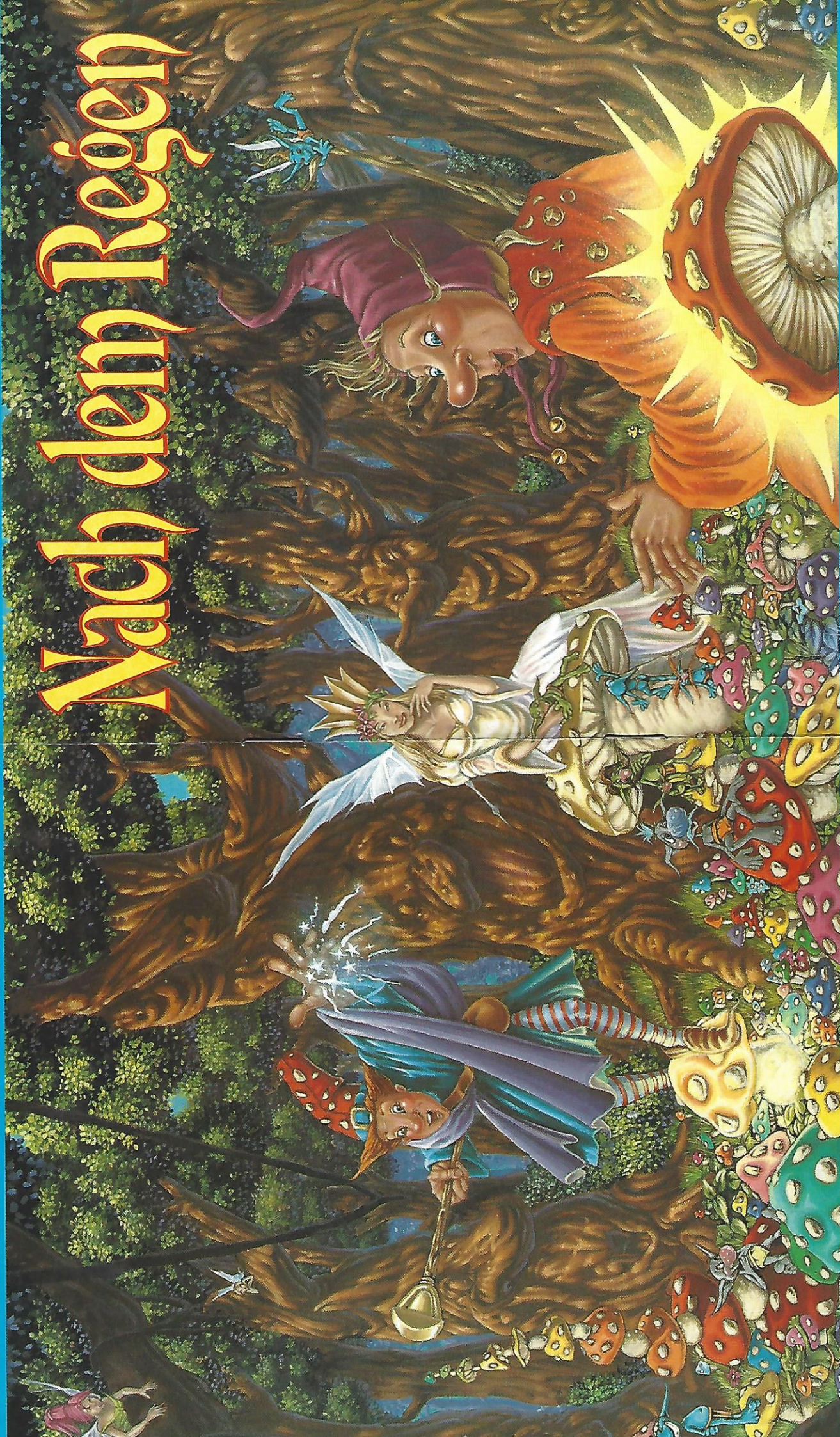


ALEX RANDOLPH

Nach dem Regen



EG
SPIELE

EG
SPIELE

© 1995 Editrice Giochi S.p.A. - Alle Rechte vorbehalten. Vertriebt in Deutschland durch Editrice Giochi Deutschland GmbH, Eschenheimer Anlage 2, D - 60316 Frankfurt am Main. Made in Italy.

ALEX RANDOLPH

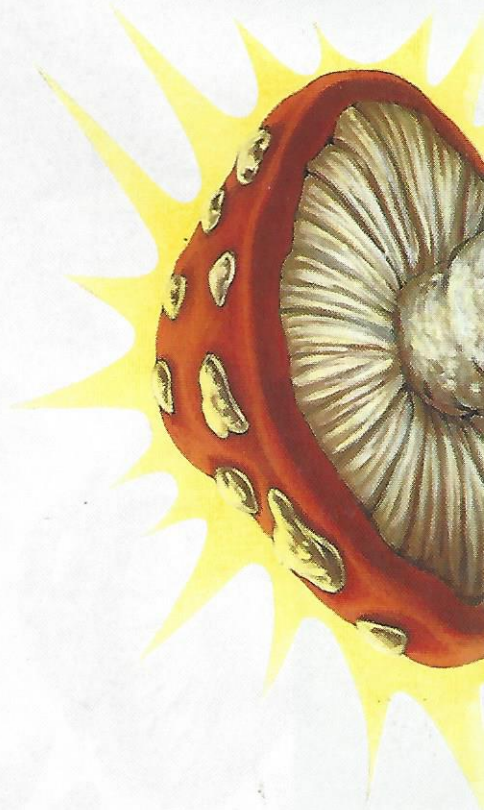
Nach dem Regen

EIN MÄRCHENHAFTES TAKTISCHES SPIEL

FÜR 2 BIS 4 SPIELER

Nach dem Regen eilen die kleinen Waldwesen zu einer Lichtung, um die wunderschöne Regenbogenkönigin zu bewundern und zuzusehen, wie die klugen Wichtel ein Spiel für sie spielen. Es ist ein Spiel, in dem sie zauberartig Reihen von farbigen Pilzen aufstellen. Immer wenn einer von ihnen eine Reihe aus 4 verschiedenfarbigen Pilzen zusammen gestellt hat, wird er von der Königin mit einem Edelstein belohnt. Wer dann zum Schluß die meisten Edelsteine bekommen hat, erwirbt das Recht, an ihrer Seite zu sitzen... bis zum nächsten Regen.

- Zubehör
- 1 Spielplan
 - 48 Pilze
 - je 12 in 4 verschiedene Farben
 - 1 Beutel
 - ca. 50 bunte Chips ("Edelsteine")



SPIELZIEL

Immer wenn ein Spieler den vierten Pilz einer Reihe von vier verschiedenfarbigen Pilzen setzt, gewinnt er einen Punkt und erhält einen Chip.

Reihen können waagrecht, senkrecht und diagonal verlaufen. Die Pilze in einer gültigen Reihe brauchen nicht direkt nebeneinander stehen, es dürfen also unbesetzte Felder dazwischen sein. Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Aber Achtung! Wenn man zu zweit spielt, zählt jeder am Ende ganz normal seine eigene Punkte. Wenn man zu dritt spielt, gilt die "Gute Nachbarn" Regel: Um zu gewinnen, muß man seinem linken Nachbarn helfen, denn am Schluß werden die eigenen Punkte mit denen des linken Nachbarn addiert! Und wenn man zu viert spielt, sind gegenübersitzende Spieler Partner: Sie helfen einander und zählen am ende ihre Punkte gemeinsam.



VORBEREITUNG

Alle Pilze werden in den Beutel gelegt und gemischt. Dann - ohne hineinzusehen - nimmt jeder 4 Pilze aus dem Beutel und stellt sie auf die 4 Randfelder an seine Seite des Spielplans. Die bunten Chips werden neben dem Spielplan gelegt.

1. Setzen

Man lost den ersten Zug aus und zieht dann der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, nimmt einen seiner Pilze und setzt ihn auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans. Erzielt er dabei 1 Punkt, bekommt er 1 Chip (die Farbe der Chips ist unbedeutend) und muß dann sofort weiterspielen. Da aber ein Spieler in einer Runde nur 4 Pilze zur Verfügung hat, kann er nie mehr als 4 Pilze hintereinander setzen.

2. Nachfüllen

Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, muß er sofort seinen Vorrat aus dem Beutel ergänzen - natürlich ohne hineinzuschauen - so daß wieder 4 Pilze auf seinen Randfeldern stehen. Das Nachfüllen muß immer stattfinden, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt. (Wenn ein Spieler das Nachfüllen vergißt, darf er beim nächsten Zug nur die Pilze verwenden, die noch auf seinem Rand aus dem vorigen Zug übriggeblieben sind. Erst danach darf er wieder auffüllen.).

3. Ergebnisse

Um einen Punkt zu gewinnen, muß ein Spieler den 4. Pilz in einer Reihe von 4 verschiedenfarbigen Pilzen setzen. Die Reihen können waagrecht, senkrecht oder diagonal sein. Es dürfen unbesetzte Abstände zwischen den Pilzen in der Reihe sein und es ist nicht wesentlich in welcher Reihenfolge die 4 Farben gesetzt werden. Außerdem kann man Reihen "verlängern" und so weitere Punkte erzielen (Abb. 1). Jedes mal, wenn man einen Punkt erzielt, bekommt man einen Chip.

4. Taktik

- Das Wichtigste ist, ständig die Farben, die die Anderen zur Verfügung haben, im Auge zu behalten - um so nach Belieben den Mitspielern helfen oder sie behindern zu können.
- Außerdem soll man immer mit der Möglichkeit rechnen, mit einem Pilz mehr als nur einen Punkt zu gewinnen (Abb. 2).

5. Ende

Das Spiel geht weiter, bis sämtliche Felder des Spielplans belegt sind, oder bis klar ist, daß keine weitere Punkte gewonnen werden können. Bei zwei Spielern zählt dann jeder seine Punkte und wer die meisten hat, hat gewonnen. Bei drei Spielern werden die Punkte des linken Nachbarn zu den eigenen gezählt und wer dann die höchste Gesamtpunktzahl hat, hat gewonnen. Und bei vier Spielern werden die eigenen Punkte mit denen des Partners zusammengezählt und das Team, das dann die meisten hat, hat gewonnen.

1



1

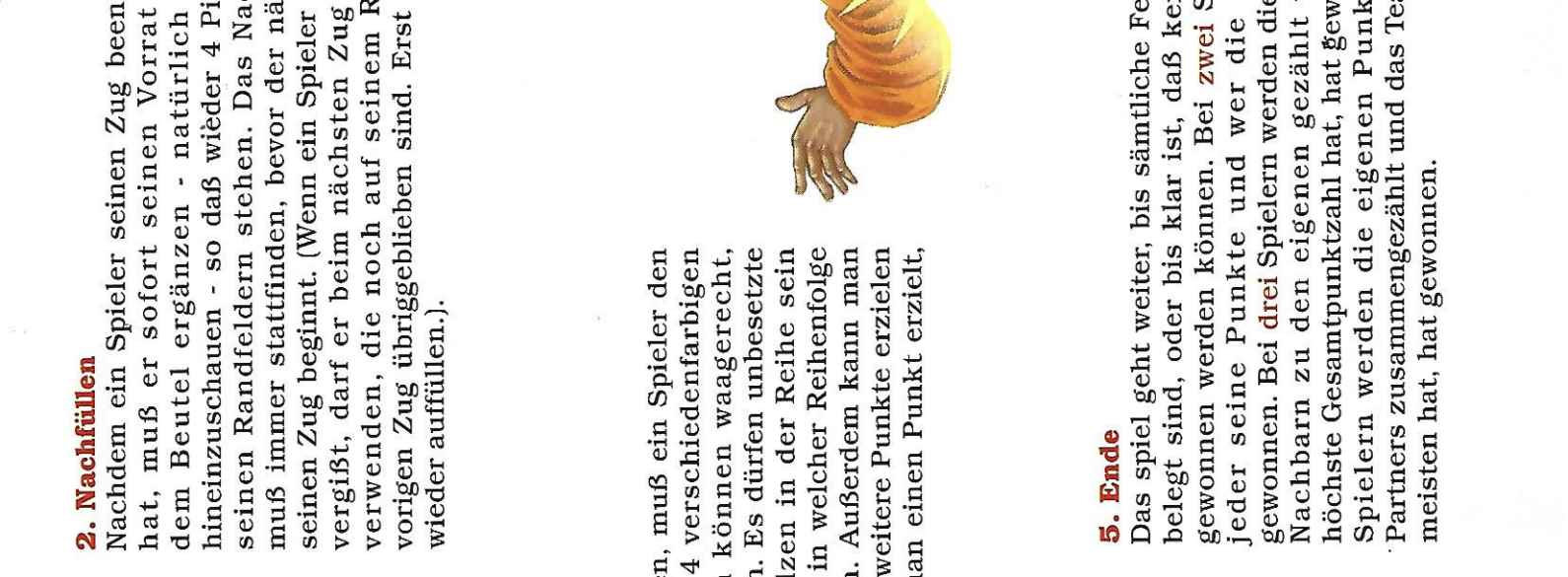
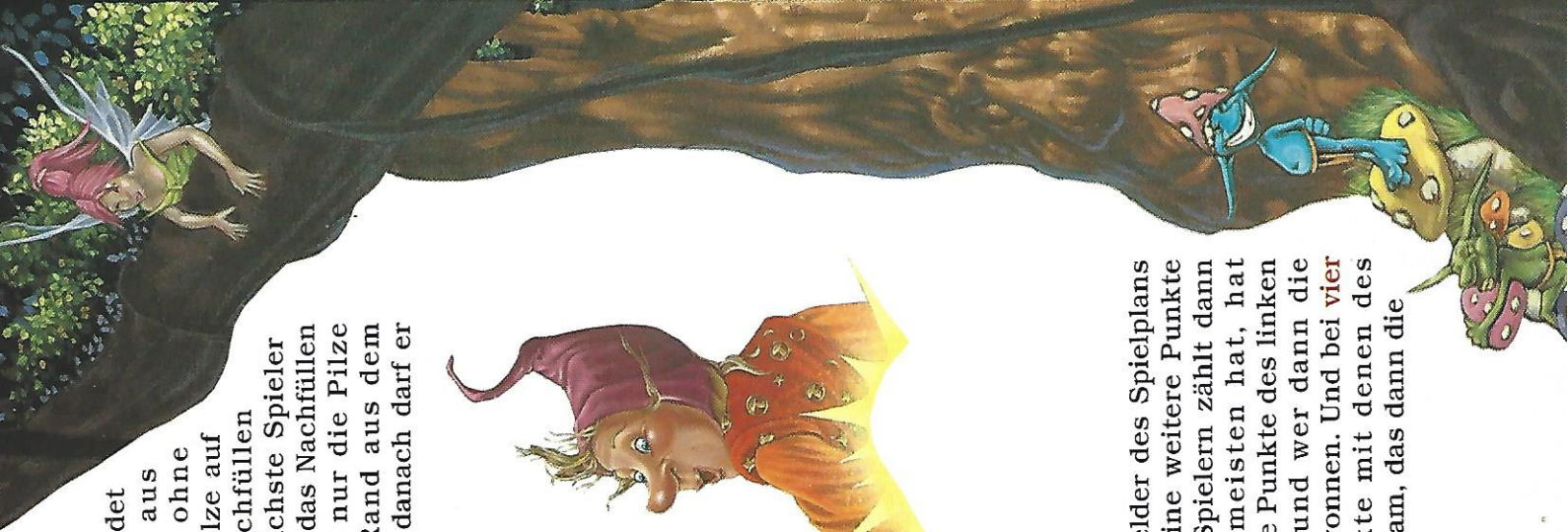
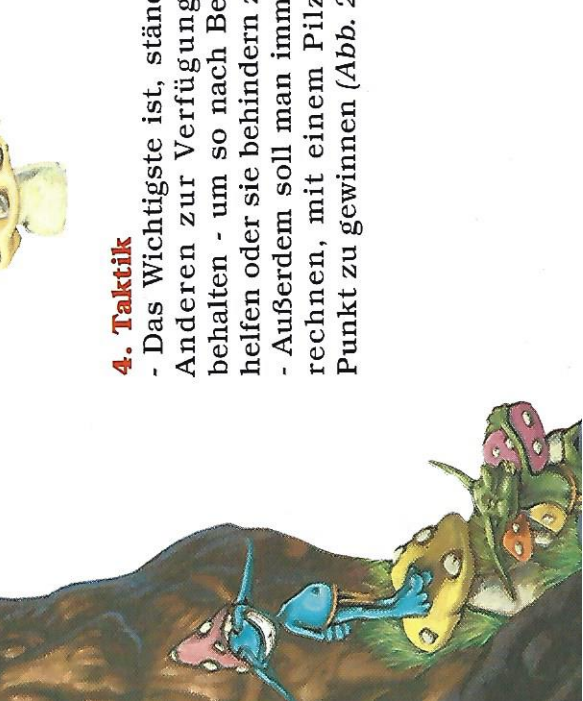


ABB. 1

Die abgebildete Reihe ist gültig, obwohl nicht alle Pilze direkt nebeneinander stehen. Würde man jetzt noch einen roten Pilz in einer der freien Lücken setzen, bekäme man einen weiteren Punkt, da dieser Pilz wieder der vierte Pilz in einer Reihe von vier verschiedenfarbigen Pilzen wäre. (Frage: Wenn ein Spieler in dieser Situation 2 rote und 2 gelbe Pilze zur Verfügung hat, wie viele Punkte kann er erzielen? Antwort unten.)

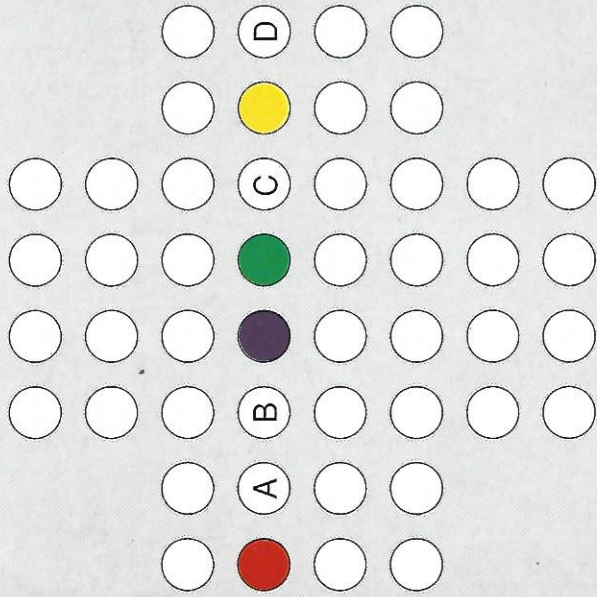


ABB. 2

Es sind hier 8 Felder, wo ein gelber Pilz jetzt Punkte erzielen könnte. (Welche Felder?) Wichtiger ist aber, daß auf X ein gelber Pilz gleichzeitig 4 Punkte erzielen würde, da er zwei diagonale und zwei verschiedene waagerechte Reihen vervollständigen würde (die eine von rot aus links, die andere von rot aus, rechts).

(Antwort auf die Frage zu Abb. 1: 5 Punkte! - in dieser Reihenfolge: rot auf D (1 Punkt), rot auf C (1 Punkt), gelb auf A (2 Punkte - zwei verschiedene Reihen) und gelb auf B (1 Punkt).

