

Spielregel



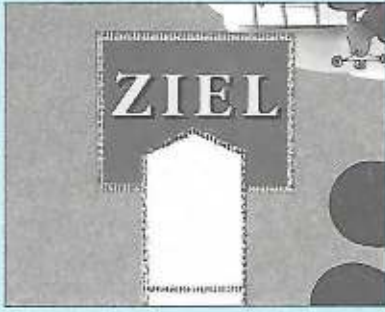
Balduin, der pfiffige Zeitungshund

Ein Spiel für die ganze Familie für 2 – 6 Spieler
ab 8 Jahren

Spielmaterial

- ▶ 1 Spielplan
- 12 Spielfiguren in 6 Farben
- 6 Punktsteine
- 30 Markierungssteine; pro Spieler je 5 Stück
- 33 Ortskarten
- 33 Ereigniskarten
- 2 Würfel (davon ein Spezialwürfel mit den Zeichen 2/3/4/5/E/E)

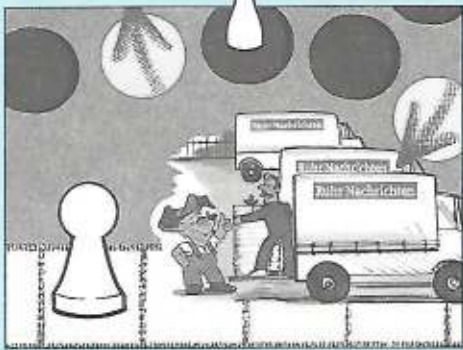
Spielziel



▶ Während des Spiels müssen bestimmte Orte auf dem Spielfeld angesteuert werden. Wer zuerst bei einem Ort ankommt, erhält die höchste Punktzahl. Je später man ankommt, um so weniger Punkte gibt es.

Pro Punkt darf man mit seinem Spielstein auf der Werteskala um 1 Feld vorrücken. Also schnell und eifrig Punkte sammeln, denn wer zuerst auf der Werteskala als erster am Ziel ankommt, wird Sieger und ist der rasende Reporter.

Der Spielplan



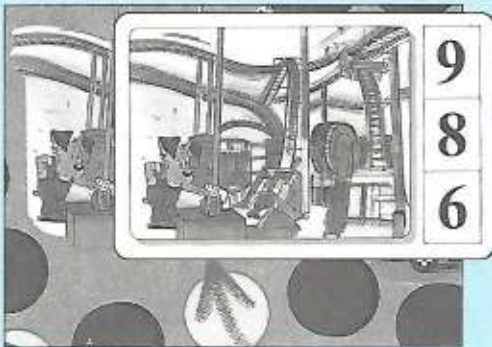
▶ Der Spielplan zeigt Balduin an 33 verschiedenen Orten in Aktion. Diese Ortsfelder sind durch ein Wegenetz miteinander verbunden. Gelbe Felder mit einem Pfeil gehören jeweils zu einem Ortsfeld. Auf dem Wegenetz bewegen sich die Spielfiguren der Spieler.

Außen am Rand befindet sich als Umlaufbahn die gelbe Werteskala mit einem Start- und Zielfeld. Auf dieser Werteskala zeigen die Punktsteine der Spieler den momentanen Spielstand an.

Die Würfel

▶ Ein Würfel zeigt anstelle der Eins und Sechs, jeweils ein »E«, dieses »E« steht für eine Ereigniskarte; der andere Würfel ist normal.

Die Ortskarten



▶ Zu jeder Ortskarte gibt es auf dem Spielplan einen identischen Ort. Jeder Ort steht für einen Zielort, den die Spieler anlaufen müssen. Außerdem gibt es auf jeder Ortskarte eine Punktetabelle. Die Punktetabelle der einzelnen Karten sind verschieden.

Die Ereigniskarte



Balduin gibt am Schalter »Anzeigen-Annahme« eine kostenlose Flotmark-Anzeige auf und verkauft endlich sein altes Fahrrad.
Du bist nochmals an der Reihe!

▶ Jeder Spieler erhält zu Beginn 3 Ereigniskarten, jede weitere kann durch das »E« auf einem Würfel erspielt werden. Jeder Spieler darf aber innerhalb des Spielverlaufes nur 3 Karten in der Hand haben; die darüber hinaus gezogenen Karten müssen ausgespielt werden; am Ende ist nur der Spieler Sieger, der keinerlei Ereigniskarten mehr besitzt.

Wer eine Ereigniskarte ausspielt, liest die Anweisung laut vor und führt sie dann aus.

Danach kommt die Ereigniskarte auf einen Ablegestapel. Wenn alle Ereigniskarten aufgebraucht sind, wird der Ablegestapel neu gemischt und wieder neu verwendet.

Spielvorbereitungen



► Jeder Spieler erhält 2 Spielfiguren, 1 Punktstein und 5 Markierungssteine in seiner Farbe.

Die zwei kleineren Spielfiguren stellt man auf 2 beliebige Felder des Wegenetzes. Es dürfen aber keine Ortsfelder sein. Der große Punktstein wird auf das Startfeld der Werteskala gestellt. Die Markierungssteine legt jeder Spieler vor sich auf dem Tisch ab.

Die Ereigniskarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 3 Karten, der Rest wird verdeckt neben das Spielfeld gelegt.

Die Ortskarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt neben das Spielfeld gelegt. Die obersten 5 Karten werden aufgedeckt und offen auf den Tisch gelegt.

Spielablauf

► **Würfeln und Ziehen**



Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Man würfelt mit beiden Würfeln. Nun darf man wählen, ob man beide Augenzahlen nur mit einer Spielfigur geht, oder ob man jeden Würfel einer eigenen Figur zuordnet, d. h. man zieht mit den Würfelaugen eines Würfels eine Figur und mit den Augen des anderen Würfels die zweite Figur. Man darf in jede Richtung ziehen, aber pro Würfelzug nur in eine.

Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Man würfelt mit beiden Würfeln. Nun darf man wählen, ob man beide Augenzahlen nur mit einer Spielfigur geht, oder ob man jeden Würfel einer eigenen Figur zuordnet, d. h. man zieht mit den Würfelaugen eines Würfels eine Figur und mit den Augen des anderen Würfels die zweite Figur. Man darf in jede Richtung ziehen, aber pro Würfelzug nur in eine.

Ein Ziel wird erreicht

Sobald ein Spieler mit seiner Figur ein Zielfeld erreicht – überflüssige Würfelaugen verfallen – gibt es Punkte und er darf seinen Punktstein auf der Werteskala vorrücken.

Wer als erster einen Zielort erreicht, legt einen seiner Markierungssteine auf die entsprechende Ortskarte in das oberste Feld der Tabelle. Er darf mit seiner Figur auf der Werteskala soviel Felder vorrücken, wie der Tabellenwert des obersten Feldes angibt.

Beispiel

Die Ortskarte hat folgende Tabelle: 10/8/6

Wer als erster diesen Ort erreicht, legt seinen Markierungsstein auf die »10« auf der Karte und geht anschließend auf der Werteskala 10 Felder vorwärts. Der nächste bekommt noch 8 Punkte und der dritte 6.

Ein Spieler, der bei einem Ziel war, versucht in der nächsten Runde so schnell wie möglich ein anderes Ziel zu erreichen. Ein Ziel, bei dem man bereits war, darf man erst wieder anlaufen, wenn bereits ein anderer Spieler diesen Ort besucht (markiert) hat.



Eine Ortskarte kommt aus dem Spiel und eine neue wird aufgedeckt, wenn

- drei Markierungssteine auf einer Ortskarte liegen.
- wenn ein Spieler durch eine Ereigniskarte bedingt eine Ortskarte austauscht.

Wenn ein Spieler **alle** Markierungssteine untergebracht hat, dann darf er eine beliebige der 5 Ortskarten aus dem Spiel nehmen und eine neue Ortskarte aufdecken.

Wenn eine neue Ortskarte aufgedeckt wird und ein Spieler steht bereits auf diesem Ort, dann darf er, wenn er an die Reihe kommt, sofort einen Markierungsstein auf diese Karte legen.

Wenn eine Ortskarte aus dem Spiel kommt, gehen die Markierungssteine auf dieser Karte wieder an die Spieler zurück.

Spielende

► Das Spiel geht zu Ende, wenn ein Spieler auf der Werteskala des Zielfeld erreicht oder überschritten hat und alle Ereigniskarten ausgespielt hat.

Die Werteskala zeigt, wer erster, zweiter usw. geworden ist. Sollten mehrere Spieler das Zielfeld erreicht haben, gewinnt derjenige, der es am weitesten überschritten hat.

Herstellung:
© F.X. Schmid Services, Prien 

Spielleautor: Wolfgang Kramer

Illustration:
Barbara Kinzebach, B.K.S. München

