

KURZSPIELREGEL

Ziel des Spiels

Schlüpfen Sie in die Rolle eines Reporters, versuchen Sie über verschiedene Themen fetzige Schlagzeilen zu schreiben und finden Sie für diese auch noch zahlungskräftige Abnehmer.

Vorbereitung

Spielplan präparieren + Material austeilen Seite 2
Startposition ermitteln + Spieldauer festlegen Seite 3

Das Spiel beginnt

Ereignisfelder (für Schlagzeilen) über Trichteraktion sichern Seite 3 + 4
Ereignisfelder mit Auftragssteinen kennzeichnen Seite 4
Würfeln und Ereignisfelder anfahren Seite 5
Je länger die Schlagzeile umso höher der Verdienst Seite 5 + 6
Abnehmer für Schlagzeile finden (Trichteraktion) Seite 6
Abnehmer kennzeichnen + Thema aufschreiben Seite 6
Schlagzeilen schreiben, abliefern + kassieren Seite 7

Ende des Spiels

Wer alle seine Schlagzeilen erfolgreich an den Mann gebracht und dabei die meisten Chips kassiert hat, hat gewonnen Seite 8

Tips und Varianten Seite 8 - 10

RASENDE REPORTER

Autor: Christopher Ankerstein



RASENDE REPORTER

Autor: Christopher Ankerstein

Mit diesem Spiel erleben Sie den Spaß und die action, aber auch das hektische Leben der ausgebufften und einfallreichen Damen und Herren Reporter.

KURZER ÜBERBLICK

Sie alle streben eine erfolgreiche Karriere als rasende Reporter an, die an der Anzahl Ihrer eingespielten Chips gemessen wird. Sie müssen mit Hilfe des Zahlen- und Buchstabenwürfels, des Aktionstrichters und Ihrer Zuschlagskugel an die begehrten roten Ereignisfelder kommen. Die Hauptaufgabe dieses Spiels ist es nämlich, über die verschiedenen Themen der Ereignisfelder spitzenmäßige Schlagzeilen zu schreiben, die Sie ebenfalls über eine Trichteraktion (Kugeln in den Trichter werfen) gewinnbringend an Funk, Fernsehen oder Zeitung (grüne Felder) verkaufen können.

Nachdem Sie Ihre Startposition ermittelt haben, müssen Sie Ereignisfelder ertrichtern und auf dem schnellsten Wege dort hinfahren. Von dort aus müssen Sie über eine Trichteraktion einen möglichen Abnehmer (grünes Feld) Ihrer Story finden. Auf dem Weg zum Abnehmer (TV, Radio, Presse) müssen Sie eine tolle Schlagzeile schreiben, sie dort abliefern und Ihre Chips kassieren.

SCHACHTEL-INHALT

1 Spielplan - 1 Aktionstrichter - 1 Zehnerwürfel - 1 Buchstabenwürfel
6 Reporterfiguren - 60 kleine Chips - 30 große Chips - 18 Auftragssteine: 3 je Farbe
6 Zuschlagskugeln - 1 Folienstift

Spieldauer: 20 Min. bis beliebig langer Spieldauer - Für 3 - 6 Spieler ab 12 Jahren

Es ist gar nicht so wenig, was sich ein „rasender Reporter“ so alles merken muß. Aber genau deshalb sind diese Jungs und Mädels auch so gut drauf. Gönnen Sie sich das Vergnügen, in eine Reporterrolle zu schlüpfen und lesen Sie bitte einmal die Spielregel in Ruhe von Anfang bis Ende durch. Sie werden sehen: Nach dieser kleinen Mühe werden Sie durch ein tolles Spielerlebnis entschädigt. Und wie so oft, gilt auch hier: Häufig sieht es am Anfang komplizierter aus, als es in Wirklichkeit ist.

7. Themen miteinander kombinieren

Jeder Spieler sollte vor Spielbeginn 3 seiner Meinung nach gut zusammen passende Themen ins Auge fassen (z.B. Skandal, Politik und Umwelt). Sie müssen dann diese drei Ereignisse ertrichtern und dürfen erst dann dort hinfahren. Nachdem Sie die Gesamtlänge Ihrer Schlagzeilen kennen, müssen Sie eine Schlagzeile schreiben, die Ihre drei Themen umfaßt oder Sie schreiben mit drei verschiedenen Schlagzeilen eine themenzusammenführende Geschichte.

8. Zusätzliche Schlagzeile

Wenn Sie den Schwerpunkt dieses Spiels mehr auf das Kreative legen wollen, können Sie folgendes vereinbaren: Der Spieler, der bereits drei Schlagzeilen geschrieben hat, muß eine zusätzliche und zusammenfassende Schlagzeile mit max. 10 Worten kreieren, die entsprechend bezahlt wird.

9. Themen mit Würfel vergeben

Legen Sie vorher fest, daß jeder z.B. über 4 verschiedene Themen schreiben muß. Diese 4 Themen werden ebenfalls vor Spielbeginn mit den Würfeln für jeden bestimmt. Bei dieser Variante kommt es nur darauf an, zuerst fertig zu sein, nicht unbedingt lange Schlagzeilen und große Entfernungen zu ertrichtern.

10. Ziel: Über alle acht Themen eine Schlagzeile

Der Spieler, der zuerst über alle acht Themen (Skandale, Politik usw.) eine Schlagzeile geschrieben hat und dabei noch die meisten Chips kassiert, ist der Gewinner.

11. Strafkaution bei einer gewürfelten 1

Wenn ein Spieler beim Fahren eine 1 würfelt, muß er sich mit dem Zahlen- + Buchstabenwürfel ein grünes Straffeld erwürfeln und dort einen 10er Chip Strafkaution hinterlegen. Genau wie bei der INTRIGE (Seite 8), sollte er sich so schnell wie möglich die Kaution wieder holen, weil alle anderen Spieler sich ebenfalls diese Kaution mit der genauen Würfelzahl holen können.

12. Mehr trichtern - weniger fahren - schneller schreiben

Wenn das Spiel noch hektischer verlaufen soll, sollten Sie nach folgender Regel verfahren: Wenn Sie Ihre Schlagzeile geschrieben haben, dürfen Sie diese sofort vorlesen und Ihre Chips im Voraus kassieren. Sie dürfen dann Ihren Auftragsstein, ohne zum Abnehmer zu fahren, vom Spielfeld nehmen.

VARIANTEN

1. Zahlen + Buchstaben ändern

Sie können die auf dem Spielplan eingezeichneten Zahlen und Buchstaben in einer anderen Reihenfolge mit dem Stift einzeichnen. So ergibt sich ein völlig neuer Spielplan.

2. Lebende Personen + wahre Begebenheiten

Wenn Sie Ihre Belesenheit und Ihr Allgemeinwissen unter Beweis stellen wollen, dürfen in Ihren Schlagzeilen nur wahre Begebenheiten und die dazugehörigen Personen vorkommen. Zeit und Ort der Ereignisse können Sie noch zusätzlich festlegen.

3. Themen eingrenzen

Sie können jedem Symbol vor Spielbeginn ein Thema vorschreiben. Z.B. Politik = EG - oder Kultur = Rock- und Popmusik in Deutschland.

4. Thema aufgreifen und weiter ausführen

Der Spieler, der z.B. zuerst über einen Skandal eine Schlagzeile geschrieben hat, macht den Anfang einer beliebig langen Geschichte. Die nachfolgenden Spieler, die ebenfalls eine Skandal-Schlagzeile schreiben sollen, müssen mit ihrer Schlagzeile das Ereignis des Vorgängers aufgreifen und diese Geschichte weiterspinnen.

5. Eine Story abschließen

Nachdem schon eine dritte Schlagzeile über das gleiche Thema geschrieben wurde, muß nun z.B. der Vierte eine storyabschließende Schlagzeile erfinden.

6. Ereignis darf sich nicht wiederholen

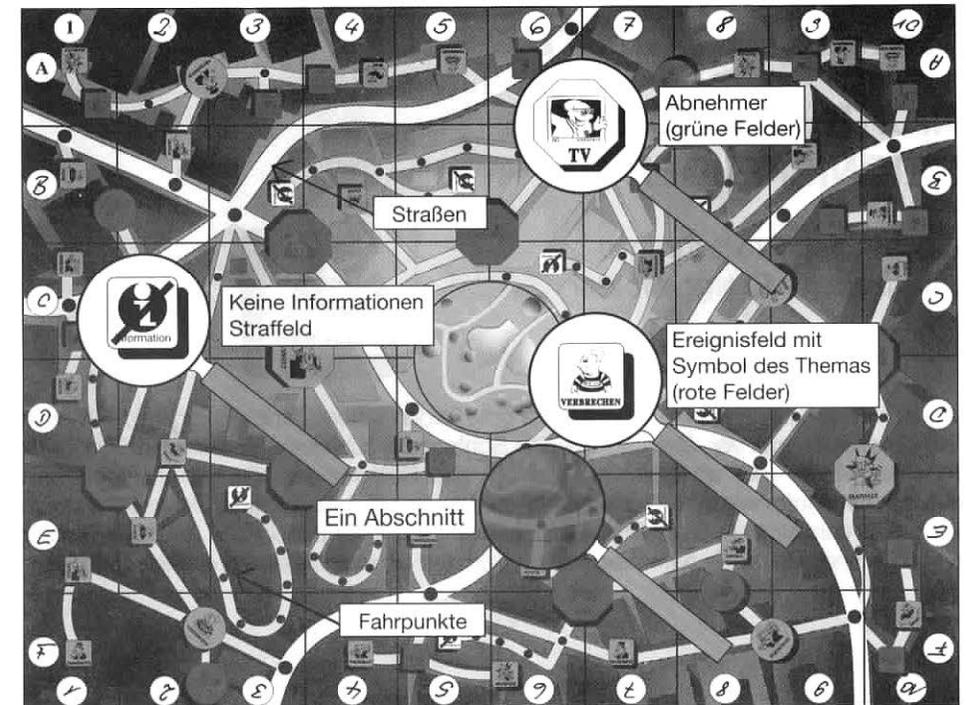
Legen Sie vor Spielbeginn fest, in wie weit Ereignisse und Personen zusammengehören. Verfassen Sie nun Ihre Schlagzeilen so, daß sich kein Ereignis wiederholt. Diese Regel können Sie ebenfalls an Zeit und Ort festmachen.

SPIELVORBEREITUNG

Aufbauen

Legen Sie den Spielplan auf den Tisch und zeichnen Sie, wie in Abb. 1 angegeben, in die **freien weißen Felder** die Zahlen von **1-10** und die Buchstaben von **A-F** ein. Stellen Sie den Aktions-trichter in die **Spielfeldmitte** und besorgen Sie für jeden Spieler **Papier und Bleistift**. Jeder Spieler sucht sich einen Reporter in seiner Lieblingsfarbe aus, dazu eine farbgleiche **Zuschlagskugel** und **3 Auftragssteine** und als Startkapital **einen großen Chip**. (Ein großer Chip hat einen Wert von 10 kleinen Chips).

Abbildung 1: Spielplan



Startposition ermitteln - Startpunkt auf grünem Feld

Ermitteln Sie Ihre Startposition mit dem **Zahlen-** und dem **Buchstabenwürfel** (die 0 steht für die 10), und stellen Sie Ihren Reporter auf das entsprechende **grüne** Spielfeld (z.B. C 7).

Chips-Menge für Sieg festlegen

Legen Sie vor Spielbeginn fest, wieviele Chips für den Sieg erzielt werden müssen. Die Menge der Chips bestimmt die Spieldauer. Dazu einige Beispiele:

Spieldauer	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
ca. halbe Stunde	30 Chips	30 Chips	25 Chips	25 Chips
ca. eine Stunde	40 Chips	40 Chips	35 Chips	35 Chips

DAS SPIEL BEGINNT

TRICHTERAKTION + EREIGNISFELDER

Sie brauchen Stoff für Ihre
Schlagzeilen - Ereignisfelder
sichern



Als erstes müssen Sie sich **1 bis 3** Ereignisfelder (rote Felder) sichern. Jedes Ereignisfeld gibt Ihnen ein bestimmtes **Thema** vor, über das Sie eine **Schlagzeile** schreiben müssen. Die Spielrunde wählt einen Spieler, der als erster den Zahlen- und Buchstabenwürfel bedient. Mit einem „**Achtung, neue Informationen**“ erwürfelt dieser Spieler einen **Abschnitt** (Rechtecke auf dem Spielplan), in dem sich ein Ereignisfeld befinden kann (Stadtplanprinzip z.B. A 1). **Alle Spieler** sollten so schnell wie möglich **nachsehen**, ob sich dort ein Ereignisfeld (rotes Feld) befindet.

Kein Abnehmer im Abschnitt? Oder keine Auftragssteine mehr?

Ist in dem von Ihnen ertrichterten Abschnitt **kein** Abnehmer, müssen Sie Ihren **Auftragsstein** auf das in **diesem** Abschnitt befindliche **Ereignisfeld** oder **Fehlinformationsfeld** legen und somit **erneut** anreisen. **6** kleine Chips **Strafe** müssen Sie an die **Chipseria** zahlen, wenn Ihre Kugel **zuunterst** im Trichter liegt, obwohl Sie schon alle Ihre Auftragssteine im Spiel haben oder nicht mit Ihrem Reporter auf einem Ihrer Ereignisfelder stehen.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler als **Erster** die vorher vereinbarte **Anzahl** von **Chips** (z.B. bei 4 Spielern 40 Chips) erreicht, **alle** Schlagzeilen geschrieben und **keine** Auftragssteine mehr im Spiel hat.

Wir wünschen allen Spielern gute Nerven, tolle Schlagzeilen und viel Glück bei der Jagd nach aufregenden News.

TIPS

Keine Chips mehr? = KREDIT + Chips offenlegen

Sollten Sie **keine** Chips mehr haben, haben Mitspieler das **Vorrecht**, Ihnen Kredite mit max. **100%** Zinsen zu geben. Findet sich kein Mitspieler, dürfen Sie die **Chipseria** für eine Bearbeitungsgebühr von nur **3** kleinen Chips in Anspruch nehmen. Bei neuem Reichtum müssen Sie den Kredit **sofort** zurückzahlen. Die Anzahl Ihrer **Chips** muß für jeden ständig **erkennbar** sein.

Eine Intrige starten und Mitspieler aufhalten

Sie können einen aussichtsreichen Mitspieler noch im letzten Moment **aufhalten**, indem Sie diesem einen **10er Chip** auf sein **letztes** grünes Abnehmerfeld legen. Diesen 10er Chip kann er nur überwinden und dann auch in seinen Besitz bringen, wenn er mit **genauer** Würfelzahl auf dieses Feld **trifft**. Für diesen 10er Chip darf auch **zusammengelegt** werden. Außerdem darf sich **jeder** andere Spieler auf diese Weise den 10er auch sichern! Dieser 10er Chip **blockiert** das Feld ansonsten **komplett**.

Nach einigen Spielrunden empfehlen wir Ihnen folgende Varianten:

Schlagzeile schreiben + gleichzeitig weiterspielen

Sie können jetzt, **während** die Anderen dran sind, Ihre Schlagzeile zu Papier bringen, was aber **nicht** bedeutet, daß Sie sich **nicht** an Trichteraktionen **beteiligen** dürfen oder daß Sie beim Würfeln **aussetzen** müssen. Sie dürfen sogar an **mehreren** Schlagzeilen **gleichzeitig** und zu **jeder** Zeit schreiben.

Vor Spielbeginn über Art und Inhalt der Schlagzeile einigen

Sie müssen sich mit Ihren **Mitspielern** über den **Inhalt** der zu schreibenden Schlagzeilen vor **Spielbeginn** einigen. Wählen Sie für die **Einspielphase** eine **lustige** oder **phantasievolle** Variante ohne realen Bezug. (Weitere Variationen finden Sie auf den Seiten 9 + 10)

Beispiel: 5 Abschnitte vom Ereignisfeld bis Abnehmer = 5 Worte Schlagzeilenlänge, Thema Skandal oder Sport = „Becker pitschte Graf in Wimbledon“. (5 Chips Verdienst)

Schlagzeile zum Abnehmer bringen + vorlesen + Chips kassieren + Auftragsstein vom Spielfeld nehmen

Sobald Sie eine Schlagzeile geschrieben haben, können Sie mit Ihrem Reporter zu dem **entsprechenden** Abnehmerfeld fahren und die Schlagzeile Ihren **Mitspielern** laut vorlesen. Nachdem die Mitspieler Ihre Schlagzeile **kontrolliert** haben, bekommen Sie die verdienten **Chips**. Den **Auftragsstein** nehmen Sie dann vom **Abnehmer** herunter und legen diesen **neben** das Spielfeld. Somit haben Sie wieder **neue** Auftragssteine für eventuelle neue Ereignisfelder.

Sie können also frei **entscheiden**, ob Sie zuerst **einen, zwei** oder **alle** Ihre Auftragssteine ins Spiel bringen (auf die Ereignisfelder legen), **wann** Sie **welche** Schlagzeile schreiben oder **wann** Sie die Schlagzeile (egal in welcher Reihenfolge) zu dem entsprechenden Abnehmer bringen und dort vorlesen.

Abnehmer schon besetzt? = STRAFE

Genau wie bei den Ereignisfeldern, dürfen auf den **quadratischen** Abnehmern nicht mehr als **1** Auftragsstein, bei einem **runden** nicht über **2** und bei einem **achteckigen** nicht mehr als **4** Auftragssteine liegen. (Strafregel, wie bei besetzten Ereignisfeldern auf S. 4)

Trichteraktion - Regel erfinden - Kombination laut vorlesen

Gibt es dort ein Ereignisfeld (rotes Feld), sollten Sie **blitzschnell** Ihre **Kugel** in den Trichter werfen, denn der Spieler, dessen Kugel **zuunterst im Trichter** liegt, hat die **Urheberrechte** auf dieses Ereignisfeld. Schaffen Sie eine **Regelung**, damit jeder Mitspieler bei der Trichteraktion die gleichen Chancen hat. (Z.B. Kugel zwischen die Finger nehmen, das Spielfeld berühren und gleicher Abstand zum Trichter). Die Kugel darf erst in den Trichter geworfen werden, nachdem die Kombination des Zahlen- und Buchstabenwürfels von **irgendeinem** Spieler **laut** vorgelesen wurde. Alle Spieler (auch der Spieler, der die Kombination würfelt) dürfen ihre Kugel werfen.

Ereignisfeld mit Auftragsstein kennzeichnen

Ihr erstandenes Ereignisfeld müssen Sie mit einem Ihrer **Auftragssteine** kennzeichnen. Auf einem **quadratischen** Feld darf nur **ein** Auftragsstein, auf einem **runden** Feld max. **zwei** und auf einem achteckigen Feld dürfen max. **vier** Auftragssteine liegen. Jeder Spieler darf **drei** Auftragssteine gleichzeitig im Spiel haben.

Ereignisfeld schon besetzt? = STRAFE

Sollten Sie versehentlich ein bereits mit einem Auftragsstein besetztes Ereignisfeld ertrichtert haben, müssen Sie **6** kleine Chips an dessen **Besitzer** abtreten. Hat das Feld **mehrere** Besitzer, dann werden die 6 Chips **aufgeteilt**. Übrige Chips (z.B. 6 Chips an 4 Besitzer) gehen an die **Chipseria** (Chipskasse).



Haben Sie ein Feld mit einem „**Fehlinformations-Zeichen**“ (s.links Abb.) **ertrichtert**, müssen Sie einen Ihrer Auftragssteine auf **dieses Feld** stellen und im Laufe der Partie diesen Stein durch einen dortigen Besuch wieder **auslösen**. Also, eine Fahrt **umsonst**.

2 Spieler für Trichteraktion - oder nicht alle Steine im Spiel

Eine Trichteraktion um **Ereignisfelder** darf **nicht** alleine durchgeführt werden. Es geht nur dann, wenn mindestens noch **ein** Spieler Auftragssteine **außerhalb** des Spielfeldes hat. Ansonsten müssen Sie solange durch die Gegend **fahren** oder **warten**. Trichteraktionen für **Abnehmer** (grünes Feld) dürfen Sie **alleine** durchführen, sofern Sie mit Ihrem **Reporter** auf einem Ihrer **Ereignisfelder** (rotes Feld) stehen.

FAHREN

Mit dem Reporter über den Spielplan fahren - Restfahrpunkte verfallen

Sobald Sie **einen** Auftragsstein im Spiel haben und wieder mit Würfeln an der Reihe sind, haben Sie die **Wahl**, entweder mit **beiden** Würfeln eine Trichteraktion einzuleiten oder **nur** mit dem **Zahlenwürfel** zu fahren. Entsprechend der gewürfelten Zahl fahren Sie **Punkt für Punkt** die **Straßen** entlang, zu einem mit Ihren Auftragssteinen gekennzeichneten Ereignisfeld. Die **grünen** + **roten** Felder zählen als **Fahrtpunkte** mit. **Sie dürfen nicht in einem Zug vor und wieder zurück fahren**. Sie können auch mit Losfahren warten, bis Sie den **zweiten** oder **alle** Auftragssteine im Spiel haben. Sind Sie am Fahrtziel angekommen, **verfallen** alle Restfahrpunkte.

Überholverbot + freiwillig aussetzen

Reporter dürfen nur auf **runden** und **achteckigen** Feldern aneinander vorbei ziehen. Sie dürfen **freiwillig** aussetzen und auf Teile Ihrer Fahrtpunkte **verzichten**. **Auftragssteine** spielen beim Überholverbot **keine** Rolle.

Reihum würfeln

Wenn ein Auftragsstein ins Spiel gekommen ist oder Sie eine Fahrtstrecke beendet haben, ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler dran. Er kann wiederum **entweder** eine **Trichteraktion** einleiten oder **würfeln** und **ziehen**.

SCHLAGZEILEN + VERDIENST

Die Anzahl der Worte in der Schlagzeile bestimmt den Verdienst

Die **Länge** Ihrer Schlagzeile und somit Ihr **Verdienst**, hängt von der **Entfernung** zwischen Ihrem **Ereignisfeld** und Ihrem zukünftigen **Abnehmer** (TV, Radio, Presse) ab. Versuchen Sie also einen **weitentfernten** Abnehmer zu errichten. Die **Anzahl** der **Abschnitte** (Rechtecke auf dem Spielplan), die **zwischen** dem Ereignisfeld und dem Abnehmer liegen **plus** der beiden Abschnitte, in denen sich Ihr Ereignisfeld und Ihr Abnehmer befindet, ergibt die Länge Ihrer Schlagzeile. **Beispiel: 5 Abschnitte Entfernung zwischen Ereignisfeld und Abnehmer (inclusive der Abschnitte Ihrer Felder): Schlagzeile muß aus 5 Worten bestehen. Für jedes Wort bekommen Sie einen kleinen Chip.**

Abschnitte zählen + Bonus

Sie müssen beim **Zählen** der Abschnitte (Abb. S. 2) immer den **kürzesten** Weg nehmen. Die Abschnitte, in denen sich Ihr **Ereignisfeld** und der entsprechende **Abnehmer** befindet, werden mitgezählt. Sollten Sie ein **rundes** oder **achteckiges** Ereignis- bzw. Abnehmerfeld haben, werden die dort **angrenzenden** Abschnitte wie **ein** Abschnitt gezählt. Haben Sie einen **runden Abnehmer** errichtet, dürfen Sie **zwei Worte** zusätzlich schreiben, bei einem **achteckigen** Abnehmer gibt es sogar **vier Worte** Bonus. (Also auch mehr Verdienst).

Beispiel: Rundes Ereignisfeld in F2/3, achteckiger Abnehmer in C9/10: 7 Abschnitte + 4 Bonus = 11 Worte in Ihrer Schlagzeile und 11 kleine Chips Verdienst.

Abnehmer durch Trichteraktion bestimmen



Sobald Sie mit Ihrem **Reporter** auf einem Ihrer **Ereignisfelder** angekommen sind, dürfen Sie **sofort** im Anschluß daran eine Kombination für eine **Trichteraktion** erwürfeln und hoffen, daß sich dort ein **weitentfernter** Abnehmer befindet. Wenn Sie einen Abnehmer für Ihre Schlagzeile finden wollen, müssen Sie also mit Ihrem Reporter auf einem Ihrer **Ereignisfelder** stehen und Ihre Kugel **zuunterst** im Trichter haben. Die Konkurrenz ist jederzeit bei **allen** Trichteraktionen zugelassen. Jeder selbst kann entscheiden, ob er Ereignisfelder **oder** Abnehmer möchte. Es darf für **einen** Auftragsstein nur **eine** Schlagzeile und **ein** Abnehmer errichtet werden. **Jede Trichteraktion muß vorher angekündigt werden.**

Thema + Schlagzeilenlänge aufschreiben + Auftragsstein auf Abnehmerfeld umsetzen

Wenn der Abnehmer und somit die **Länge** der Schlagzeile feststeht, schreiben Sie die Anzahl der Schlagzeilenworte und das **Thema** des Ereignisfeldes (z.B. Umwelt) auf Ihr Blatt. Dann nehmen Sie den Auftragsstein vom Ereignisfeld und sobald Sie ihn auf ihren **Abnehmer** gelegt haben, ist der Nächste dran.