsten Feld steht. Der Besitzer des Steines ist der Rundenbeste.

Steht ein neutraler Stein auf dem wertvollsten Feld, wird die Bank Rundenbester.

Gewinn auszahlen

Nun bezahlen die übrigen Spieler an den Rundenbesten.

Die Spieler zahlen die Differenz zwischen dem Feld auf dem der Rundenbeste steht und dem Feld auf dem ihr eigener Stein steht.

Spieler, die auf Feldern stehen die ihnen selbst gehören, bezahlen nichts.

Die Bank zahlt niemals.

Steht der Rundenbeste auf einem Feld, das ihm selbst gehört, bezahlen ihm die übrigen Spieler den doppelten Betrag der Differenz.

Ist die Bank Rundenbester, zahlen die Spieler immer nur den einfachen Betrag an die Bank, selbst wenn ihr das entsprechende Feld gehört.

Feld kaufen

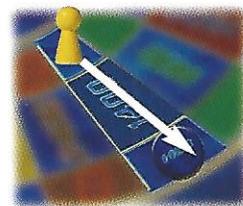
Jetzt darf der Rundenbeste ein beliebiges noch unverkauftes Feld kaufen. Er zahlt den entsprechenden Betrag an die Bank und nimmt sich die Besitzmarke. Er darf auf den Kauf auch verzichten.

Wenn die Bank Rundenbester ist, wird überprüft, ob das höchste Feld auf dem ein neutraler Spielstein steht noch nicht verkauft ist. Der Besitzchip wird dann vom Plan genommen und in die Bank gelegt. Das Feld kann nun nicht mehr gekauft werden. Ist das Feld bereits verkauft, geschieht nichts.

Grundsätzlich gilt: Es ist nicht möglich Felder von anderen Spielern zu kaufen oder Felder mit ihnen zu tauschen. Felder können nicht an die Bank verkauft werden.

Spielsteine versetzen

Nun werden alle Spielsteine auf die Startplätze der jeweiligen Felder gesetzt, und es beginnt eine neue Runde.



Nachforderungen

Übersieht der Rundenbeste, dass er auf einem eigenen Feld steht und kassiert nur die einfache Differenz, kann er die fehlenden Beträge nur nachfordern, solange die neue Runde noch nicht begonnen hat.

Übersieht einer der anderen Spieler, dass er auf einem eigenen Feld steht und bezahlt deshalb an den Rundenbesten, kann er das Geld nur zurückverlangen, solange die neue Runde noch nicht begonnen hat. Danach kann der Rundenbeste das Geld behalten.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet sofort, wenn eine der drei folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- A. Ein Spieler besitzt 6 Felder.
Dieser Spieler gewinnt. Das Bargeld der Spieler ist ohne Bedeutung.
- B. In der Bank liegen 6 Besitzchips.
Es gewinnt der Spieler mit dem meisten Bargeld. Die Anzahl und der Wert der von den Spielern gekauften Felder sind ohne Bedeutung.
- C. Ein Spieler geht Bankrott und kann dem Rundenbesten nicht mehr die volle Differenz bezahlen.
Es gewinnt der Spieler mit dem meisten Bargeld. Die Anzahl und der Wert der gekauften Felder sind ohne Bedeutung. Der Rundenbeste erhält von dem Bankrott gegangenen Spieler nur soviel Geld, wie dieser noch besitzt. Auf den restlichen Betrag, den der Spieler ihm schuldet, muss er verzichten.

Achtung: Das Spiel endet noch nicht, wenn ein Spieler den Rundenbesten noch vollständig auszahlen kann, danach jedoch kein Geld mehr übrig hat.

Besondere Regel für 5 und 6 Spieler

In der Vorrunde kauft jeder Spieler nur ein Feld und stellt seinen Spielstein auf den Startplatz dieses Feldes. Das Spiel endet bereits, wenn ein Spieler oder die Bank 5 Felder besitzt.

Das Spiel endet auch, wenn alle Felder verkauft sind. Dann gewinnt der Spieler mit dem meisten Bargeld.

Kurzspielregel

Vorrunde

1. Kaufrunde - beim Starspieler beginnend, im Uhrzeigersinn, je 1 Feld kaufen
 2. Kaufrunde - beim rechten Nachbarn des Starspieler beginnend, entgegen dem Uhrzeigersinn, je 1 Feld kaufen und Spielstein einsetzen.
- Neutrale schwarze Spielsteine auf die noch unverkauften Felder mit den niedrigsten Werten stellen (Bei 5 und 6 Spielern gibt es nur 1 Kaufrunde und die Spielsteine werden sofort eingesetzt.)

Hauptspiel (Im Wechsel immer zuerst die Züge aller Spieler, dann die aller neutralen Steine)

Züge der Spieler (Startspieler: Der Spieler, dessen Stein auf dem Feld mit dem höchsten Wert steht)

- Würfelkombination wählen:
1. Der schwarze Würfel
 2. Ein weißer Würfel
 3. Zwei weiße Würfel

Würfeln, Spielstein ziehen und entscheiden:

Spielstein parken (und unter Umständen anderen geparkten Spielstein verdrängen)
oder

Spielstein weiterziehen (bei gewürfelter 0 kostenlos, sonst Betrag des Feldes bezahlen)

Züge der neutralen Steine (in absteigender Reihenfolge der Werte der Felder, auf denen sie stehen)
2 weiße Würfel werfen und ziehen (0 gewürfelt: weiter ziehen; sonst parken)

Ende einer Spielrunde (alle Spielsteine stehen auf Parkplätzen)

- Rundenbesten feststellen (Spielstein auf dem wertvollsten Feld)
- Gewinn auszahlen (Differenz zwischen dem Feld des Rundenbesten und dem Feld eines Spielers)
- Feld kaufen:
 - I. Spieler ist Rundenbester: ein beliebiges unverkauftes Feld.
 - II. Neutraler Stein ist Rundenbester: den Besitzchip des Feldes auf dem er steht, in die Bank legen.
- Spielsteine auf die Startplätze der jeweiligen Felder setzen

Spielende und Schlusswertung

- A. Ein Spieler besitzt 6 Felder. (Das Bargeld zählt nichts)
- B. In der Bank liegen 6 Besitzchips. (Der Spieler mit dem meisten Bargeld gewinnt.)
- C. Ein Spieler geht Bankrott - er kann dem Rundenbesten nicht mehr die volle Differenz bezahlen. (Der Spieler mit dem meisten Bargeld gewinnt.)

Spielende bei 5 und 6 Spielern

Das Spiel endet bereits wenn ein Spieler oder die Bank 5 Felder besitzt

Wenn alle Felder verkauft sind endet das Spiel und es gewinnt der Spieler mit dem meisten Bargeld.

Der Autor: Heinz Meister erfindet schon seit vielen Jahren Spiele und kann inzwischen eine beachtliche Anzahl veröffentlichter Spiele vorweisen. Obwohl seine besondere Leidenschaft dem Kinderspiel gilt, entwickelt er immer auch Spiele für die ganze Familie. Heinz Meister beweist immer wieder, dass es möglich ist, auch mit einfachen Regeln spannende und unterhaltsame Spiele zu entwerfen.

Grafik: Franz Vohwinkel

© 2001 Simba Toys
Goldsieber Spiele
Werkstr. 1
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

www.goldsieber.de

