

RUMMELPLATZ



Ein Spiel von
Inka und Markus Brand.

Peter Eggert, Philipp El Alaoui,
Friedemann Friese, Michael Rieneck.

Martin Schlegel, Stefan Städler,
Tobias Stapelfeldt und Birgit Stolte.

RUMMELPLATZ

EIN SPIEL VOLLER ATTRAKTIONEN FÜR 3-6 SPIELER

Der Rummelplatz öffnet seine Tore!

Erlebt einen Tag voller Nervenkitzel und atemberaubender Action! Wagt steile Abfahrten mit der rasanten Achterbahn oder leistet den Furcht einflößenden Kreaturen in der Geisterbahn Gesellschaft! Oder messt eure Kräfte beim „Hau den Lukas“. Der Typ aus dem Fitnessstudio war stärker? Macht nichts, beim Autoscooter braucht ihr Köpfchen.

Wollt ihr vielleicht wissen, was die Zukunft bringt? Dann macht einen Abstecher zur unberechenbaren Madame Déjà-vu. Aber seid gewarnt: Schon mancher kam mit blasserem Gesicht aus ihrem Zelt zurück als die Fahrgäste aus der berühmtesten Schiffschaukel.

Wenn ihr wirklich schnell seid, könnt ihr euer Glück beim Pferderennen versuchen. Und falls ihr beim Angeln nach Stofftieren leer ausgegangen seid, vergesst nicht an der Losbude anzuhalten. Schließlich gibt es da den Hauptgewinn!

Jeder kann dabei sein, Groß und Klein, Jung und Alt!



Es kann losgehen!

Legt den Spielplan in die Tischmitte und verteilt das komplette Spielmaterial auf dem Plan (siehe auch nächste Seite). Das allgemeine Spielmaterial kommt ans Kassenhäuschen, das spezielle auf die jeweiligen Attraktionen. Jeder von euch erhält einen Eintritts-Chip in seiner Lieblingsfarbe.



Auf dem Rummelplatz warten acht Attraktionen auf euch. Zu Spielbeginn legt jeder eine Zählscheibe auf das Feld „0“ der Lospunkteskala am unteren Rand des Spielplans. Bei jeder Attraktion könnt ihr Lospunkte gewinnen, die ihr sammelt und am Schluss an der Losbude eintauscht. Wer dort den Hauptgewinn zieht, hat das Spiel gewonnen!

Vor dem großen Finale an der Losbude besucht ihr vier Attraktionen, wobei ihr zwischen den folgenden wählt:

1. Hau den Lukas oder Wahrsagerin
2. Pferderennen oder Greifer
3. Autoscooter oder Schiffschaukel
4. Achterbahn oder Geisterbahn

Die erste Attraktion sucht der jüngste Spieler aus, indem er eure Spielfiguren vom Kassenhäuschen auf die gewählte Attraktion stellt. Anschließend entscheidet immer derjenige mit den wenigsten Lospunkten über die nächste Attraktion und zieht die Spielfiguren weiter. Bei Gleichstand wird gewürfelt: 1 bedeutet links, 2 oder 3 bedeutet rechts.

Die Attraktionen und Lospunkte

Die einzelnen Attraktionen werden euch auf den nächsten Seiten erklärt. Ihr erhaltet bei jeder Attraktion Lospunkte für eure Platzierungen.

Der Gewinner erhält 6 Lospunkte, alle Folgenden jeweils immer einen weniger als der Vorgänger. Bei Gleichständen bekommen alle Beteiligten die Lospunkte der besten Platzierung. Die nachfolgenden Spieler rücken in der Platzierung aber nicht auf.

Platzierung	1	2	3	4	5	6
Lospunkte	6	5	4	3	2	1

Beispiel: Markus und Peter gewinnen gemeinsam das Pferderennen. Sie erhalten beide 6 Lospunkte. Der Nächstplatzierte Martin erhält als Dritter 4 Punkte.



Das Spielmaterial



Allgemein:

- 1 Spielplan 
- 15 Farbwürfel
(5 verschiedene je 3x) 
- 6 Spielfiguren 
- 12 Zählscheiben 
- 6 Eintritts-Chips 
- 1 Sanduhr (ca. 30 Sekunden) 
- 60 Kristalle
32 weiß
17 blau
10 orange
1 lila 

Greifer:

- Bogen mit Joystickbild
(im Schachteldeckel)
- Schachtelboden mit Einsatz



Schiffschaukel:

- Schaukel mit Zählstern
(auf dem Spielplan)



Autoscooter:

- 54 Plättchen
(je ein Satz mit 8 „Boom“ und
1 „TILT“ in den Spielerfarben)
- 45 Spielkarten (je 5 mit den Ziffern 1-9)



Geisterbahn:

- 18 Angstkarten
- 15 Fahrbahnkarten
- 36 Tipp-Plättchen
(je 6 in den
Spielerfarben)



Achterbahn:

- 18 Fahrbahnkarten



Losbude:

- 6 Loskärtchen
- 1 Stoffbeutel



Hau den Lukas:

- 6 Stapelkarten
- 2 Hau-den-Lukas-
Angeberkarten



Wahrsagerin:

- 26 Schicksalskarten
- 6 Übersichtskarten
- 1 große Übersicht
(Rückseite Rennbahn)



Pferderennen:

- 1 Rennbahn
(Rückseite Wahrsagerin)



1 Attraktion



Hau den Lukas

Bei „Hau den Lukas“ könnt ihr euren Freunden zeigen, dass ihr kein „Foliengriller“, sondern „Supermann“ seid.

Vorbereitung:

Legt die 15 Würfel bereit und mischt die 6 Stapelkarten. Reihum seid ihr alle einmal dran. Der kleinste Spieler beginnt!

Ablauf:

In deinem Zug nimmst du alle 15 Würfel und deckst die oberste Stapelkarte auf. Drehe die Sanduhr um und baue auf dem Tisch einen möglichst hohen Würfelturm. Dabei gibt es drei einfache Regeln zu beachten (siehe auch das linke Beispiel):

1. Die Farben an der Vorderseite des Turms müssen von unten nach oben wie auf der Karte angeordnet sein.

2. Die Farbe auf der Oberseite eines Würfels muss der Farbe auf der Unterseite des nächsten Würfels entsprechen.
3. Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, musst du sofort aufhören.

Ein Mitspieler zählt von unten nach oben alle Würfel, die du am Ende richtig gestapelt hast. Stelle deine Spielfigur auf die entsprechende Zahl direkt auf den „Hau den Lukas“-Angebekarten“ kannst du nachschauen, wie dich deine Mitspieler nennen dürfen.

Lospunkte:

Der Spieler mit den meisten richtig gestapelten Würfeln gewinnt. Die anderen folgen entsprechend ihrer Würfelanzahl.

Auch wenn es ein Spaß-Spiel ist, solltest du eine Regel Ernst nehmen.

Schau mir in die Augen, Kleines?

Genau!

Die Wahrsagerin

Traut ihr euch in das Zelt von Madame Déjà-vu? Vorsicht: Die Dame ist unberechenbar.

Vorbereitung:

Mischt die Schicksalskarten und verteilt an jeden Spieler 2 Karten. Nehmt eure Karten auf die Hand, ohne sie den anderen zu zeigen. Reihum werdet ihr zur Wahrsagerin. Der Spieler mit der dunkelsten Kleidung beginnt!

Ablauf:

Wenn du an die Reihe kommst, blickst du in deine Glaskugel und suchst dir eine Handkarte aus. Schau deinem linken Nachbarn tief in die Augen und berühre mit der verdeckten Karte kurz dessen ausgestreckte, geöffnete Hand. Du verkündest ihm dabei sein Schicksal.

Du sagst: „Schau mir in die Augen. Ich sehe ...“. Dabei kannst du den wahren Text auf der gewählten Karte nennen oder aber flunkern und eine andere der 26 möglichen Voraussagen wählen. Die Übersichtskarten helfen dir dabei, ein schönes Schicksal zu finden. Dein Mitspieler kann nun sein Schicksal annehmen, indem er die angebotene Karte nimmt, oder ablehnen und auf die Karte verzichten.

Wenn der Mitspieler die Karte nimmt, schaut er sie an und überprüft deine Voraussage. Er muss die Wahrheit sagen: „stimmt“ oder „besser“ (die Karte ist mehr Punkte wert) oder „schlechter“ (die Karte ist weniger Punkte wert). Anschließend legt er die Karte verdeckt vor sich ab. Wenn dein Mitspieler nicht zugreift, hat er seine Chance verpasst. Du bietest die Karte dem nächsten Mitspieler an, schaut diesem wieder in die

Augen usw. Nimmt niemand die Karte, bekommst du diese selbst und legst sie ohne Hinweis auf den wahren Inhalt verdeckt vor dir ab.

Wichtig: Wer bereits drei Karten vor sich liegen hat, darf keine fremde Karte mehr annehmen.

Reihum wird jeder von euch zur Wahrsagerin, bis alle Handkarten verteilt sind. Es kann vorkommen, dass ihr am Ende unterschiedlich viele Karten besitzt, wenn einige von euch drei Karten genommen haben.

Lospunkte:

Jeder zählt nun seine Plus- und Minuspunkte auf den angenommenen Schicksalskarten zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Die anderen folgen entsprechend ihrer Punktzahl.

Pferderennen

Wenn ihr wirklich schnell seid, könnt ihr euer Glück beim Pferderennen versuchen.

Vorbereitung:

Beim Pferderennen starten maximal vier Pferde. Mit mehr als vier Spielern bildet ihr mehrere Paare. Jeder Spieler oder jedes Paar bekommt drei Würfel und stellt seine Spielfigur als Pferd auf eine freie Spur der Rennbahn, die für alle gut erreichbar sein sollte. Paare beginnen auf der Startreihe, Spieler auf Reihe 2. Außerdem einigen sich Paare vor dem Rennstart, wer zu Beginn würfeln und wer das Pferd setzen möchte. Das Pferderennen spielt ihr alle gleichzeitig.

Ablauf:

Mit dem Startschuss geht es für euch rich-

tig zur Sache, denn nun würfelt ihr alle so schnell es geht, um euer Pferd ins Ziel zu bringen. Würfel mit deinen drei Würfeln so lange, bis sie alle die gleiche Augenzahl zeigen (Drilling). Du darfst dafür jederzeit beliebige Würfel aufnehmen, nachwürfeln oder liegen lassen. Sobald du einen Drilling gewürfelt hast, ziehst du dein Pferd um die entsprechende Augenzahl weiter oder gibst deinem Partner die entsprechende Anweisung. Sobald ein Pferd eines Paares die rote Mittellinie nach der 7 überquert hat, müssen die beiden Spieler die Aufgaben tauschen (Würfel/Pferd setzen). Das Rennen endet, sobald das erste Pferd die Ziellinie überschritten hat.

Lospunkte:

Der oder die Spieler des siegreichen Pferdes gewinnen. Die anderen folgen entsprechend ihrer Platzierung auf der Rennbahn.

Beispiele:



Das Pferd darf 3 Felder vor.



Das Pferd darf 2 Felder vor.



Das Pferd darf 1 Feld vor.

Die Würfelfarben spielen keine Rolle.

Duhner Wattrennen?
Nee, das Pferderennen hier
ist wirklich schnell!

Miiiiib!

2. Attraktion

Greifer

Angelt euch euer Lieblingsstofftier.

Vorbereitung:

Legt alle 60 Kristalle in den Schachtelboden. Das Schild über dem Greifer zeigt euch, wie wertvoll die Farben der Kristalle sind: lila = 7, orange = 5, blau = 3, weiß = 0. Ihr spielt immer zu zweit mit eurem linken Tischnachbarn, bis jeder Spieler einmal am Joystick und als Greifarm gespielt hat. Der Spieler mit der tiefsten Stimme beginnt.

Ablauf:

Du bedienst den Joystick und steuerst den Greifarm deines Partners. Setzt euch direkt gegenüber. Dein Partner legt das Joystickbild mit den Kommandos in den Schachteldeckel und hält sich diesen als Sichtschirm vor das Gesicht. Er darf nicht direkt in den Schachtelboden schauen! Im Schachteldeckel befindet sich das Joystickbild mit den Kommandos. Zusätzlich hält er seine Lieblingshand über eine beliebige Kante des Schachtelbodens, und zwar so hoch, wie die Pferderennbahn lang ist. Dann bildet er mit Daumen, Zeigefinger und Ringfinger (!) einen Greifhaken.

Schüttele den Schachtelboden mit Kristallen einmal gut durch und drehe ihn so, dass du die Anweisungen auf einer Seite des Schachtelbodens gut lesen kannst.

Drehe die Sanduhr um und gebe deinem Partner Kommandos. Er bewegt seine Greifhand entsprechend den Kommandos. Es sind nur „Mib“, „Mab“, „Mub“ und „Mob“ für die 4 Richtungen erlaubt! Wenn du mit der Position der Greifhand zufrieden bist, gibst Du den Befehl „Klick“. Dein Partner bewegt jetzt seine Greifhand gerade nach unten und greift nach dem ersten Kristall, den er berührt. Ist die Sanduhr abgelaufen, bevor du „Klick“ befohlen hast, rufen alle anderen Mitspieler schnell „Klick“, damit dein Partner nach einem Kristall greift. Ihr markiert beide die Punktzahl des gegriffenen Kristalls mit euren Spielfiguren auf dem Pfosten neben dem Greifer. Jeder Spieler erhält zweimal Punkte und addiert sie entsprechend auf dem Pfosten.

Lospunkte:

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Die anderen folgen entsprechend ihrer Punktzahl.

Weltreise?
Nehm'ich!

Autoscooter

Lasst es beim Autoscooter mal ordentlich krachen.

Vorbereitung:

Beim Autoscooter ist eure Coolness gefragt! Es kommt darauf an, so wenig wie möglich angerempelt zu werden, aber das natürlich bei maximalem Risiko.

Jeder von euch erhält neun Autoscooter-Plättchen in seiner Farbe. Mischt alle 45 Fahrerkarten und verteilt an jeden Spieler sieben Karten. Nachdem ihr eure Karten angeschaut habt, bildet nun jeder aus seinen Plättchen einen Autoscooter-Stapel. Die Markierungen „Boom“ und „TILT“ müssen dabei verdeckt nach unten zeigen. Das „TILT“ dürft ihr an eine beliebige Stelle im Stapel sortieren, also auch nach ganz unten oder ganz oben. Je weiter oben im Stapel das „TILT“ liegt, desto ge-

fährlicher ist die Fahrt für euch, aber desto mehr Coolnesspunkte könnt ihr auch bekommen. Der Spieler mit den längsten Haaren beginnt.

Ablauf:

Spielt eine deiner Handkarten offen aus. Anschließend legen alle Mitspieler im Uhrzeigersinn eine eigene Handkarte dazu. Wer von euch die höchste Karte gespielt hat, wird angerempelt. Gibt es dabei mehrere höchste Karten, gilt die zuletzt gelegte Karte als höchste. Dieser Spieler muss den obersten Autoscooter von seinem Stapel aufdecken. Für jede „5“ in den gerade ausgespielten Karten deckt er einen weiteren Autoscooter auf. Danach legt ihr die gespielten Karten beiseite. Der Angerempelte beginnt eine neue Runde, indem er wieder eine seiner Handkarten offen ausspielt. Sobald ein Spieler sein „TILT“ aufdeckt, ist die Autoscooter-Fahrt für alle sofort vorbei.

Sonderfall: Es kann vorkommen, dass ihr alle Handkarten ausgespielt habt, ohne dass ein „TILT“ aufgedeckt wurde. Dann mischt ihr erneut alle 45 Karten und verteilt wieder sieben Karten an jeden Spieler. Der zuletzt Angerempelte spielt die erste Karte aus. Die Autoscooter-Stapel bleiben aber unverändert: Ihr dürft sie nicht umsortieren! Mit diesen neuen Karten spielt ihr nun so lange weiter, bis schließlich doch noch jemand sein „TILT“ aufdecken muss.

Lospunkte:

Alle Spieler, die ihr „TILT“ nicht aufdecken mussten, zählen nun die Plättchen unter ihrem „TILT“. Der Spieler mit den meisten Plättchen unter seinem „TILT“ gewinnt. Die anderen Spieler folgen entsprechend ihrer Plättchenanzahl. Letzter ist auf jeden Fall der Spieler, der sein „TILT“ aufdecken musste.

Mich rempelt hier keiner an!

3 Attraktion

Schiffschaukel

Schon manch einer kam mit blassem Gesicht aus der berühmten Schiffschaukel.

Vorbereitung:

Jeder von euch bekommt zehn Kristalle (die Farben spielen keine Rolle). Diese stellen euren Vorrat an Ausdauerpunkten dar. Die Schiffschaukel hat Sitzreihen mit aufgedruckten Zahlen = Spaßpunkte. Je weiter außen die Sitzreihe liegt, desto mehr Spaßpunkte bringt sie ein. In jeder Sitzreihe ist nur Platz für eine Spielfigur. Die beiden Außensitzreihen mit der „5“ dürfen nur bei 5 oder 6 Spielern besetzt werden. Der Spieler mit dem flausten Gefühl im Magen beginnt.

Ablauf:

Setze deine Spielfigur in eine **leere** Sitzreihe. Die Spaßpunkte markierst du mit deiner Zählsteine sofort auf dem Zählstern der Schiffschaukel. Du beginnst mit dem Zählen bei der grünen Lampe (zur Verdeutlichung könnt ihr während des Spiels den jeweils Führenden mit einem Kristall auf seiner Zählsteine markieren). Reihum stellen deine Mitspieler ihre Spielfiguren auch in leere Sitzreihen und markieren ihre Spaßpunkte auf dem Zählstern.

Jetzt würfelst du mit so vielen Würfeln, wie die Zahl deiner Sitzreihe zeigt. Jede gewürfelte „1“ kostet dich leider einen Ausdauerpunkt, den du in den Vorrat zurücklegen musst. Sitzt du in der Sitzreihe mit der „0“,

würfelst du nicht und erholst dich stattdessen ein wenig. Nimm dir dafür einen Ausdauerpunkt aus dem Vorrat zurück, allerdings nur, bis du wieder maximal zehn Ausdauerpunkte hast. Reihum folgen deine Mitspieler in ihren Sitzreihen, würfeln und legen ebenfalls für jede gewürfelte „1“ einen Ausdauerpunkt in den Vorrat zurück. Anschließend wird dein linker Mitspieler der neue Startspieler. Ihr beginnt eine neue Runde, indem ihr nacheinander eure Spielfigur in eine **neue, leere** Sitzreihe stellt und die Spaßpunkte auf dem Zählstern dazu zählt. Im Unterschied zur ersten Runde bleiben eure Spielfiguren solange in den alten Sitzreihen stehen, bis ihr an die Reihe kommt.

Wichtig: Niemand darf seine Spielfigur in der alten Sitzreihe stehen lassen.

Sobald einer von euch seinen letzten Ausdauerpunkt abgibt oder mindestens ein Spieler auf dem Zählstern überrundet wird, endet das Spiel, nachdem noch alle (restlichen) Spieler in der laufenden Runde gewürfelt haben.

Lospunkte:

Der Spieler mit dem vordersten Zählstein auf dem Zählstern gewinnt. Alle anderen folgen entsprechend ihrer Position auf dem Zählstern. Bei Gleichstand ist der beteiligte Spieler besser, dessen Spielfigur in der Sitzreihe mit der höheren Spaßzahl steht. Letzter werden auf jeden Fall die Spieler, die alle Ausdauerpunkte abgeben mussten.

Aha! Auf dem Zählstern der Schiffschaukel werden die Spaßpunkte markiert!

4. Attraktion

Achterbahn

Wer traut sich auf die rasante Achterbahn?

Vorbereitung:

Gebannt verfolgt ihr die einzelnen Bewegungen der schnellen Wagen auf der Achterbahn und bekommt eine Ahnung davon, was euch gleich erwartet. Ihr spielt immer zu zweit mit eurem linken Tischnachbarn, bis jeder zweimal an der Reihe war. Der sportlichste Spieler beginnt mit seinem linken Nachbarn.

Ablauf:

Setzt euch direkt nebeneinander und hakt die Arme unter. Mischt den Fahrbahnstapel und legt ihn verdeckt vor euch ab. Dreht die Sanduhr um und versucht euch nun die kommende Strecke zu merken. Deckt dafür die Fahrbahnkarten eine nach der anderen auf und schaut, in welche Richtung die Fahrt geht.

Auf den Karten ist abgebildet, welche Bewegung ihr beide später gleichzeitig ausführen müsst.

Es gibt die folgenden sechs Möglichkeiten:

- links – beugt euch beide nach links
- rechts – beugt euch beide nach rechts
- oben – beugt euch beide nach hinten und schaut zur Decke
- unten – beugt euch beide nach vorn, schaut auf den Boden und ruft „WAAHHHH“
- Arme hoch – hebt beide den freien Arm hoch
- Augen zu – haltet euch beide mit der freien Hand die Augen zu

Während der 30 Sekunden dürft ihr jederzeit die aufgedeckten Karten noch mal zurückverfolgen oder von vorne anfangen zu lernen. Die Reihenfolge der Karten darf sich dabei aber nicht ändern. Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, wird der Fahrbahnstapel wieder in seinen ursprünglichen, verdeckten Zustand gebracht und ein Mitspieler nimmt ihn als Kontrolleur in die Hand.

Jetzt beginnt eure Fahrt. Als Erstes wippt ihr beide dreimal gemeinsam auf euren Stühlen und ruft dabei im Takt die Worte: „Ratter, ratter, ratter“.

Danach müsst ihr gemeinsam die Bewegung machen, die zur ersten Karte des verdeckten Fahrbahnstapels passt. Der Kontrolleur deckt dabei die oberste Karte des Stapels auf und vergleicht sie mit eurer Bewegung. Die Fahrt geht direkt weiter, indem ihr wieder dreimal wippt und „Ratter, ratter, ratter“ ruft. Nun solltet ihr die Bewegung zur zweiten Karte des verdeckten Fahrbahnstapels machen usw.

Ihr dürft solange weiterfahren, wie ihr beide die gleichen, richtigen Bewegungen macht und kein „Ratter, ratter, ratter“ vergesst. Sobald der Kontrolleur einen Fehler entdeckt, endet eure Fahrt. Die Anzahl der aufgedeckten, richtig absolvierten Fahrbahnkarten markiert ihr beide mit eurer Spielfigur auf den Schienen der Achterbahn. Jeder Spieler erhält zweimal Punkte und addiert sie entsprechend auf den Schienen.

Lospunkte:

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Die anderen folgen entsprechend ihrer Punktzahl.

Geisterbahn

Fürchtest du dich vor Gespenstern? Oder vor Spinnen? Dann ist die Geisterbahn das Richtige für dich, um diese Angst zu überwinden.

Vorbereitung:

In der Geisterbahn ist es wichtig, dass ihr an den richtigen Stellen gehörig kreischt. Eure Mitspieler sollen erkennen können, was euch Angst macht, damit ihr am Ende Punkte bekommt. Mischt alle 15 Fahrbahnkarten der Geisterbahn und legt den verdeckten Stapel gut sichtbar für alle bereit. Mischt alle 18 Angstkarten (Angstauslöser) und verteilt an jeden Spieler zwei Karten. Achtet darauf, dass die Mitspieler euch nicht in die Karten schauen. Außerdem erhält jeder einen Satz mit sechs Tipp-Plättchen in seiner Farbe. Jetzt geht die Fahrt durch die Geisterbahn für euch alle gemeinsam los.

Ablauf:

Deckt die oberste Fahrbahnkarte auf. Wer von

euch einen seiner Angstauslöser entdeckt, kreischt laut auf. Nun deckt ihr die nächste Fahrbahnkarte auf und wieder kreischen alle, die ihre Angstauslöser entdecken. Versucht euch zu merken, wer von den Mitspielern welche Ängste haben könnte.

Nachdem ihr alle Fahrbahnkarten aufgedeckt habt, nimmt jeder seine Tipp-Plättchen und verteilt diese verdeckt an diejenigen Mitspieler, von denen er glaubt, dass sie die entsprechenden Ängste haben. Ihr dürft jedem Mitspieler maximal zwei Tipp-Plättchen geben. Hat jeder seine Tipp-Plättchen verteilt, deckt ihr alle Plättchen auf. Jedes Plättchen wird jetzt nacheinander ausgewertet. Ist der Tipp richtig, erhalten beide beteiligten Spieler (der Tipper und der Getippte) einen Punkt. Diese zählt ihr mit euren Spielfiguren auf den Schienen der Geisterbahn.

Lospunkte:

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Die anderen folgen entsprechend ihrer Punktzahl.

Finale

Losbude

Auf zur Losbude! Der Beste kriegt die meisten Lose.

Vorbereitung:

Jeder von euch erhält jetzt ein Loskärtchen. Der Spieler mit den wenigsten gesammelten Lospunkten bekommt das Kärtchen mit drei Plätzen, der nächstbessere das mit vier Plätzen usw. Bei Gleichstand wird verdeckt gezogen. Bei 3, 4, 5, 6 Spielern legt ihr nun 1 lila und 11, 17, 24 oder 32 weiße Kristalle als Lose in den Beutel. Der lila Kristall ist der Hauptgewinn, die weißen sind Nieten.

Es beginnt der Spieler mit den meisten Plätzen auf seinem Loskärtchen.

Ablauf:

Du ziehst ein Los aus dem Beutel. Wenn es der Hauptgewinn ist, hast du sofort gewonnen. Eine Niete legt du auf deinem Loskärtchen ab. Nach dir ist derjenige mit den zweitmeisten Plätzen auf seinem Loskärtchen an der Reihe usw. Hat keiner das große Los gezogen, beginnt ihr eine neue Runde mit dem Spieler mit den meisten Plätzen auf seinem Loskärtchen. Alle Spieler mit einem vollen Loskärtchen ziehen nicht mehr mit.

Schade, ich darf nur 3 mal ziehen ...

... aber wir hatten doch viel Spaß ...

Danksagung

eggertspiele wird in diesem Jahr 15 Jahre alt. Was 1995 aus einer „verrückten“ Idee heraus mit einem in der Küche selbst gebastelten Pferderennspiel (Duhner Wattrennen) begann, hat sich bis heute zu einem international erfolgreichen und angesehenen Spielverlag entwickelt. Inzwischen haben Peter Eggert und sein Neffe Philipp El Alaoui 28 Spiele in ihrem Verlag veröffentlicht. Ohne den Zuspruch und die Unterstützung der vielen Spielfreunde im In- und Ausland wäre dies nicht möglich gewesen. Dafür bedankt sich eggertspiele zur Feier seines 15-jährigen Jubiläums mit einem besonderen Spiel. 16 kreative und erfolgreiche Köpfe aus der Spieleszene konnten für das in dieser Form einzigartige

Projekt begeistert werden, davon 10 Autoren und 6 Illustratoren. Gemeinsam haben sie den „Rummelplatz“ erschaffen, ein Spiel, bei dem nicht der Kampf um Siegpunkte, sondern dem feierlichen Anlass entsprechend gemeinsamer Spaß und ausgelassene Freude im Mittelpunkt stehen. Getreu dem Motto „Der Weg ist das Spielziel“ erwartet die Spieler ein „Geselligkeitsspiel“, bei dem die Frage nach dem späteren Sieger in den Hintergrund tritt. Unser besonderer Dank gilt den mitwirkenden Autoren und Illustratoren, die alle auf ihre Honorare verzichtet haben. Diese werden wir stattdessen – zusammen mit einer Spende des Verlages – der Kindernothilfe zukommen lassen.

Autoren: Inka und Markus Brand, Peter Eggert, Philipp El Alaoui, Friedemann Friese, Michael Rieneck, Martin Schlegel, Stefan Stadler, Tobias Stapelfeldt und Birgit Stolte

Illustration: Klemens Franz, Alexander Jung, Harald Lieske, Dennis Lohausen, Michael Menzel und Franz Vohwinkel

Konzept und Regellayout: Birgit Stolte
Lektorat: Henning Kröpke
3D-Shot: Andreas Resch

Copyright: © 2010 eggertspiele GmbH & Co. KG, Hamburg
www.eggertspiele.de