

# Spielregeln



Ein Spiel für 2-4 Personen ab 16 Jahre

220922



**Schwäbisch Hall**

Auf diese Steine können Sie bauen



Im Finanzverbund der  
Volksbanken Raiffeisenbanken

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 2 Würfel
- 640 Fragekarten (fünf Themen á 128 Karten)
- 60 Zahlenkarten (12 Karten je Themengruppe)
- 1 Spielregel

## SPIELZIEL

Die Spieler versuchen, möglichst viele Zahlenkarten zu bekommen und sie sinnvoll abzulegen. Um Zahlenkarten zu erhalten, müssen Fragekarten gezogen und richtig beantwortet werden. Aber Vorsicht: Zahlenkarten können durch die Mitspieler abgejagt werden. Deshalb rechtzeitig ablegen - oder auch mal etwas riskieren und auf eine gewinnbringende Kombination warten. Gewinnen wird, wer seine Zahlenkarten so ablegt, daß er in der Schlußabrechnung die meisten Punkte erhält.

## SPIELVORBEREITUNG

Es gibt im Spiel Fragekarten (die Karten mit den Buchstaben P, W, K, G und F in den Vierecken) und Zahlenkarten (die Karten mit den Zahlen in den Vierecken und mit den roten Mauersteinen). Zur Vorbereitung des Spiels werden zunächst die Fragekarten nach Themen sortiert, gut gemischt und mit den Fragen nach oben auf die Felder mit den gleichen Buchstaben gelegt. (Die unterschiedlichen Themen erkennt man an den unterschiedlichen Buchstaben P, W, K, G und F). Dann werden die Zahlenkarten nach den fünf Farben violett, hellblau, grün, gelb, und rosa sortiert, jeweils getrennt gemischt und mit der Mauer und den Zahlen nach oben auf ihre Felder im Spielplan gelegt. Nun wählt sich jeder Spieler eine Spielfigur und setzt sie auf eines der runden, gelben Startfelder. Die Spieler würfeln reihum mit beiden Würfeln, der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Es wird nur links herum gezogen.

## Die Ermittlung des Gewinners

Gewinnen wird, wer die meisten Punkte hat. Es zählen nur die offen abgelegten Kartengruppen. Man erhält für

- 3 zusammenliegende Karten 10 Punkte
- 4 zusammenliegende Karten 20 Punkte
- 5 zusammenliegende Karten 40 Punkte
- 6 zusammenliegende Karten 80 Punkte
- 7 zusammenliegende Karten 160 Punkte
- 8 zusammenliegende Karten 320 Punkte
- 9 zusammenliegende Karten 640 Punkte

Jede 4er-Zahlenkarte (die Zahlenkarte mit den gelben Mauern und den vier roten Steinen) in einer Kartengruppe verdoppelt den Wert der entsprechenden Gruppe, in der sie abgelegt ist.

Gelingt es einem Spieler, drei 4er-Zahlenkarten als eine Kartengruppe abzulegen, so ist die Spielrunde sofort beendet. Dieser Spieler gewinnt dann das Spiel, egal wieviel Punkte er oder die anderen Mitspieler aufgrund der abgelegten Kartengruppen haben.

Das Spielentwicklungs-Team der Bausparkasse Schwäbisch Hall bestand aus Sabine Baron, Christiane Blank, Yvonne Halbritter, Birgit Hammel, Sandra Lohff, Tina Pfüller, Dieter Seidel, Walter Sonnenschein und Hannelore Spittler.



# SPIELVERLAUF

## Das Würfeln

Es wird immer mit beiden Würfeln gewürfelt. Die Spieler haben beim Ziehen die Wahl zwischen der Gesamtpunktzahl beider Würfel oder der Punktzahl eines der beiden Würfel. Wenn ein Spieler z.B. eine 3 und eine 4 geworfen hat, so kann er entweder 7 Felder (4+3) oder 4 Felder oder 3 Felder weit ziehen. Er muß sich - je nachdem, was für ihn günstig ist - für einen der Werte entscheiden. Es wird immer links herum (im Uhrzeigersinn) gezogen.

## Die Fragefelder

Kommt ein Spieler auf ein regenbogenbuntes Fragefeld, so wählt er eine der fünf Fragen von den obenliegenden Karten der fünf Fragestapel. Jede Karte enthält eine Frage für die entsprechende Themengruppe. Es gibt folgende fünf Themengruppen:

P	Partnerschaft, Paare und Komplizen	Farbe: Rosa
W	Wohnen, Bauen und Ökologie	Farbe: Grün
K	Kunst, Kultur und Literatur	Farbe: Violett
G	Geld, Sparen und Finanzen	Farbe: Gelb
F	Freizeit, Hobby und Sport	Farbe: Hellblau

Zu jeder Frage sind auf der Rückseite der Karte jeweils drei Antwort-Alternativen vorgegeben. Eine davon ist als die richtige Antwort\* markiert. Der links sitzende Mitspieler liest die gewählte Frage sowie die drei Antwortalternativen laut vor. Der gefragte Spieler muß sich für eine Antwort entscheiden, ein zweiter Versuch ist nicht erlaubt. Wenn die Antwort richtig war, darf der Spieler die oberste Zahlenkarte der gewählten Themengruppe (gleiche Farbe wie die Fragekarte) vom entsprechenden Stapel auf die Hand nehmen. Die Fragekarte wird mit der Frage nach oben unter ihren Stapel zurückgelegt.

Die Spieler halten ihre Zahlenkarten wie einen Fächer mit der Rückseite zu den Mitspielern auf der Hand. Die Zahlen der Zahlenkarten sind dadurch für die Mitspieler nicht sichtbar. Die auf der Hand gehaltenen Zahlenkarten dürfen nicht eng zusammengeschoben werden, sondern müssen einzeln sichtbar bleiben.

## Die Aktionsfelder

Immer, wenn ein Spieler auf ein rotes Aktionsfeld kommt, darf er eine Zahlenkarte, die er noch auf der Hand hält, gegen eine beliebige Zahlenkarte, die ein Mitspieler auf der Hand hat, tauschen. Der Spieler, der auf dem Aktionsfeld steht, bestimmt welche Karte er abgibt und welche er von seinem Mitspieler erhält. Zunächst zieht er sich aus dem Kartenfächer des Mitspielers eine Karte, dann reicht er dem Mitspieler verdeckt die Karte, die er abgeben möchte.

## Das Ablegen der Zahlenkarten

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er nach dem Würfeln, dem möglichen Beantworten einer Fragekarte und dem evtl. Aufnehmen einer gewonnenen Zahlenkarte beliebig viele seiner Zahlenkarten aus der Hand offen vor sich ablegen. Er muß dabei jedoch folgende Ablege-Regeln beachten:

Die Karten können in zwei Grundformen abgelegt werden. Zum einen kann man drei oder mehr Zahlenkarten mit direkt aneinander anschließenden Zahlenwerten ablegen (z.B. 3,4,5,6,7). Dabei dürfen sowohl Karten unterschiedlicher Farben als auch Karten einer Farbe aneinander gereiht werden. Zum zweiten können drei oder mehr Karten mit dem gleichen Zahlenwert (z.B. 6,6,6) abgelegt werden.

Einmal abgelegte Zahlenkarten dürfen nicht mehr umgruppiert werden, sie dürfen aber mit weiteren passenden Karten ergänzt werden (anlegen).

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist beendet, sobald die letzte Zahlenkarte aus der Spielfeldmitte aufgenommen wurde und der aufnehmende Spieler noch passende Zahlenkarten aus der Hand abgelegt hat. Die anderen Spieler dürfen dann keine Zahlenkarten mehr ablegen.

\*Die Antworten zu den Fragen entsprechen dem Stand im Juni 1994.  
Eine Gewähr für ihre Richtigkeit kann nicht übernommen werden.