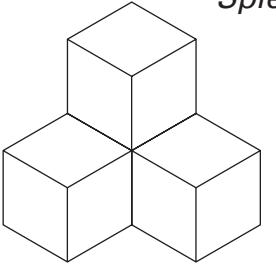
Reinhold Wittig

Spielanleitung



Kallmeyer

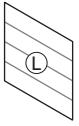
Reinhold Wittig

Ein Spiel, das räumliches Denken entwickelt und fördert

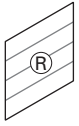
Für 2–6 Spielerinnen und Spieler ab 8 Jahren

INHALT

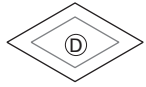
48 Plättchen in Rautenform



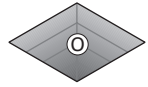
16 linke Kistenteile



16 rechte Kistenteile



12 Kistendeckel



4 offene Kistenteile

VORBEMERKUNG

Die Spielfläche muss relativ groß sein. Außerdem sollten die Spieler alle auf einer Seite sitzen, es sei denn, sie können nach einiger Erfahrung das räumliche Bild der Kisten auch „auf dem Kopf" erkennen.

SPIELZIEL

Nach festen Regeln bauen die Spieler gemeinsam einen Kistenstapel. Durch geschicktes Bauen, Umbauen und Beobachten des Kistenstapels sowie der Rauten der Mitspieler versucht jeder, möglichst viele Punkte zu erhalten. Wer am Ende die meisten hat, gewinnt.

VORBEREITUNG

Es wird eine Startkiste aus drei Rauten auf den Tisch gelegt. Die übrigen 45 Rauten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel zum Abnehmen bereitgelegt.

(Variante für jüngere Kinder: Die vier offenen Kisten werden aus dem Spiel genommen; es wird nur mit den Seitenteilen und den Kistendeckeln gespielt!)

Ein Spieler wird zum Notieren der Gewinnpunkte bestimmt. Es wird vereinbart, wer beginnt.

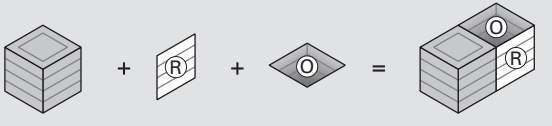
SPIELVERLAUF

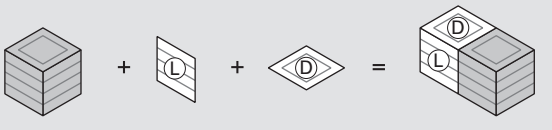
Reihum nimmt jeder Spieler eine Raute vom Stapel und legt sie offen vor sich hin. Frühestens in der zweiten Runde, sobald ein Spieler zwei Rauten hat, kann er mit dem Bauen beginnen. Dabei bieten sich ihm folgende fünf Möglichkeiten:

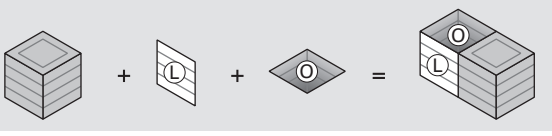
1.

Startkiste

2.

3. 

4. 

5. 

LEGEREGEL

Falls möglich, muss der Spieler, der an der Reihe ist, nach dem Aufnehmen der Raute vom Stapel an- oder umbauen. Die Bauaktion muss dem Spieler mindestens *einen* Punkt einbringen. Die neu aufgenommene Karte kann, muss aber nicht, verbaut werden.

PUNKTE-WERTUNG

Das Prinzip der Punkte-Wertung in diesem Spiel heißt: „Wenig ist viel, viel ist wenig." Entsprechend ist eine Kiste, die mit drei Karten gebaut wird, null Punkte wert. Nach der Legeregel (siehe oben) wird kein Spieler sie je bauen. *(Ausnahme: Variante für jüngere Kinder, siehe unten).*

PUNKTGEWINNE

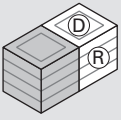
- Wer mit zwei Karten eine Kiste baut, erhält einen Punkt.
- Wer mit einer Karte eine Kiste baut, erhält zwei Punkte.
- Wer ohne zusätzliche Karte eine Kiste baut, erhält drei Punkte.

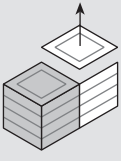
(Variante für jüngere Kinder: Jede neu entstandene Kiste gibt einen Punkt, egal, mit wie vielen Rauten sie gebaut worden ist!)

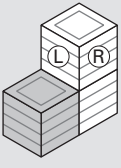
Die Punktzahl erhöht sich, wenn durch eine Bauaktion mehrere Kisten auf einmal gebaut werden. Die folgenden Beispiele erläutern die Punkte-Wertung.

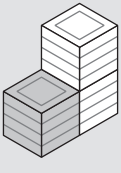
1.

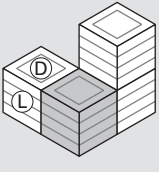
Startkiste

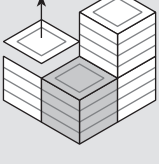


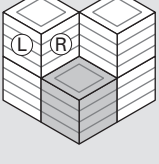
2. 



3. 



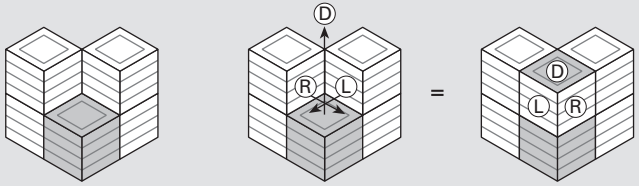
4. 



Die Bauaktionen 1–4 bringen ihren Spielern je einen Punkt (jeweils eine neue Kiste mit 2 Rauten gelegt). Der vierte Spieler hätte 3 Punkte mehr erhalten können mit der Kiste, die nun der folgende Spieler ohne zusätzliche Raute baut (5):
Von der vorderen einzelnen Kiste in der Mitte wird der Deckel abgenommen. Die beiden Seitenteile, die direkt über der so entstandenen Lücke liegen, tauschen ihre Plätze (ohne Drehung, nur etwas nach unten versetzt). Und darauf wird wieder der Deckel gelegt.

Die nächste Kiste (6) bringt fünf Punkte, weil ja unter der hinteren oberen Kiste (mit einer Raute gelegt, also mit zwei Punkten belohnt) eine weitere nicht sichtbare Kiste stehen muss. Sie bringt weitere drei Punkte, da ohne Kartenverbrauch geschaffen.

5.



6.

Dieses Beispiel zeigt einen Umbau, der beim Einsatz von drei Karten einen Gewinn von neun Punkten einbringt. Bei solchen oder noch größeren Umbauten sollte man die Zahl der vorhandenen Kisten und der eigenen Karten notieren. Nach der Bauaktion zählt man dann wieder. Jede hinzugekommene Kiste ergibt drei Punkte. Von der Summe dieser Punkte (im Beispiel 4 Kisten = 12 Punkte) wird die Zahl der zusätzlich verbrauchten Rauten (im Beispiel drei) abgezogen.

KLOPFEN

Übersieht jemand eine Legemöglichkeit, sagt also, dass er keinen Punkt erzielen kann, schnappt derjenige ihm den Punkt (oder die Punkte) weg, der zuerst klopft. Dieser führt die Bauaktion dann (mit den Rauten des Spielers, der die Legemöglichkeit übersehen hat) durch und bekommt den Punktgewinn gutgeschrieben. Klopft aber jemand unberechtigt, erhalten alle anderen zwei Punkte.

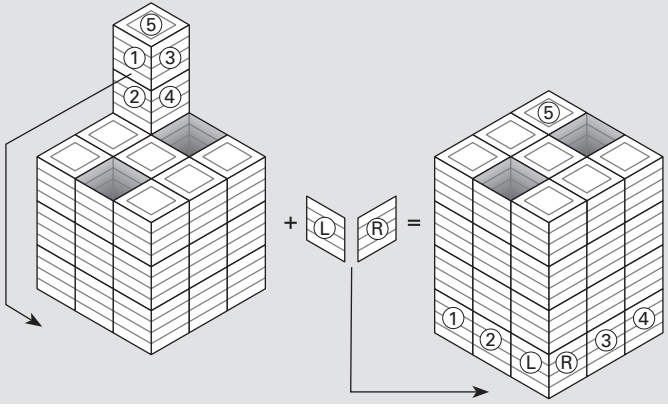
OFFENE KISTEN

Vier Rauten werden für den Bau von offenen Kisten verwandt.
(In der Variante für jüngere Kinder werden die offenen Kisten aus dem Spiel genommen.)

Diese Karten dürfen, wenn sie einmal im Kistenstapel eingebaut sind, nicht mehr umgebaut werden. Sie verhindern, dass nach den vielen möglichen Bauaktionen am Spielende immer ein würfelförmiger Kistenstapel entsteht. Die offenen Kisten sollte man nach Möglichkeit nicht gleich am Anfang legen, weil sie dann Umbauten zu sehr einschränken.

Unter dem Kistenstapel mit offenen Kisten darf natürlich eine neue Schicht Kisten eingezogen werden (Dabei werden die Rauten der offenen Kisten ja nicht bewegt!). Diese neue Schicht bringt oft einen besonders hohen Punktgewinn!

In diesem Beispiel werden zunächst zwei Kisten abgebaut. Mit dem Einsatz von nur 2 neu eingesetzten Rauten werden nun 9(!) neue Kisten gebaut. Rechnung: 27 Punkte (9 Kisten neu) minus 6 Punkte (2 Kisten, die vorher abgebaut wurden) minus 2 Punkte (2 verbrauchte Karten). Ergebnis: 19 Punkte als Gewinn.



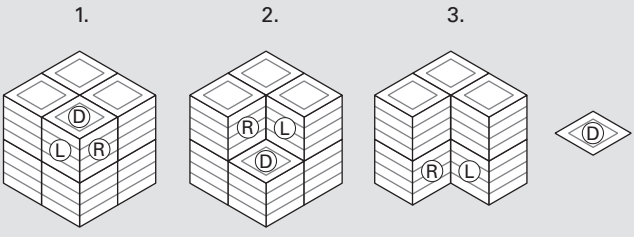
SPIELENDE

Ist der Rautenstapel aufgebraucht und kann kein Spieler mehr in einer Einzelaktion einen Punktgewinn erzielen, ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.
(Varianten: Man kann auch vereinbaren, dass der Spieler mit der geringsten Punktzahl alle vor den Spielern liegende nicht benutzte Rauten noch zu seinem Nutzen verbauen darf. Oder aber, dass der Spieler bauen darf, der den höchsten Punktgewinn aus den übriggebliebenen Karten herausholen kann.)

DAS ABBAU-SPIEL

(Am besten mit 3 oder 5 Spielern zu spielen.)

Der fertige Kistenstapel wird reihum abgebaut. Bei jedem Spielzug muss er genau um eine Kiste reduziert werden, auch wenn der jeweilige Spieler keine Raute gewinnt (siehe Beispiel).
Bei dieser Spielvariante zählen die ergatterten Rauten als Gewinn (eine Raute = 1 Punkt).



Die hintere obere Kiste darf noch nicht abgenommen werden, da sonst zwei Kisten verschwinden würden. Durch Umlegen von drei Rauten verschwindet regelgemäß die vordere obere Kiste, allerdings ohne dem Spieler einen Rautengewinn zu bringen. Erst der folgende Spieler gewinnt eine Raute.

Beim Abbau dürden die offenen Kisten nur dann in die Bauaktion einbezogen werden, wenn sonst keine Möglichkeit besteht, den Stapel um eine Kiste zu reduzieren.

Wer am Schluss die meisten Karten hat, gewinnt!

Dieses Spiel widme ich meiner Mutter,
die ziemlich vergeblich versucht hat,
mir Ordnung beizubringen.
R.W.

Impressum

CUBUS
© Kallmeyer bei Friedrich in Velber
Erhard Friedrich Verlag GmbH 2005

Autor: Reinhold Wittig
Zeichnungen: Matthias Wittig
Grafik: Friedrich Medien-Gestaltung/Katrin Gerstle
Druck: LUDO FACT GmbH

ISBN 3-7800-3306-2

www.kallmeyer.de