

Kurzanleitung

Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält verdeckt 10 Zankkarten und 4 Apfelkarten. Die Parzellen werden mit Chips bedeckt. Jeder Spieler entfernt einen Chip bei 4-6 Spielern bzw. zwei Chips bei 3 Spielern. Der rote Spieler ist Startspieler. Er erhält den Apfel und setzt den Bürgermeister auf eine Parzelle. Die Spielfiguren werden auf das Startfeld auf den Weg gesetzt. Die Apfelkarten werden gemischt und auf den Bauernhof gelegt.

Spielablauf:

Phase 1: Apfelkarten kaufen oder ausspielen

Reihum muß jeder Spieler entweder die offenliegende Apfelkarte kaufen oder eine eigene Apfelkarte verdeckt ausspielen.

Preis: Zahl am Wiesenrand auf Höhe des Bürgermeisters in der Farbe der Apfelkarte geteilt durch zwei und abgerundet.

Phase 2: Bürgermeister verschieben

Der Startspieler verschiebt den Bürgermeister auf eine noch nicht abgeerntete benachbarte Parzelle. Sind alle benachbarten Parzelle abgeerntet, so verschiebt er ihn auf eine beliebige noch nicht abgeerntete Parzelle.

Phase 3: Ernten und Zank

Alle ausgespielten Karten werden aufgedeckt. Der Erntewert entspricht der Zahl in der Farbe der jeweiligen Apfelkarte auf Höhe des Bürgermeisters. Joker können in beliebiger Farbe ernten. Wollen mehrere Spieler die gleiche Farbe ernten, so bricht der Zank aus.

Zank:

Die Zankhähne spielen verdeckt genau eine Zankkarte aus. Wer will kann bis zu 3 Würfeln einsetzen. Preis pro Würfel: Zwei Felder. Die Punktzahlen der Würfel und der Karte der jeweiligen Spieler werden addiert. Die höchste Punktzahl gewinnt. Bei Unentschieden beginnt der Kampf mit neuen Karten von vorn. Ausgespielte Karten werden abgegeben.

Weitere Regeln:

- Punkte werden durch die Position der Spielfigur auf dem Weg angezeigt. Erhält man Punkte, geht man vorwärts, verliert man Sie, so geht man rückwärts.
- Am Ende jeder Runde wird der Apfel an den linken Nachbarn weitergegeben. Er ist nun der Startspieler und die neue Runde beginnt.

Siegbedingung:

Wer den Weg als erster umrundet oder nach der Ernte auf der letzten Parzelle vorne steht gewinnt.

Spielanleitung



Spieldauer: 40 Min.

3-6 Spieler

Ab 8 Jahre

Familienspiel

Zankapfel

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
 - 6 Würfel
 - 6 Apfelbauern
 - 1 Bürgermeister
 - 1 Apfel
 - 50 Apfelkarten (jeweils 10 von jeder Sorte sowie 10 vierfarbige Joker)
 - 60 Zankkarten (jeweils 10 in jeder Farbe)
 - 25 Erntechips
- Diese Spielanleitung

Vorgeschichte

In einem kleinen Dorf am Rande des Taunus steht der traditionelle Höhepunkt des Jahres bevor: die Apfernte. Die Apfelbauern treffen sich auf der Streuobstwiese des Ortes und versuchen die knackigsten Äpfel zu ergattern. Welch farbenfrohes Bild: rote, gelbe, grüne und blaue Äpfel hängen an den Bäumen. Unter Leitung des Bürgermeisters geht es nun zur Ernte. Er entscheidet auf welcher Parzelle geerntet wird. Doch nicht alle Apfelsorten sind gleichermaßen beliebt. Und da jede Sorte nur einmal geerntet werden kann, entwickelt sich rasch ein handfester Zank ...

Der Spielplan

Der Spielplan besteht aus verschiedenen Abschnitten. Außen herum schlängelt sich der Weg, auf dem sich die Figuren der Spieler bewegen. Er beginnt und endet mit dem Startfeld, auf dem ein Apfel abgebildet ist.

• Chamäleon PC

Die Computerspielversion (VGA) für den PC von Chamäleon.

• Marino

Mit Taktik, Glück und viel Bluff versuchen die zwei oder vier Spieler das Spielfeld zu überqueren oder den Mitspielern in die Quere zu kommen. Von Ralf zur Linde und Michael Hageböck.

• Der Fliegende Holländer

Farbige Leuchttürme ziehen die zwei bis vier Spieler magisch an und weisen den Weg. Wer als alle Häfen besucht, bricht den Fluch und gewinnt das Spiel. Nur der richtig gedrehte Kompass führt zum Ziel.

• Bananadrama

Ein affenstarkes Partyspiel für bis zu sechs Spieler, die sich zum Affen machen lassen und viele Zuschauer, die sich bananenkrumm lachen.

Impressum

Zankapfel © 1993/94

VSK-Erwachsenenspiele

Autor: Ralf zur Linde

Friedrichstr. 10

Co-Autor: Michael Hageböck

61231 Bad Nauheim

Graphik: Axel Gesinn

Tel.: 06032/32568

Fax.: 06081/43844

Mailbox: 06081/43844

Wenn Sie ein Spiel erfunden haben oder eine gute Spielidee haben, die Sie gerne veröffentlicht haben wollen: Rufen Sie doch einfach mal an ...

- Joker sind wertvolle und teure Karten. Besonders wenn viele Spieler gleichzeitig ernten, haben sie einen hohen Wert.
- In der Schlußphase des Spieles sollte man genügend Apfelkarten auf der Hand haben, um nicht von der Ernte ausgeschlossen zu sein.

Anhang

Sagenhaftes

Die Götter Griechenlands saßen auf dem Olymp und liebten die Beine baumeln. Der Gott der Zwiertracht nutzte die Gelegenheit, um einmal wieder richtig Wirbel zu machen und erfand

den Zankapfel!

Er warf einen goldenen Apfel unter die Götterschar. Zwei Worte nur waren auf ihm eingraviert: "Der Schönsten". Und schon begann der Zank. Gleich drei Göttinnen fühlten sich angesprochen und begannen sich zu zanken: Hera, die Gattin des Zeus, Athene, die Göttin des Krieges und Aphrodite, die Göttin der Liebe. Um diesen Götterzwist zu schlichten suchte man einen Schiedsrichter und beauftragte Paris, einen Prinzen aus Troja mit diesem Auftrag. Aphrodite gewann den Streit. Durch Bestechung versteht sich. Sie versprach Paris die Liebe der schönsten Frau auf Erden. Diese Frau war Helena. Leider war die Dame schon verheiratet. Und schon gab es wieder Zank. Den Trojanischen Krieg. Der Ausgang dieses Zanks ist bei Homer nachzulesen ...

Weitere Spiele von VSK

Neben Zankapfel führt VSK noch weitere Spiele im Programm:

- **Chamäleon**

Ein farbwechselreiches Spiel für 2-4 Spieler von Wolfgang Großkopf. Je nach Farbe des Untergrunds wechseln die Spielfiguren ihre Eigenschaften. Und das Spielfeld schrumpft immer weiter ...

In der Mitte befindet sich die Streuobstwiese. Sie ist 5 mal 5 Parzellen groß und wird im Verlauf des Spieles abgeerntet. Der Bauernhof dient als Feld für den Apfelkartenstapel, die Scheune für die Ablage von Apfelkarten.

Spielvorbereitung:

Der rote Apfelbauer ist Startspieler. Er erhält als Zeichen seiner Würde den Apfel und darf den weiteren Spielaufbau selbst in die Hand nehmen. Die Spielfiguren werden auf das Startfeld gesetzt. Die 25 Parzellen der Streuobstwiese werden mit den Erntechips bedeckt. Der Startspieler wählt eine beliebige Parzelle auf der Streuobstwiese und stellt den Bürgermeister darauf.

Die Apfelkarten werden gemischt und verdeckt auf das vorgesehene Feld auf den Spielplan gelegt. Jeder Spieler erhält ein Set aus 10 Zankkarten seiner Farbe und 4 Apfelkarten. Nun wird die oberste Apfelkarte des Stapels umgedreht und aufgedeckt darauf gelegt. Abschließend werden, abhängig von der Spielerzahl, reihum einige Erntechips von den Parzellen auf der Streuobstwiese entfernt:

- 4-6 Spieler: Jeder einen Chip
- 3 Spieler: Jeder zwei Chips (in zwei Runden)

Die betreffenden Chips werden aus dem Spiel genommen.

Spielziel

Derjenige Spieler gewinnt das Spiel, der als erster mit seiner Spielfigur auf dem äußeren Weg den Spielplan umrundet hat und das Startfeld erreicht oder überschreitet. Hat keiner der Spieler dieses Ziel erreicht, so gewinnt derjenige, der nach der letzten Apfelelrnte am weitesten vorne steht.

Punkte

Im Laufe des Spieles werden Punkte eingesetzt und gewonnen. Diese Punkte werden nicht als Spielgeld oder Chips gezahlt, sondern durch die Position der eigenen Spielfigur auf dem Weg angezeigt. Spieler, die Punkte erhalten, gehen einfach um die entsprechende Zahl von

könne trotz seiner 8er Karte verlieren und kauft ebenfalls einen Würfel. Da Würfel teuer sind, vertrauen nun beide auf ihr Glück und verzichten auf weitere Würfel.

Spieler 1 würfelt eine 3, Spieler 3 wirft eine 4.

Spieler 1 gewinnt den Zank, da er insgesamt 11 Punkte aufzuweisen hat, Spieler 3 jedoch nur 10.

Hätte Spieler 3 eine 5 gewürfelt, so müssten beide gespielten Karten aus dem Spiel genommen und die Würfel zurückgegeben werden. Der Zank beginnt von vorn.

Zusatzregel

Bestechung

Oft wünschen sich Mitspieler, daß der Bürgermeister besser in eine andere Richtung gezogen werden soll. Jeder Spieler kann daher versuchen, den Startspieler mit bis zu zwei Punkten zu bestechen, um ihn dazu zu bewegen, den Bürgermeister auf eine andere Parzelle zu ziehen. Ist das Gebot des Meistbietenden hoch genug und der Startspieler daher einverstanden, so wird der Bürgermeister auf die vom Bestechenden gewählte Parzelle gesetzt.

Der Bestochene wandert auf dem Weg um die Bestechungssumme vorwärts, der Bestechende um die selbe Zahl Felder zurück.

Beim Bestechen gibt es keine Reihenfolge. Selbstverständlich darf der Bestechende nur solche Parzellen für den Bürgermeister bestimmen, auf die der Startspieler den Bürgermeister regelgerecht setzen darf.

Taktische Hinweise

- Zank ist teuer und daher möglichst zu vermeiden. Insbesondere die Zankkarten sind limitiert. Sind sie aufgebraucht, so hat man keine mehr. Der Einsatz von Würfeln ist durch geschickten Bluff zu verhindern.
- Wie vermeidet man Zank? Ganz einfach: Durch Bescheidenheit. Wer häufiger mal "nur" eine drei oder vier erntet, läuft seltener Gefahr, in einen Zank verwickelt zu werden.
- Wer rechts vom Startspieler sitzt hat die Möglichkeit, zu beobachten, wieviele Mitspieler ernten. Sind es zu viele, so sollte man vielleicht lieber eine Apfelkarte kaufen.

Feldern auf dem Weg nach vorn (im Uhrzeigersinn). Sind Punkte zu zahlen geht der Spieler gleichermaßen zurück.
Es ist auch möglich, hinter das Startfeld zurückzufallen, also eine negative Punktzahl zu haben.

Spielverlauf

Jede Runde läuft in folgenden drei Phasen ab:

- 1) Apfelkarten kaufen oder verdeckt ausspielen
- 2) Bürgermeister verschieben
- 3) Ernte und Zank

Am Ende jeder Runde wird der Apfel dem nächsten Spieler gegeben, der für die folgende Runde Startspieler ist. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Phase 1

Apfelkarten kaufen oder ausspielen

Beginnend mit dem Startspieler kann sich jeder Spieler reihum für eine der beiden folgenden Möglichkeiten entscheiden:

A) Kauf von Apfelkarten

Der Spieler kann die offenliegende Apfelkarte vom Stapel kaufen. Mit dieser Karte erwirbt er das Recht im weiteren Spielablauf einmalig Apfel dieser Farbe zu ernten.

Der Preis für diese Karte ergibt sich aus der Farbe der Apfelkarte und der Position des Bürgermeisters auf der Streuobstwiese. Der Preis entspricht der Hälfte der am Rand der Streuobstwiese aufgedruckten Zahl auf der Höhe des Bürgermeisters. Von den vier Zahlenreihen wird diejenige genommen, die die gleiche Farbe hat wie die Apfelkarte. Gegebenenfalls wird abgerundet. Der vierfarbige Apfel ist ein Joker und kostet immer 3 Punkte.

Nach dem Kauf einer Apfelkarte wird die nächste umgedreht und offen auf den Stapel gelegt.

zurückgesetzt. So muß man es sich zweimal überlegen, ob man nicht vielleicht doch ohne auskommt?!?
 Beim Zank gibt es keine Reihenfolge. Jeder kann Würfel "kaufen" oder "nachkaufen" solange er will und die maximale Zahl von drei nicht überschreitet. So kann jeder auf Würfelkäufe der anderen reagieren. Einmal gekaufte Würfel können natürlich nicht wieder verkauft werden. Ebenso kann die anfangs gelegte Zankkarte nicht ausgetauscht werden.

Erst wenn niemand mehr zusätzliche Würfel kaufen will oder kann, so wird der Zank ausgetragen: Alle Spieler decken ihre Karte auf, würfeln gegebenenfalls ihre Würfel und ermitteln den Sieger.

Nun kann es vorkommen, daß zwei oder mehr Spieler denselben höchsten Zankwert haben. In diesem Fall findet zwischen diesen Spielern ein neuer Zank statt. Alle bisher ausgespielten Karten werden aus dem Spiel genommen, die Würfel werden zurückgegeben. Eine neue Zankkarte wird ausgespielt, neue Würfel können gekauft werden.

Der Zank wird solange fortgesetzt, bis ein Sieger feststeht.

Es kann durchaus vorkommen, daß in einer Runde mehrere Zankereien ausgetragen werden müssen, da z.B. mehrere Spieler rote Äpfel und mehrere Spieler blaue Äpfel ernten wollen. Diese Zankereien werden nacheinander ausgetragen. Die Reihenfolge ist dabei beliebig.

Sollten für einen Zank einmal nicht genügend Würfel vorhanden sein, so wird einfach nacheinander gewürfelt.

Die Zankkarten werden nach einmaliger Benutzung aus dem Spiel genommen.

Pro Zank darf nur eine Zankkarte gespielt werden.

Nach dem 10. Zank hat der Spieler keine Zankkarten mehr. Jetzt kann er nur noch Würfel kaufen um den Zank zu gewinnen.

Beispiel:

Spieler 1 spielt verdeckt eine 8er Zankkarte, Spieler 3 spielt seine höchste, eine 6er Zankkarte. Da er vermutet, daß seine Karte niedriger ist, kauft er einen Würfel. Jetzt fürchtet Spieler 1, er

Rot

7	5	4	3	2			
2							
3							
4							
5							
7					BM		
	2	3	4	5	7		

Grün

Rot: 2 Punkte

Blau: 1 Punkt

Gelb: 1 Punkt

Grün: 3 Punkte

Gelb

B) Ausspielen einer Apfelkarte

Will der Spieler die oberste Apfelkarte nicht kaufen, so muß er eine seiner Apfelkarten verdeckt ausspielen. Sie bleibt bis zur dritten Phase verdeckt vor ihm liegen. Nur wer Apfelkarten ausspielt, kann ernten, d.h. eventuell Punkte kassieren.

Hat der Spieler keine Apfelkarten auf der Hand, so muß er die oberste Apfelkarte auf dem Stapel kaufen.

Phase 2

Bürgermeister verschieben

Der Startspieler versetzt den Bürgermeister auf eine beliebige noch nicht abgeerntete Nachbarparzelle auf der Streuobstwiese. Er darf dabei entweder gerade oder diagonal eine Parzelle weit ziehen. Sind alle Nachbarparzellen bereits abgeerntet, so darf der Bürgermeister auf eine beliebige noch nicht abgeerntete Parzelle versetzt werden.

Als Zeichen dafür, daß die Parzelle, auf der der Bürgermeister bis dahin stand, abgeerntet ist, wird der Erntechip entfernt und aus dem Spiel genommen.

Ausnahme: Bei dem ersten Zug im Spiel wird der Bürgermeister versetzt, ohne den Erntechip zu entfernen, da auf dieser Parzelle ja noch keine Ernte stattfand.

