

SCHRAUBE LOCKER



amigo-spiele.de/04943

von Christian Stöhr & Daniela Lächner

Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 25 Minuten

Inhalt



48 Spielkarten (42 Punktekarten, 6 Bonuskarten)

4 Spielerkarten



4 Spielfiguren

6 Würfel



Spielidee und Spielziel

Die Spieler begeben sich auf die Jagd nach den besten und wertvollsten Karten. Dazu ziehen sie mit ihren Spielfiguren um den Kartenkreis, die Zugweite wird dabei durch die Würfel vorgegeben. Aber aufgepasst: Ein einziger passender Würfel zu viel oder zu wenig lässt die Spielfiguren schnell am Ziel vorbeischießen. Werden Schrauben und Muttern auf den Karten kombiniert, erzielen die Spieler nicht nur Bonuspunkte, sie schützen die Karten auch vor diebischen Nachbarn. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Die Punktekarten

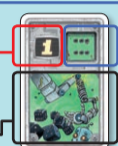
Die 42 Punktekarten sind alle gleichermaßen aufgebaut. Die verschiedenen Funktionen werden im Spielablauf näher beschrieben.

Achtung: Ist im weiteren Verlauf dieser Spielregel von „Karten“ ohne weiteren Zusatz die Rede, sind diese 42 Punktekarten gemeint.

Feld für Würfelablage

Siegpunkte am Ende des Spiels

Funktion der Karte



Spielvorbereitung

Die **sechs Bonuskarten** werden als Stapel in die Tischmitte gelegt. Die **42 Punktekarten** werden gemischt und kreisförmig verdeckt auf sechs gleichgroße Kartenstapel um die Bonuskarten verteilt.

Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielfigur** und die farblich dazu passende **Spielerkarte**. Die Spielfiguren stellen die Spieler jeweils außen am Kreis neben einen beliebigen Kartenstapel. Die Spielerkarte legen sie vor sich ab, um die eigene Spielerfarbe anzuzeigen. Erst danach wird die jeweils oberste Karte der Stapel aufgedeckt.

Der jüngste Spieler darf anfangen und nimmt sich die **sechs Würfel**. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.



Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, führt die folgenden Schritte durch:



- Würfeln und Würfel auf den Karten platzieren [muss]**
- Spielfigur ziehen [muss]**
- Karten tauschen und/oder verschenken [darf]**
- Karte nehmen [muss]**

Danach gibt der Spieler die Würfel nach links weiter.

1 Würfeln und Würfel auf den Karten platzieren

Zu Beginn seines Zuges würfelt der Spieler mit **allen** Würfeln. Je nach Ergebnis **muss** und **kann** er passende Würfel auf den Karten im Kartenkreis einsetzen:

MUSS: Liegt auf der nächsten Karte im Uhrzeigersinn – von der eigenen Spielfigur aus betrachtet – noch kein Würfel, **muss** ein passender Würfel auf diese Karte eingesetzt werden. Dieses wiederholt der Spieler gegebenenfalls mit der dann nächsten freien Karte usw.

KANN: Erst wenn auf der nächsten freien Karte kein Würfel mehr abgelegt werden muss, **kann** der Spieler entscheiden, weitere passende Würfel auf andere noch freie Karten einzusetzen.



*Spieler **Blau** hat gewürfelt. Auf der nächsten Karte im Uhrzeigersinn ist eine abgebildet, er **muss** also den passenden Würfel dort ablegen ①. Anschließend **muss** er auch die mit einem passenden Würfel belegen ②. Da er keine weitere für die nächste freie Karte gewürfelt hat, **kann** er nun noch die auf die passende Karte legen legen ③.*

Der Spieler darf mit den übrigen Würfeln ein zweites und ein drittes Mal würfeln. Nach jedem Wurf prüft er, ob er Würfel auf den Karten einsetzen muss und/oder kann.

Nach jedem Wurf – **vor** dem Einsetzen der Würfel – hat der Spieler die Möglichkeit, die beiden folgenden Aktionen durchzuführen. Voraussetzung dafür ist, dass er die entsprechende Karte bereits vor sich ausliegen hat.



Wurf wiederholen:
Der Spieler legt diese Karte in die Schachtel zurück und würfelt **beliebig viele** der Würfel noch einmal, die er gerade gewürfelt hatte.



Würfel beliebig drehen:
Der Spieler legt diese Karte in die Schachtel zurück und dreht **einen beliebigen, eben gewürfelten** Würfel auf eine beliebige Seite. Dabei kann er einen unpassenden Würfel passend drehen, aber auch einen eigentlich passenden unpassend machen.

2 Spielfigur ziehen

Ist der Spieler fertig mit Würfeln, **muss** er seine Spielfigur ziehen. Er zieht sie im Uhrzeigersinn bis zu der Karte, auf der in ununterbrochener Reihe der letzte Würfel liegt. Die erste Karte ohne Würfel stoppt das Weiterziehen.

*Spieler **Blau** konnte die nächsten zwei Karten im Uhrzeigersinn mit Würfeln belegen und zieht seine Figur entsprechend weit.*



Achtung: Darf ein Spieler in seinem Spielzug seine Figur **nicht bewegen**, weil er auf der nächsten Karte im Uhrzeigersinn keinen Würfel ablegen konnte, ist sein Spielzug **an dieser Stelle** beendet. Er kann in dieser Runde keine Karte tauschen oder verschenken. Er bekommt auch **keine neue Karte** von einem der Stapel.

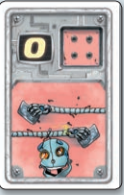


Einmal komplett rum!

Gelingt es einem Spieler, alle sechs Karten mit einem Würfel zu belegen, zieht er einmal im Kreis bis zu der Karte, von der aus er gestartet ist. Er nimmt sich **sofort** eine Bonuskarte (= **6 Punkte** am Spielende), die er vor sich ablegt.

3 Karten tauschen und/oder verschenken

Landet ein Spieler mit seiner Figur bei einer oder mehreren Figuren von Mitspielern, darf er Karten mit ihnen tauschen und/oder ihnen Karten schenken. Voraussetzung dafür ist, dass er eine der beiden folgenden Karten bereits vor sich ausliegen hat.



Karten tauschen

Der Spieler gibt diese Karte dem Mitspieler und nimmt sich dafür eine **beliebige** Karte (keine Bonuskarte) aus dessen **offener** Auslage.



Karte verschenken

Der Spieler schenkt diese Karte dem Mitspieler. Dieser muss sie in seine eigene Auslage legen.

Mit jedem betroffenen Mitspieler darf der Spieler **einmal eine** dieser beiden Aktionen durchführen.



*Spieler **Gelb** beendet seine Bewegung bei Spieler **Blau** und Spieler **Rot**. Er hat bereits eine Karte „0“ sowie eine Karte „-3“ vor sich ausliegen. Die „-3“ schenkt er Spieler **Blau**. Die „0“ gibt er Spieler **Rot** und nimmt sich im Gegenzug die Karte „6“ und legt sie in seine eigene Auslage.*

4 Karte nehmen

Zum Abschluss seines Spielzugs **muss** sich der Spieler die offene Karte von dem Stapel nehmen, neben dem seine Spielfigur steht. Diese Karte legt er offen vor sich ab. Die nächste Karte dieses Stapels wird aufgedeckt.

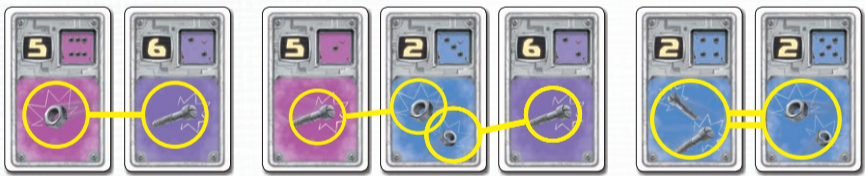


*Spieler **Gelb** nimmt die Karte von dem Stapel, an dem er mit seiner Figur angekommen ist, und legt sie offen vor sich ab.*

Karten sichern

Nachdem der Spieler die Karte genommen und vor sich abgelegt hat, **darf** er Karten mit Schrauben und Muttern aus seiner Auslage sichern. Dazu wählt er Kombinationen aus Schrauben- und Muttern-Karten aus, die er umdreht und **verdeckt** vor sich ablegt.

Mögliche Kombinationen sind dabei:



1 Mutter mit 1 Schraube

1 Doppel-Mutter mit 1 oder 2 Schrauben (oder umgekehrt)

1 Doppel-Schraube mit 1 Doppel-Mutter

Gesicherte Kombinationen können im weiteren Spielverlauf nicht mehr von einem Mitspieler durch die Aktion „Karten tauschen“ genommen werden. Außerdem bringen Kombinationen aus Schrauben und Muttern am Ende des Spiels **Bonuspunkte** für den Spieler ein.

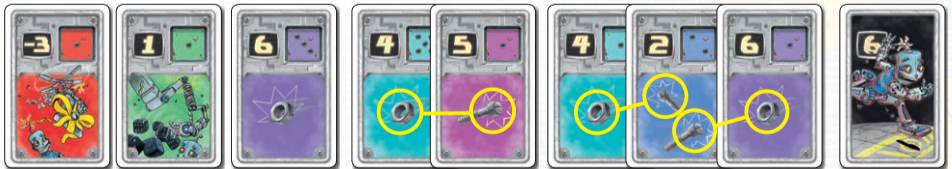
Ende des Spielzugs und nächster Spieler: Hat der Spieler seinen Spielzug beendet, gibt er alle Würfel an seinen linken Mitspieler weiter. Dieser beginnt seinen Spielzug, indem er alle Würfel neu würfelt.

Spielende

Das Spiel endet nach dem Spielzug des Spielers, der die letzte Karte von einem der Stapel (Punkte- oder Bonuskarten) genommen hat. Alle Spieler zählen jetzt ihre Punkte:

- **Punkte- und Bonuskarten**
- **3 Bonuspunkte** für jede Kombination aus Schraube und Mutter

Beispiel: Der Spieler hat die folgenden Karten bis zum Spielende gesammelt:



Dafür bekommt er:

- $-3 + 1 + 6 + 4 + 5 + 4 + 2 + 6 + 6 = 31$ Punkte für seine Punkte- und Bonuskarten
- $3 + 3 + 3 = 9$ Bonuspunkte für 3 Kombinationen aus Schrauben und Muttern

Damit hat der Spieler insgesamt ein Endergebnis von 40 Punkten.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Profi-Varianten

Wer **Schraube Locker** etwas taktischer spielen will, kann eine oder beide der folgenden beiden Profi-Regeln mit ins Spiel einbinden:

- 1. Nicht alle Würfel:** Beim Würfeln müssen nicht alle Würfel verwendet werden, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Er kann sich vor jedem Wurf entscheiden, nur einen Teil der Würfel zu würfeln. Bei der Aktion „Wurf wiederholen“ darf der Spieler dann aber auch nur die Würfel neu würfeln, die er eben verwendet hat.
- 2. Würfel zusammenziehen:** Beim Einsetzen der gewürfelten Würfel auf die Karten **kann** der Spieler **genau zwei** Würfel zusammen auf einer Karte ablegen, um damit das geforderte Ergebnis zu erfüllen. Z. B. hat er eine 1 und eine 2 gewürfelt und legt nun die beiden Würfel zusammen auf der Karte 3 ab. Dieses kann der Spieler in seinem Spielzug mehrfach machen.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



Besuche uns auf Facebook
Amigo.Spiele