

Flußpiraten

Autorenteam: Walter Müller und Klaus Zoch

Im Fluß ist ein lange verschollener Piratenschatz wiederentdeckt worden. Jeder Spieler will mit seinen fünf Flußpiraten möglichst den größten Teil davon holen. Die Fundstelle ist jedoch nur mit dem Boot auf dem Fluß zu erreichen. Da der Fluß aber eine sehr starke Gegenströmung hat, gegen die allein kaum einer ankommt, rudern viele Flußpiraten zu zweit.

Doch Vorsicht! Kurz vor dem Ziel, wo die Gegenströmung langsam nachläßt, ist schon so mancher ahnungslose Ruderer von seinem Kumpan aus dem Boot geworfen worden. Welcher richtige Pirat will schon einen gefundenen Schatz teilen?

Sieger ist, wer im Ziel die wertvollsten Schätze findet.

Flußpiraten für drei bis sechs Spieler ab 9 Jahren
Spieldauer etwa eine Stunde.

Turmbau zu Babel

Gespielt wird auf einer runden Holzpyramide. Zu Beginn stehen die Spielfiguren alle auf der untersten Turmstufe. Auf die nächste Stufe kommen immer nur Figuren, die sich mit anderen zu Gruppen zusammenschließen, Gemeinsamkeit ist also gefragt.

Beim Turmbau zu Babel darf jeder Spieler eigene und fremde Figuren bewegen. Da aber jeder Spieler nur seine eigene Figurenfarbe kennt, weiß niemand genau, wem er gerade hilft. Wer im Spiel seine Farbe verrät, wird von den Mitspielern meist nicht mehr unterstützt, er hat es darum sehr schwer, doch noch hochzukommen.

Sieger ist, wer am Schluß viele eigene Figuren auf die Wertungsfelder auf der Turmspitze ziehen kann.

Turmbau zu Babel für zwei bis sechs Spieler ab 10 Jahren.

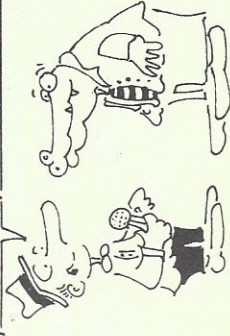
Spieldauer etwa 45 Minuten.

Das dekorative Holzspielbrett (ø ca. 52 cm) wird in Handarbeit hergestellt.

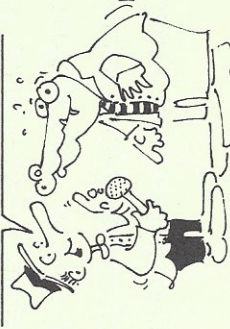
**Walter Müller Spiele,
Friedrich-Ebert-Straße 4,
8960 Kempten (Allgäu),
Telefon (08 31) 6 18 99 oder 1 22 38.
Fax (08 31) 6 60 38**

Sensationen

...ÄÄH - DARF ICH MAL
FRAGEN, WAS SIE SO...



...AM LIEBSTEN...



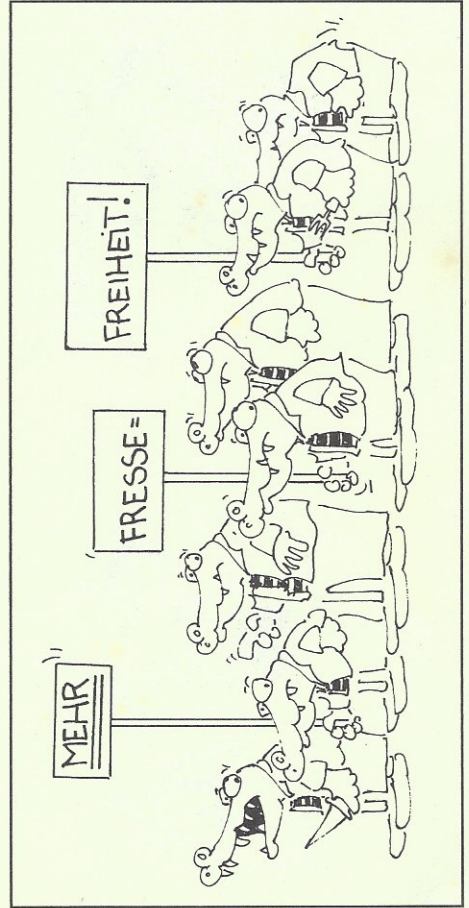
JOURNALISTEN!



Sensationen

- Weitsprungweltrekord ungültig! Was ist geschehen?
- Allgäuer gräbt sich durch die Erde. Ankunft in Australien demnächst erwartet.
- Größter Lausbub der Welt entdeckt.

Als Zeitungsverleger müssen Sie diese Stories haben. Schicken Sie die fähigsten und schnellsten Journalisten zu den Schauplätzen. Wenn Ihre Abgesandten die Geschichten noch vor Redaktionsschluß zu Ihnen durchgeben, können Sie die Auflage Ihrer Zeitung steigern und damit das Spiel gewinnen. Wer aber auf lahme Schlafmützen setzt, bleibt auf der Strecke ...



SENSATIONEN

von Helmut Huber

für zwei bis vier Spieler/innen* ab acht Jahren. Künstlerische Gestaltung von Wolfgang Steinmeyer. © 1992 Spielwerkstatt Walter Müller, Kempten. * Um den Text nicht unnötig zu zerhacken, wird nur noch vom Spieler gesprochen.

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 12 Reporter
- 1 Würfel
- 1 Anleitung
- 72 Spielkarten

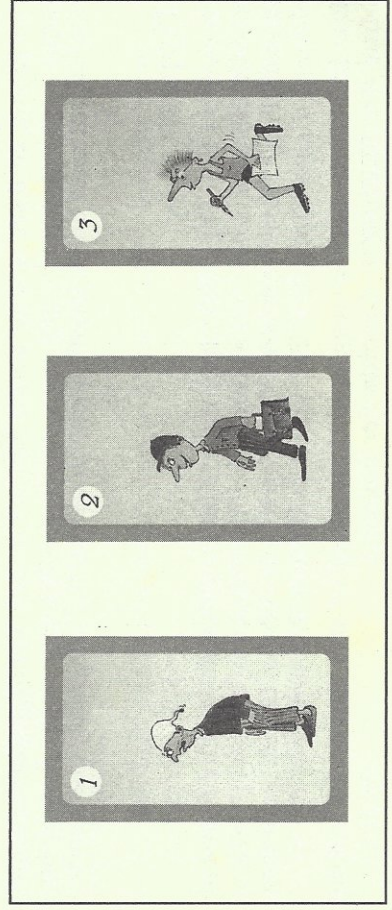
Spielvorbereitungen:

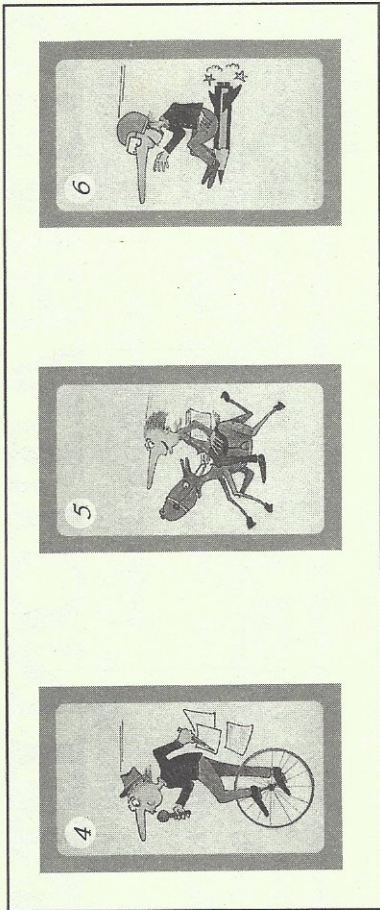
- Der Spielplan wird ausgelegt. Auf jedes der drei Startfelder (bunte rechteckige Felder am Anfang der drei Bahnen) werden vier verschiedenfarbige Reporter gestellt.
- Jeder Mitspieler bekommt verdeckt sechs Karten vom gut gemischten Stapel.

Die Spielkarten:

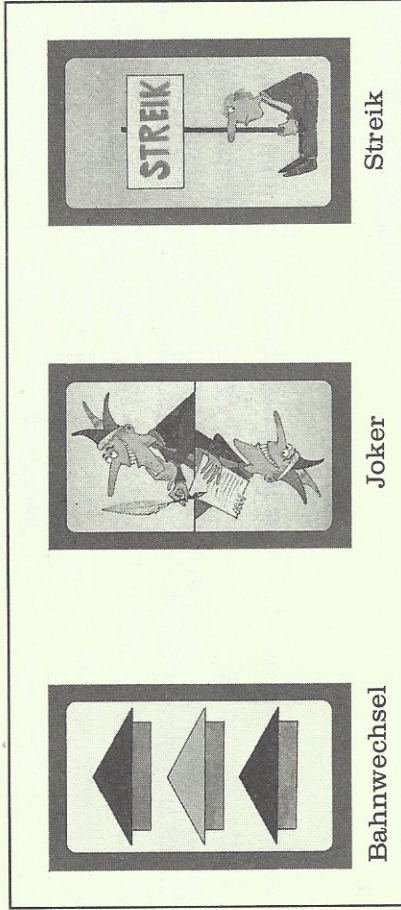
Es gibt zwei Kartenarten:

- **Reporterkarten:** Sechs verschiedene Geschwindigkeiten in vier Farben.





- **Sonderkarten:** Alle Sonderkarten haben einen blauen Rand.



Bahnwechsel

Joker

Streik

Kartentausch

Hat ein Spieler vor oder während des Spieles fünf Sonderkarten auf der Hand, so darf er **alle sechs** Karten in den Vorratsstapel zurücklegen und bekommt sechs neue. Hat jemand sogar sechs Sonderkarten, so **müssen** diese gegen sechs neue Karten ausgetauscht werden.

Tippen

Bevor das Spiel beginnt, tippt jeder Spieler geheim, welche Reporter zuerst bei den Interviewpartnern an den Spitzen der drei Bahnen ankommen. Einer der drei Tips wird mit einem Kreuz versehen. Stimmt dieser Tip, gibt's Extrapunkte bei der Wertung.

Der Interviewpartner auf der linken Bahn ist das Känguruh, in der Mitte der Allgäuer und rechts der Lausbub.

Beispiel für einen Tip:

| | | | |
|----------|----------|---------|--------|
| Känguruh | Allgäuer | Lausbub | Punkte |
| grün | lila X | gelb | |

Natürlich darf der Tip während des Spieles nicht mehr verändert werden.

Hinweise zum Tippen:

- Die Spieler sollten möglichst in jedem Rennen auf eine andere Farbe tippen. Wer mehrmals auf die gleiche Farbe tippt, verringert seine Siegchancen.
- Die Farben der Reporterkarten (Ränder) entsprechen den Farben der Spielfiguren. Es ist von Vorteil, auf Farben zu tippen, von denen man auch Karten auf der Hand hat.

Spielbeginn

Nachdem alle Spieler ihre Tips abgegeben haben, wird ausgewürfelt, wer anfängt. Anschließend wird mit dem Würfel bestimmt, in welcher Bahn das Spiel beginnt.

Ein beliebiger Spieler würfelt. Bei einer Eins oder Zwei beginnt das Spiel auf der linken Bahn (grünes Startfeld / Känguruh), bei einer Drei oder Vier in der Mitte (gelbes Startfeld / Allgäuer), und bei einer Fünf oder Sechs auf der rechten Bahn (blaues Startfeld / Lausbub).

Der Würfel wird nun auf den Pfeil an der Spitze der ausgelosten Bahn gelegt. Er zeigt den Spielern während des Spieles immer an, in welcher Bahn gerade gespielt wird, zum Würfeln wird er nicht mehr benötigt.

Spielverlauf

Das Spiel läuft in Spielrunden ab. In jeder Spielrunde gibt es einen Startspieler.

- Zuerst legt der Startspieler eine oder zwei von seinen Karten verdeckt vor sich ab.
Legt er nur eine Karte ab, so muß das eine Reporterkarte sein. Legt er zwei Karten ab, so muß es eine Reporter- und eine Sonderkarte sein. Der Startspieler darf also niemals zwei Reporterkarten oder zwei Sonderkarten in einer Spielrunde ablegen.
- Danach legen alle Mitspieler eine **Reporterkarte** verdeckt vor sich ab.

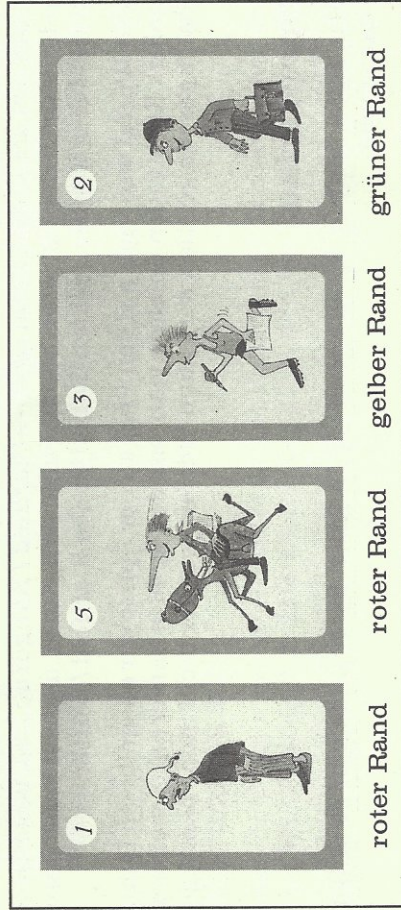
- Dann deckt der Startspieler seine Karte(n) auf.
- Jetzt werden auch die abgelegten Karten der übrigen Spieler aufgedeckt.
- Entsprechend der aufgedeckten Karten laufen nun die Reporter.
- Anschließend kommen die ausgespielten Karten beiseite. Jeder Spieler zieht vom Stapel neue Karten, so daß er für die nächste Spielrunde wieder sechs Karten auf der Hand hat.
- Jetzt folgt die nächste Spielrunde. Wer links vom vorherigen Startspieler sitzt, wird zum neuen Startspieler und setzt das Spiel fort, indem er wieder eine oder zwei Karten ablegt usw.

Die Reporter laufen

Die aufgedeckten Karten geben an, welche Reporter wie weit laufen. Es laufen aber nur die Reporter der Bahn, an deren Spitze der Würfel liegt, die beiden anderen Rennen ruhen.

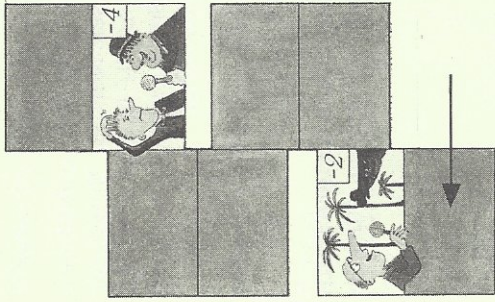
Der Rand einer Reporterkarte gibt an, welche Figur läuft (roter Rand = rote Figur, gelber Rand = gelbe Figur, usw.), die Zahl im weißen Kreis der Karte bestimmt die Felderzahl.

Beispiel: Gespielt wurden



Der rote Reporter läuft sechs Felder (1 + 5), der gelbe Reporter läuft drei Felder und der grüne Reporter läuft zwei Felder weiter.

Die Reporter gehen immer vorwärts. Landen sie am Ende ihres Zuges auf einem Feld mit einem Bild, so wird der Reporter durch die auf dem Bild dargestellte Begebenheit aufgehalten, die Figur wird entsprechend der Zahl im Feld um zwei oder vier Felder zurückgesetzt.



Beispiel:

Der rote Reporter steht auf dem gekennzeichneten Feld (Pfeil). Gespielt wurde eine rote Karte mit einem Punkt und eine rote Karte mit fünf Punkten. Der Reporter läuft also sechs Felder weiter. Da er nun auf einem Bildfeld landet, muß er vier Felder zurück.

Obwohl er während seines Zuges auch auf das Bildfeld mit dem Krokodil kommt (mit der Karte mit einem Punkt), bleibt dieses Feld wirkungslos. Es zählt nur das Feld am Ende des Zuges.

Auf einem Feld dürfen mehrere Reporter stehen.

Bedeutung der Sonderkarten

- **Streik:** Legt der Startspieler zu seiner Reporterkarte eine Streikkarte, so läuft in dieser Spielrunde überhaupt kein Reporter.
- **Joker:** Wurde der Joker gespielt, so laufen alle Reporter doppelt so schnell, als auf den Karten angegeben ist.
- **Bahnwechsel:** Wenn eine Bahnwechselkarte liegt, laufen die Reporter einer anderen Bahn. Das bisherige Rennen ruht. Der Startspieler bestimmt, in welcher Bahn weitergespielt wird und legt zum Zeichen dafür den Würfel auf die entsprechende Pfeilspitze. Er muß sich aber für eine Bahn entscheiden, bevor die anderen Spieler ihre Karten aufgedeckt haben.

Bahnsieger

Der Reporter, der zuerst auf das Pfeilfeld an der Spitze der Bahn oder darüber hinaus zieht, ist Bahnsieger. Er kann seiner Zeitung als erster die begehrte Schlagzeile bringen und steigert somit die Auflage.

Kommen mehrere Reporter gleichzeitig ins Ziel, so gewinnt derjenige, der weiter übers Ziel hinauszieht.

Sollten einmal mehrere gleich weit kommen, so werden die erreichten Punkte geteilt (siehe Wertung).

Wie geht's weiter?

Nachdem das erste der drei Rennen beendet ist, wird ganz normal weitergespielt. Die Bahn muß nicht sofort gewechselt werden. Spielt der Startspieler keine Bahnwechselkarte, so werden alle in dieser Spielrunde ausgespielten Karten wirkungslos zur Seite gelegt, sie haben keinen Einfluß mehr auf das bereits beendete Rennen.

Wird der Bahnwechsel nicht sofort vollzogen, können die Spieler also Karten loswerden, die sie nicht mehr benötigen.

Sobald aber aus einem abgeschlossenen Rennen in eine andere Bahn gewechselt wurde, darf nicht mehr ins beendete Rennen zurückgewechselt werden.

Spielende

Sind zwei der drei Rennen beendet, ist das Spiel zu Ende. Das dritte Interview kommt nicht mehr vor Redaktionsschluß zustande.

Es folgt die Wertung.

Wertung

In jedem der beiden beendeten Rennen sind zwölf Punkte und evtl. Extrapunkte zu vergeben.

Hat nur ein Spieler den schnellsten Reporter einer Bahn richtig getippt, so bekommt er alle zwölf Punkte.

Bei zwei Spielern, die richtig tippten, bekommt jeder sechs Punkte, bei drei richtigen Tips kriegt jeder vier Punkte - und sollten vier Spieler auf den Steger getippt haben, bleiben für jeden gerade noch drei Punkte.

Für ein Kreuz bei einem richtigen Tip gibt es fünf Extrapunkte. Die Extrapunkte werden nicht geteilt.

Beispiel

Im Rennen links (Känguruh) gewann der grüne Reporter. In der Mitte (Allgäuer) siegte Rot, das rechte Rennen (Lausbub) wurde nicht beendet.

Folgende Tips wurden abgeben:

| | | | | |
|----------|----------|---------|--------|----|
| Dunja | | | | |
| Känguruh | Allgäuer | Lausbub | Punkte | |
| grün | lila X | gelb | | 6 |
| Simon | | | | |
| Känguruh | Allgäuer | Lausbub | Punkte | |
| grün X | gelb | lila | | 11 |
| Birsen | | | | |
| Känguruh | Allgäuer | Lausbub | Punkte | |
| lila | rot | grün X | | 12 |
| Mohammed | | | | |
| Känguruh | Allgäuer | Lausbub | Punkte | |
| rot X | lila | grün | | 0 |

Die Berechnung

Dunja und Simon haben beide in der linken Bahn richtig auf Grün getippt. Darum werden die zwölf zu vergebenden Punkte geteilt, jeder bekommt sechs Punkte.

Weil Simon aber sein Kreuz bei Grün gemacht hat, bekommt er noch fünf Extrapunkte dazu, er hat also insgesamt 11 Punkte erzielt.

In der mittleren Bahn hat nur Birsen richtig getippt. Sie bekommt also die zwölf zur Verfügung stehenden Punkte allein.

Mohammed geht in diesem Spiel leider leer aus.

Sollte es einmal mehrere Bahnsieger in einem Rennen geben, werden die erreichten Punkte nochmals geteilt.

Einer weiteren Partie »SENSATIONEN« sollte nun nichts mehr im Wege stehen. Nach mehreren Spielen kann der Gesamtsieger gekürt werden.

Viel Spaß beim Spiel wünschen:

Helmut Huber
Wolfgang Steinmeyer
Walter Müller

Und was ergaben die Recherchen unserer Reporter?

Weitsprungweltrekord ungültig:

Der Sieger war ein als Mensch verkleidetes Känguruh. Damit es nicht so auffällt, sprang es »nur« 8,96 Meter, obwohl 14 Meter kein Problem wären.

Allgäuer gräbt sich durch die Erde:

Sein Kommentar bei der Ankunft in Australien: »Ich hab' das Loch zu eng gegraben. Ich hab' keinen Platz zum Umdrehen gehabt, darum bin ich mit den Füßen zuerst herausgekommen!«

Der größte Lausub der Welt ist heute bereits 2,80 Meter lang.

Wahrscheinlich, so vermuten die Wissenschaftler, ist er vom Kopf eines Forschers, die sich ja bekanntlich bei schwierigen Problemen immer an demselben kratzen, in einen Behälter mit Wachstumshormonen gefallen.

Berechnungen zufolge wird der Lausub als erwachsene Laus mindestens 6 Meter lang und 900 kg schwer werden.

Andere Spiele aus der Spielwerkstatt Walter Müller



Entenrallye

Was machen Entenfahrer mit ihren Autos? – Richtig: Reparieren, verziern und manchmal sogar fahren.

Genau das ist das Thema des Spieles Entenrallye. Reparieren und Verziern kostet wertvolle Würfelpunkte, die eigentlich zum Fahren benötigt werden.

Wer zu viel am Auto bastelt, kommt zu spät zum Ententreffen. Nur dort können aber die zum Sieg nötigen Punkte geholt werden.

Entenrallye

für zwei bis sechs Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer 20 – 60 Minuten (je nach Spielerzahl).



Favoriten

Die fünf schnellsten Rennpferde der Welt haben sich auf dem Rennplatz eingefunden. Sie veranstalten ein Wettrennen, diesmal aber ohne die lästigen Reiter.

Fünf Pferdenarren, die gerade zufällig vorbeikommen, beobachten die Pferde und schließen Wetten über den Ausgang des Rennens ab.

Im Spiel übernimmt jeder Spieler die Rolle eines der Pferdefreunde. Die Spieler wetten auf die Pferde. Es kann vor und während dem Rennen gewettet werden, je früher jedoch ein Spieler seinen Tip abgibt, desto mehr Gewinnpunkte kann er dafür bekommen, immer vorausgesetzt, er hat auf das richtige Pferd gesetzt.

Die Pferde werden abwechselnd von den Spielern bewegt. Dabei versucht natürlich jeder, seinen Favoriten zu bevorzugen, die anderen Pferde aber zu bremsen. Da verschiedene Spieler auch auf dasselbe Pferd setzen können, bilden sich ständig Koalitionen, die dem Spiel einen besonderen Reiz geben.

Favoriten

für zwei bis fünf Spieler von 9 – 128 Jahren
Spieldauer pro Rennen etwa zehn Minuten.