

7 STEPS

Sieben Schritte zum Sieg

Für 2–4 Spieler ab 10 Jahren

Worum geht's?

Jeder Spieler hat in jedem Spielzug 7 Scheiben zur Verfügung und verbaut beliebig viele von diesen. So entstehen Schritt für Schritt Türme, die immer weiter in die Höhe wachsen – maximal aber 7 Scheiben hoch. Jede neu platzierte Scheibe bringt Punkte – je nach Höhe des Turms. Wer seine Scheiben clever platziert und die verschiedenen Sonderplättchen am besten nutzt, macht die meisten Punkte und gewinnt.

Spielmaterial

- 140 Scheiben (je 20 in 7 Farben)
 - 1 Beutel
 - 7 Spielplantaafeln (jede Tafel zeigt 7 Felder)
- Die Tafeln sind beidseitig bedruckt, um einen variablen Spielplanaufbau zu ermöglichen:

Vorderseiten:



Rückseiten:



- 4 Sichtschirme (in den Spielerfarben)
- 4 Wertungssteine (in den Spielerfarben)
- 1 Wertungsleiste (von 0 bis 40)
- 12 „40+“-Plättchen
- 1 Startspieler-Plättchen
- 20 Sonderplättchen
 - 10x „Bauhilfe“
 - 10x „Siegpunkte“

Beispiel für einen Startaufbau mit Spielplan-Variante 1:



Spielvorbereitung

- Alle **140 Scheiben** kommen in den **Beutel**.
- Die **7 Spielplantaafeln** werden in der Tischmitte zu einem **Spielplan** zusammengelegt. Entscheidet euch für Variante 1 oder Variante 2 – je nachdem, was besser für euch passt.

Spielplan-Variante 1
(Vorderseiten verwenden)
leichter Einstieg,
höherer Glücksanteil

Beispiel:



Spielplan-Variante 2
(Rückseiten verwenden)
taktischer,
geringerer Glücksanteil

Beispiel:



Die 7 Spielplantaafeln können beliebig angeordnet werden. Wichtig ist nur, dass die abgebildete „Grundform“ entsteht.

- Die **Bauhilfe-Plättchen** und die **Siegpunkte-Plättchen** werden getrennt voneinander gemischt und als zwei verdeckte Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt.
- Die **Wertungsleiste** kommt neben den Spielplan.
- Die **„40+“-Plättchen** kommen neben die Wertungsleiste. Jedes Mal, wenn ein Spieler mit seinem Wertungsstein die Wertungsleiste umrundet, erhält er ein „40+“-Plättchen.
- Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe (Hellbraun, Dunkelbraun, Weiß oder Grau) und erhält **1 Sichtschirm** und **1 Wertungsstein** in seiner Farbe. Den Sichtschirm steckt ihr aus den 3 Teilen passend zusammen und stellt ihn vor euch. Der Wertungsstein kommt auf Feld 0 der **Wertungsleiste**.
Bei weniger als 4 Spielern kommen nicht benötigte Sichtschirme und Wertungssteine in die Schachtel zurück.
- Jeder Spieler zieht **geheim** und **zufällig 7 Scheiben** aus dem Beutel und legt sie **hinter seinen Sichtschirm**.

Ebenen

Nach und nach werden auf dem Spielplan Türme aus Scheiben entstehen. Die Türme werden unterschiedlich hoch sein. Die Höhe der Türme wird in **Ebenen** angegeben. Ein Turm, der aus 1 Scheibe besteht, hat die Ebene 1. Ein Turm, der aus 2 Scheiben besteht, hat die Ebene 2 usw.

Ablauf eines Spielzugs

Lost aus, wer von euch Startspieler wird. Dieser erhält das **Startspieler-Plättchen**, das bis zum Spielende bei ihm liegenbleibt. Der Startspieler macht den ersten Spielzug und führt nacheinander die folgenden 3 Aktionen aus:

1. 1-7 Scheiben verbauen
2. Punkte kassieren
3. Auf 7 Scheiben nachziehen

Hat ein Spieler seinen Spielzug beendet, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Er führt seinerseits die 3 Aktionen aus. So wird das Spiel im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

1. 1-7 Scheiben verbauen

Wenn du an die Reihe kommst, musst du zunächst eine deiner 7 Scheiben auf ein **leeres Feld** legen.

Dabei gilt: Die **Farbe der Scheibe** und die **Farbe des Felds** müssen **übereinstimmen**.

Dadurch entsteht ein Turm der Ebene 1.

Anschließend musst du **entscheiden**: Legst du eine **weitere Scheibe**? Oder legst du **keine weitere Scheibe**?

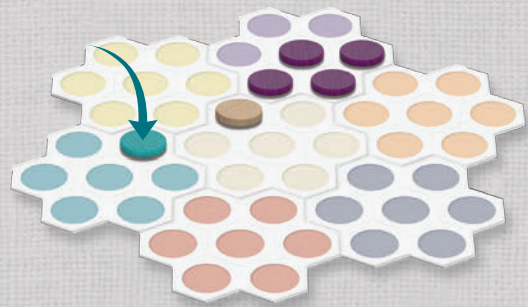
Möchtest du eine weitere Scheibe legen? Dann musst du diese Scheibe auf ein **benachbartes Feld** zur gerade gelegten Scheibe platzieren.

Diese Entscheidung wiederholt sich, bis du keine weitere Scheibe mehr legen kannst oder willst.

Jede weitere Scheibe musst du immer **benachbart** zur zuletzt gelegten Scheibe platzieren. Und zwar entweder in der **gleichen Ebene** oder **maximal eine Ebene** höher als die **zuvor gelegte** Scheibe! Bebaust du ein Feld der nächsthöheren Ebene, legst du die neue Scheibe einfach auf die dort bereits liegende(n) Scheibe(n) drauf. So entstehen Schritt für Schritt Türme höherer Ebenen.

Du kannst **frei entscheiden**, in welche **Richtung** du benachbart weiterbaust – du musst deine Scheiben also nicht in gerader Linie platzieren. Allerdings darfst du **kein Feld in einem Spielzug mehrfach** bebauen. Jeder Turm kann somit pro Spielzug nur um eine Ebene wachsen.

Beispiel:



Die Scheiben ohne Pfeile hatte Startspieler Arnd in seinem ersten Spielzug gelegt. Jetzt ist Bärbel dran und legt eine türkise Scheibe auf ein leeres türkises Feld (Ebene 1). (siehe Pfeil)



Anschließend legt Bärbel eine gelbe Scheibe auf ein benachbartes gelbes Feld (ebenfalls Ebene 1).



Anschließend legt Bärbel eine beige Scheibe auf das benachbarte beige Feld eine Ebene höher (Ebene 2).





Jetzt legt Bärbel eine lila Scheibe auf das benachbarte lila Feld. Dieses Feld hat die gleiche Ebene wie das zuvor belegte Feld (Ebene 2).

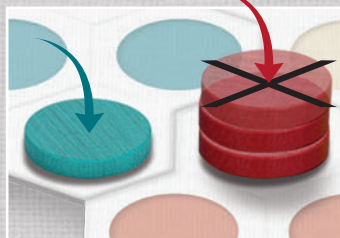


Mehr kann Bärbel nicht legen, weil sie keine weiteren passenden Scheiben hat.

Es ist **nicht möglich**, auf ein benachbartes Feld zu bauen, das **mehr als eine Ebene höher** ist als das zuletzt belegte Feld.

Beispiel:

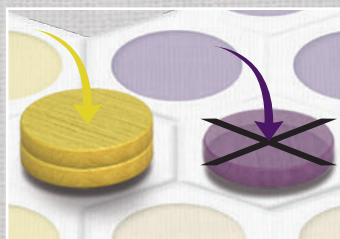
Caro legt die türkise Scheibe auf Ebene 1. Sie kann nun nicht eine rote Scheibe auf den benachbarten roten Turm legen, da sie sonst von Ebene 1 in Ebene 3 „springen“ würde.



Es ist **nicht möglich**, „abwärts“ zu bauen, d. h. auf ein benachbartes Feld einer niedrigeren Ebene als das zuletzt bebaute Feld.

Beispiel:

Dirk legt die gelbe Scheibe in Ebene 2. Er kann nun keine lila Scheibe auf das benachbarte leere lila Feld legen, da er sonst „abwärts“ bauen würde.



Irgendwann kannst oder willst du keine weitere Scheibe mehr verbauen. Meistens wirst du auch nicht alle deine 7 Scheiben verbauen können. Als nächstes bekommst du Punkte für deine soeben verbauten Scheiben.

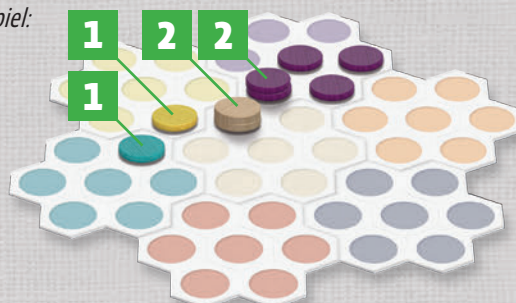
2. Punkte kassieren

Für das Verbauen jeder Scheibe erhältst du **Punkte** entsprechend der **jeweiligen Ebene**, in der die Scheibe gelegt wurde: 1 Punkt in Ebene 1, 2 Punkte in Ebene 2 usw.

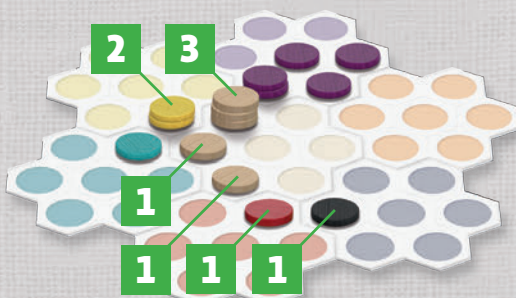
Hinweis: Über die Siegpunkte-Plättchen kannst Du gegebenenfalls zusätzliche Punkte erzielen (siehe "Einsetzen der Sonderplättchen"). Die erzielten Punkte läufst du als Schritte mit deinem **Wertungsstein** auf der **Wertungsleiste**.

Tipp: Am besten **zählst** du bereits beim Legen jeder einzelnen Scheibe die Punkte **laut mit** und addierst sie direkt.

Beispiel:



Bärbel erhält für ihre vier gelegten Scheiben $1 + 1 + 2 + 2 = 6$ Punkte.



Als nächstes kommt Caro an die Reihe und legt diese sechs Scheiben: Zuerst die schwarze Scheibe, dann die rote, dann eine beige, noch eine beige, dann die gelbe (auf Ebene 2) und schließlich noch eine beige (auf Ebene 3). Sie erhält dafür $1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 3 = 9$ Punkte.

3. Auf 7 Scheiben nachziehen

Am Ende deines Spielzugs darfst du **beliebig viele deiner Scheiben**, die jetzt noch hinter deinem Sichtschirm liegen, **in den Beutel werfen**. Dies kann hilfreich sein, um Scheiben von Farben loszuwerden, die du für deinen nächsten Spielzug als unnützlich empfindest.

Danach **füllst** du deinen Vorrat hinter deinem Sichtschirm wieder **auf 7 Scheiben auf**, indem du geheim und zufällig Scheiben aus dem Beutel ziehst.

Nächster Spieler

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Dieser muss wieder auf einem **leeren Feld** (Ebene 1) anfangen. Er muss **nicht benachbart** zur letzten Scheibe des Spielers davor anfangen, sondern kann irgendwo auf einem leeren Feld beginnen.

Weitere Regeln

Die 7-Punkte-Regel

Hast du in deinem Spielzug nur **7 oder weniger Punkte** gemacht? Dann bekommst du als „Entschädigung“ ein **Sonderplättchen**. Entscheide dich, ob du ein Bauhilfe-Plättchen **oder** ein Siegpunkte-Plättchen möchtest. Nimm es dir vom jeweiligen Nachziehstapel. Jeder Spieler darf **höchstens je 1 Bauhilfe- und 1 Siegpunkte-Plättchen** haben. Hast du schon je 1 Bauhilfe- und 1 Siegpunkte-Plättchen und du erhältst ein weiteres? Dann musst du entscheiden, ob du das neu erhaltene Plättchen behalten möchtest oder das alte Plättchen dieser Sorte. Das nicht gewählte Plättchen legst du ungenutzt auf den entsprechenden Ablagestapel. Erhaltene Sonderplättchen legst du **verdeckt** neben deinen Sichtschirm, bis du sie in einem **späteren Spielzug** einsetzt. Du darfst ein Sonderplättchen also nicht im selben Spielzug einsetzen, in dem du es erhalten hast. Du darfst dir deine Sonderplättchen natürlich jederzeit anschauen.

Einsetzen der Sonderplättchen

Bauhilfe-Plättchen setzt du in deinem Spielzug ein, **bevor du die erste Scheibe legst**.

Siegpunkte-Plättchen setzt du in deinem Spielzug ein, wenn du **Punkte kassierst**.

Eingesetzte Sonderplättchen legst du offen auf den entsprechenden Ablagestapel.

Sollte einer der Nachziehstapel irgendwann leer sein? Dann mischt ihr seinen Ablagestapel und legt die gemischten Plättchen als neuen verdeckten Nachziehstapel bereit.

Die Siegpunkte, die du über ein Siegpunkte-Plättchen erhältst, addierst du zu den Punkten, die du über die gelegten Scheiben erhalten hast. Bei der **7-Punkte-Regel** gilt die **Summe aus „Punkten durch Scheiben“ + „Punkte durch Siegpunkte-Plättchen“**, um zu ermitteln, ob du ein neues Sonderplättchen bekommst.

Alle Felder einer Farbe belegt?

Im Laufe des Spiels kann es passieren, dass auf allen sieben Feldern einer Farbe mindestens eine Scheibe liegt. In dieser Farbe kannst du dann natürlich nicht mehr auf einem leeren Feld anfangen. Dennoch darfst du mit einer Scheibe diese Farbe anfangen. Du legst die erste Scheibe dann auf ein Feld der **niedrigsten Ebene** dieser Farbe.

Beispiel:



Alle 7 roten Felder sind mit mindestens 1 Scheibe belegt. Der Spieler kann jetzt mit einer roten Scheibe in Ebene 2 beginnen. Mögliche Startfelder in Rot sind die Felder mit rotem Häkchen.

Türme der Ebene 7

Ein Turm, der **die Ebene 7** erreicht, wird **nach dem Spielzug** vom Spielplan genommen. Danach werden die 7 Scheiben dieses Turms auf die 7 Felder dieser Farbe verteilt – auf jedes Feld 1 Scheibe. Sollte durch die Verteilung erneut ein Turm der Ebene 7 entstehen, wird auch dieser Turm vom Spielplan genommen und wiederum verteilt. Dies passiert aber selten.

Beispiel:



Hier ist ein roter Turm der Ebene 7 entstanden. Die Scheiben dieses Turms werden nun auf alle 7 roten Felder verteilt.



Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Ende seines Spielzugs seinen Vorrat **nicht mehr auf 7 Scheiben auffüllen** kann (weil der **Beutel leer** ist). Die **angefangene Runde** wird aber noch **zu Ende gespielt**, so dass jeder Spieler **gleich oft** an der Reihe war. Während des Spiels dürft ihr durch Ertasten prüfen, wie viele Scheiben noch im Beutel sind, hineinschauen dürft ihr aber nicht.

Jedes **ungenutzte Bauhilfe- und Siegpunkte-Plättchen** ist am Ende noch **2 Punkte** wert.

Wer jetzt die **meisten Punkte** hat, gewinnt das Spiel. Vergesst dabei nicht die gesammelten **„40+“-Plättchen**.

Bei Gleichstand teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler die Platzierung.

Varianten

Alternative Spielende-Regelung

Möchtet ihr etwas länger spielen? Dann spielt ihr nach dem eigentlichen Spielende noch **genau 1 Runde länger**. Jeder Spieler kommt also

noch genau einmal mehr dran. So verbaut ihr noch mehr Scheiben. Allerdings wird sehr wahrscheinlich nicht jeder von euch gleich viele Scheiben für seinen letzten Spielzug zur Verfügung haben.

Variabler Spielplanaufbau

Wer noch mehr Abwechslung möchte, kann die Spielplatafeln zu Spielbeginn auch anders anordnen. Hier sind fünf Vorschläge. Aber auch noch andere Formen sind möglich. Probiert es einfach aus!

„Der türkise Fluss“



„Der Ring“



„Die Maske“



„Der Schmetterling“



„Das große Kreuz“



Autoren:



Michael Kiesling erfindet seit 20 Jahren hobbymäßig Spiele und hat über 30 Veröffentlichungen. Zusammen mit Wolfgang Kramer gewann er bereits zweimal den begehrten Preis „Spiel des Jahres“ in Deutschland. Beruflich beschäftigt sich der studierte Diplom-Ingenieur mit der Entwicklung von kaufmännischer Software in Bremen. Das Spiel „7 STEPS“ ist das erste Spiel, das er gemeinsam mit Reinhard Staube entwickelt hat.



Reinhard Staube, Jahrgang 1968, ist hauptberuflicher Spieleerfinder und hat seit 1995 mehr als 100 Spiele weltweit veröffentlicht. Zudem arbeitet er als Spieleredakteur für verschiedene Verlage und schreibt nebenher Postkartentexte für die Grafikwerkstatt Bielefeld. Seine Spiele wurden bereits sechsmal zum „Spiel des Jahres“ nominiert. Weitere Infos findet ihr auf: www.staube.com

Grafik: Andreas Resch, SENSIT Communication (sensit.de)
Redaktion: Ralph Querfurth

Die Autoren und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellesern.


MADE IN THE NETHERLANDS
Art.-Nr.: 692377

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten.


Übersicht über Bauhilfe- und Siegpunkte-Plättchen


Bauhilfe-Plättchen


Bauhilfe-Plättchen setzt du in deinem Spielzug ein, **bevor du die erste Scheibe legst**. Nachdem du ein Bauhilfe-Plättchen eingesetzt hast, musst du es auf den Ablagestapel legen.

1 oder 2 Scheiben vom Spielfeld entfernen und in den Beutel werfen
 Mit diesem Plättchen darfst du 1 oder 2 Scheiben, die auf dem Spielplan liegen, entfernen. Die Scheiben können dieselbe Farbe oder unterschiedliche Farben haben. Du kannst damit auch Scheiben auf Türmen entfernen. Entfernte Scheiben kommen in den Beutel.


Achtung: Sollte der **Beutel leer** sein, wenn du dieses Plättchen einsetzt? Dann kommen die Scheiben **nicht in den Beutel**, sondern in die Schachtel.

1 Turm auf ein leeres Feld derselben Farbe versetzen ODER 2 Türme derselben Farbe vertauschen
 Mit diesem Plättchen darfst du 1 Turm auf ein **leeres Feld** derselben Farbe verschieben. Du nimmst den ganzen Turm und stellst ihn auf ein leeres Feld dieser Farbe. **Oder** du vertauschst 2 Türme derselben Farbe. Du nimmst beide Türme und vertauschst ihre Positionen.

1 Scheibe innerhalb ihrer Farbe versetzen
 Mit diesem Plättchen darfst du 1 Scheibe innerhalb ihrer Farbe beliebig versetzen. Nimm die Scheibe und lege sie auf ein anderes Feld derselben Farbe. Die Scheibe kann einzeln liegen oder auf einem Turm. Du kannst sie auf ein leeres Feld legen oder auf einen Turm.

Spielzug 1 Ebene höher begreifen als normalerweise erlaubt. Aber: Maximal 5 Scheiben verbauen!
 Mit diesem Plättchen darfst du die erste Scheibe in deinem Spielzug 1 Ebene höher legen. Statt in Ebene 1 also in Ebene 2. Bzw. sogar noch höher, wenn in einer Farbe alle Felder belegt sind.

Achtung: Wenn du dieses Plättchen einsetzt, darfst du in diesem Spielzug aber nur **maximal 5 Scheiben** verbauen (nicht wie üblich bis zu 7 Scheiben)! Dies soll verhindern, dass dieses Plättchen zu mächtig ist.

1 Scheibe vom Spielfeld in den eigenen Vorrat nehmen und 1 andere Scheibe aus dem eigenen Vorrat in den Beutel werfen. Aber: Maximal 5 Scheiben verbauen!
 Mit diesem Plättchen darfst du 1 Scheibe, die auf dem Spielplan liegt, entfernen. Du kannst damit auch eine Scheibe auf einem Turm entfernen. Die entfernte Scheibe nimmst du in deinen Vorrat hinter deinem Sichtschirm.


Anschließend musst du eine beliebige andere Scheibe aus deinem Vorrat in den Beutel werfen.


Achtung: Sollte der **Beutel leer** sein, wenn du dieses Plättchen einsetzt? Dann kommt die Scheibe **nicht in den Beutel**, sondern in die Schachtel.

Wenn du dieses Plättchen einsetzt, darfst du in diesem Spielzug aber nur **maximal 5 Scheiben** verbauen (nicht wie üblich bis zu 7 Scheiben)! Dies soll verhindern, dass dieses Plättchen zu mächtig ist.


Siegpunkte-Plättchen

Siegpunkte-Plättchen setzt du in deinem Spielzug ein, wenn du **Punkte kassierst**. Nachdem du ein Siegpunkte-Plättchen eingesetzt hast, musst du es auf den Ablagestapel legen.


1 Extrapunkt pro verbauter Farbe
 Nachdem du in deinem Spielzug 1–7 Scheiben verbaut hast, schaust du, wie viele **verschiedene Farben** du dabei verbaut hast. Pro Farbe bekommst du 1 Punkt.



Wähle eine Farbe: 2 Extrapunkte pro verbauter Scheibe dieser Farbe
 Nachdem du in deinem Spielzug 1–7 Scheiben verbaut hast, schaust du, von welcher **Farbe** du am meisten Scheiben verbaut hast. Pro verbauter Scheibe dieser Farbe bekommst du 2 Punkte.

Hinweis: Hast du von mehreren Farben gleichermaßen die meisten Scheiben verbaut, bekommst du nur für eine dieser Farben Punkte.

1 Extrapunkt pro verbauter Scheibe auf Randfeldern
 Nachdem du in deinem Spielzug 1–7 Scheiben verbaut hast, schaust du, wie viele Scheiben du auf **Randfeldern** des Spielplans verbaut hast. Nicht alle verbauten Scheiben müssen auf Randfeldern platziert worden sein. Pro verbauter Scheibe auf Randfeldern bekommst du 1 Punkt.

Hinweis: Bei den Spielplan-Varianten „Der Ring“ und „Die Maske“ gibt es innen liegende Randfelder, die hierfür ebenfalls gelten.

1 Extrapunkt pro verbauter Scheibe in einer geraden Linie
 Nachdem du in deinem Spielzug 1–7 Scheiben verbaut hast, schaust du, wie viele Scheiben du in **einer geraden Linie** verbaut hast. Nicht alle verbauten Scheiben müssen in gerader Linie platziert worden sein. Du betrachtest die längste gerade Linie deiner verbauten Scheiben. Pro verbauter Scheibe in gerader Linie bekommst du 1 Punkt.

5 Extrapunkte für mindestens eine verbaute rote oder lila Scheibe in der 3. Ebene **5 Extrapunkte für mindestens eine verbaute grüne oder schwarze Scheibe in der 3. Ebene**
  Nachdem du in deinem Spielzug 1–7 Scheiben verbaut hast, schaust du, ob du mindestens eine Scheibe einer der beiden **angegebenen Farben** in die **3. Ebene** gelegt hast. Wenn ja, bekommst du 5 Punkte. Diese 5 Punkte erhältst du aber **nur einmal** – auch wenn du auf mehreren Feldern der angegebenen Farben eine Scheibe in die 3. Ebene gelegt hast.