

# ZÜNDSTOFF -Spielregel

## Spielidee

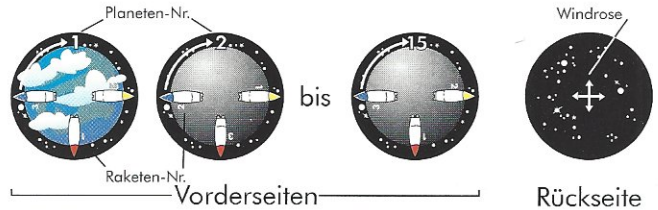
Jedes Jahr findet das ALL-Capone-Wettrennen zur Sonne statt. Alle Langfinger sind aufgerufen, daran teilzunehmen. In mühevoller Kleinarbeit basteln sie sich Raketen und dann fällt der Startschuß. Der Titel "ALL-Capone" ist bei allen heiß begehrt.

## Spieler

2-5 Spieler, ab 10 Jahren

## Spielmaterial

15 Planetenscheiben

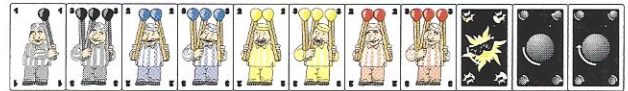


1 Sonnenscheibe



5 Kartensätze (Rückseiten A, B, C, D, E)

ein Satz bestehend aus:  
(Vorderseite)



5 Spielfiguren in den Farben: schwarz, weiß, lila, orange, grün

15 Sonnenbrillen-Chips: 5x  5x  5x 

## Spielziel

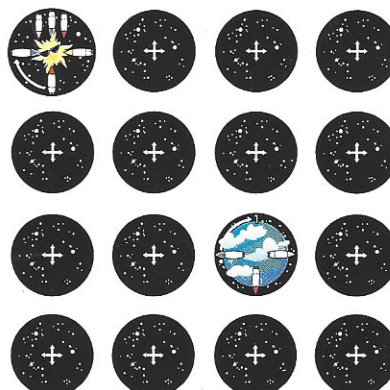
Als erster Spieler zwei Sonnenbrillen-Chips in verschiedenen Farben gewinnen, und den Titel "ALL-Capone" erhalten.

## Spielvorbereitung

Planetenscheiben, Sonnenscheibe und Sonnenbrillen-Chips vorsichtig aus dem Rahmen lösen.

Die Planetenscheibe mit der Planeten-Nr. 1 (Erde) und die Sonnenscheibe zunächst zur Seite legen. Die verbleibenden Planetenscheiben werden gemischt, sodaß jeder Spieler beim Mischen nur die Windrose sieht. Anschließend werden alle Planeten gemäß **Spielaufbau** auf den Tisch gelegt.

## Spielaufbau



## zum Spielaufbau

Die 15 Sonnenbrillen-Chips werden offen, nach Farben sortiert, neben den Spielaufbau gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt sie mittig auf die Planetenscheibe mit der Planeten-Nr. 1 (Erde).

Jeder Spieler erhält einen Kartensatz, bestehend aus 11 Spielkarten, die jeweils auf der Rückseite den gleichen Buchstaben haben. Nicht benötigte Spielfiguren und Kartensätze werden beiseite gelegt - sie spielen nicht mit!

Den Kartensatz nimmt jeder Spieler auf die Hand (sogenannte Handkarten), sodaß nur er die Vorderseite seiner Spielkarten sieht.

## Spielkarten



Der Spieler, der eine Sonnen-Drehkarte gespielt hat, dreht die Sonnenscheibe um eine viertel Drehung im Uhrzeigersinn.



Der Spieler, der eine Planeten-Drehkarte gespielt hat, dreht die Planetenscheibe auf der sich seine Spielfigur befindet, um eine viertel Drehung im Uhrzeigersinn

oder

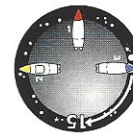
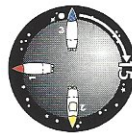
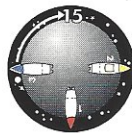
wenn sich seine Spielfigur **alleine** auf einer Planetenscheibe befindet, kann er eine beliebige Planetenscheibe, die mit der Vorderseite nach oben liegt und auf der sich keine Spielfigur befindet, um eine viertel, halbe oder dreiviertel Drehung im Uhrzeigersinn drehen.

Drehungen:

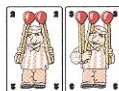
$\frac{1}{4}$  Drehungen

$\frac{1}{2}$  Drehungen

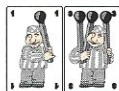
$\frac{3}{4}$  Drehungen



Hat der Spieler zwei Planeten-Drehkarten gespielt, wendet er diese Spielregel für **jede** Planeten-Drehkarte **einzel**n an.



Mit den roten Zündholzkarten wird um den Flug mit der roten Rakete gespielt. Dementsprechendes gilt für die blauen und die gelben Zündholzkarten.



Mit einer schwarzen Zündholzkarte verstärkt ein Spieler seine gespielte farbige Zündholzkarte. Die Anzahl der schwarzen Zündhölzer zählt er zu der Anzahl der farbigen Zündhölzer dazu.

## Spielrunde

Eine Spielrunde besteht aus nachfolgenden Schritten:

1. zwei Handkarten spielen
2. ggf. Sonnen-Drehkarten ausführen
3. ggf. Planeten-Drehkarten ausführen
4. Fluggewinner ermitteln
5. Raketenflüge ausführen

### 1) Handkarten

Jeder Spieler legt eine beliebige seiner Handkarten **verdeckt** vor sich auf den Tisch. Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre gespielte Karte um.

Jeder Spieler legt eine zweite beliebige seiner Handkarten **verdeckt** neben die zuerst gespielte Karte. Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre gespielte Karte um.

### 2) Sonnen-Drehkarten



Wenn unter den gespielten Karten Sonnen-Drehkarten sind...

Jeder Spieler führt die entsprechende Spielregel aus (siehe **Spielkarten**). Sonnen-Drehkarte **sofort** verdeckt zur Seite legen.

### 3) Planeten-Drehkarten

- Wenn unter den gespielten Karten Planeten-Drehkarten sind...
- Die Spieler, die auf der Planetenscheibe mit der höchsten Planeten-Nr. stehen, drehen zuerst. Danach folgen die Spieler mit der nächst niedrigeren Planeten-Nr., usw.
- Jeder Spieler führt die entsprechende Spielregel aus (siehe **Spielkarten**).
- Planeten-Drehkarte **sofort** verdeckt zur Seite legen.

### 4) Flug-Gewinner

Fluggewinner einer Raketenfarbe ist, wer die meisten Zündhölzer in der entsprechenden Farbe hat.

**Wichtig:** Schwarze Zündhölzer werden zu den farbigen Zündhölzer dazu gerechnet!

**Beispiel:**



Fluggewinner:	Rote Rakete:	Spieler A	(5 Zündhölzer)
	Blaue Rakete:	Spieler B+C	(jeder 2 Zündhölzer)
	Gelbe Rakete:	Spieler D	(3 Zündhölzer)

#### Was ist, wenn ein Spieler zwei Flüge gewinnt?

Der Fluggewinner muß sich für *einen* Flug entscheiden!

### 5) Raketenflug

#### In welcher Reihenfolge ziehen die Fluggewinner mit ihrer Spielfigur?

Die Fluggewinner, die auf der Planetenscheibe mit der höchsten Planeten-Nr. stehen, **müssen** zuerst mit ihren Spielfiguren ziehen. Stehen mehrere Fluggewinner auf derselben Planetenscheibe, fliegt der Fluggewinner mit der höchsten Raketen-Nr. zuerst. Danach ziehen die Fluggewinner mit den nächst niedrigeren Nummern, usw.

#### Wie zieht die Spielfigur eines Fluggewinners?

Die Spielfigur muß auf benachbarte Scheiben in Richtung der entsprechend gewonnenen Raketenfarbe ziehen.

Zeigt eine gewonnene Raketenfarbe auf **keine** benachbarte Scheibe, muß die Spielfigur auf die gegenüberliegende Scheibe ziehen (siehe **Beispiel eines Zuges**). Ist eine Planeten-Drehkarte, auf die eine Spielfigur setzen muß, verdeckt, dreht der Spieler die Planeten-Drehscheibe entsprechend einer Richtung der Windrose um und zieht seine Spielfigur auf diese Planetenscheibe.



Eine soeben aufgedeckte Planetenscheibe gilt als sogenannte Stop-Scheibe einmalig für die aktuelle Spielrunde, d. h., jeder Fluggewinner, der auf diese Planetenscheibe zieht, muß dort zunächst stehen bleiben. Er darf erst dann weiterziehen, bis er als Fluggewinner aus einer der nachfolgenden Spielrunden hervorgeht.

Die Spielfigur **kann** soweit ziehen, wie es aufgrund der gewonnenen Raketenfarbe von Scheibe zu Scheibe möglich ist.

Die Spielfigur muß - sofern möglich - die Planetenscheibe, auf der sie sich befindet, verlassen.

## ZUM Raketenflug

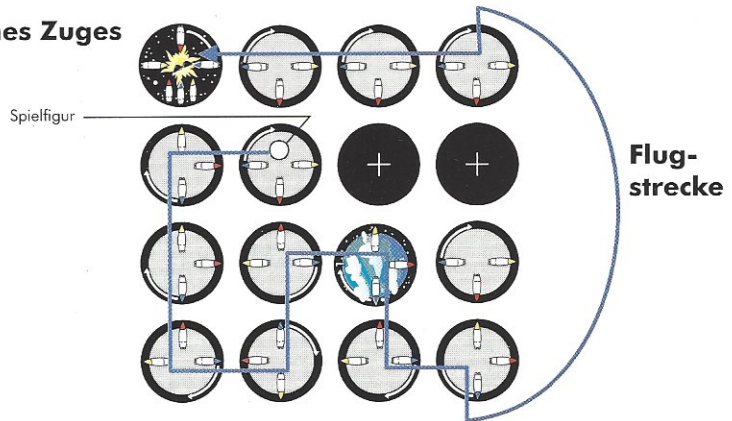
### Zug auf die Sonnen-Drehscheibe

Nur, wenn die Farbe der Flugrakete mit der Farbe der Rakete der Sonnen-Drehscheibe übereinstimmt, dürfen Fluggewinner auf die Sonnen-Drehscheibe ziehen.



Wer auf die Sonnen-Drehscheibe zieht, erhält einen Sonnenbrillen-Chip. Erreicht ein Spieler die Sonnen-Drehscheibe mit der roten Rakete, erhält er einen Sonnenbrillen-Chip in Rot. Dementsprechendes gilt auch für die blauen und gelben Sonnenbrillen-Chips. Ein Spieler erhält einen Sonnenbrillen-Chip je Farbe nur einmal. Er stellt anschließend seine Spielfigur auf die Erde (Planet Nr. 1) zurück und darf erst dann wieder weiterziehen, bis er als Fluggewinner aus einer der nachfolgenden Spielrunden hervorgeht.

### Beispiel eines Zuges



## nächste Spielrunde

Jeder Spieler legt seine gespielten Karten verdeckt neben sich ab und es beginnt die nächste Spielrunde mit den verbleibenden Karten.

### Wann erhalten die Spieler abgelegte Karten auf die Hand zurück?

Wenn Sie nur noch eine Handkarte haben.

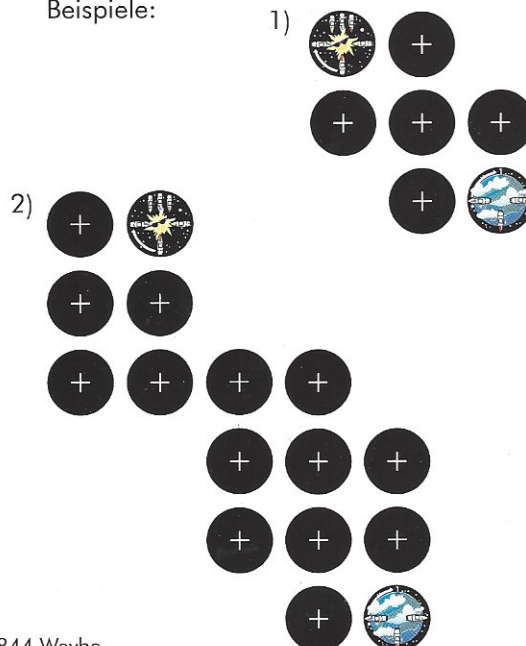
## Spielende

Wenn ein Spieler als erster zwei Sonnenbrillen-Chips in verschiedenen Farben erhalten hat, ist er Gewinner des Spiels und erhält den Titel "ALL-Capone". Mehrere Gewinner sind möglich.

## Zündstoff - andere Spielaufbauten

Der Spielaufbau wird von den Spielern selbst gestaltet....

Beispiele:



## Kennen Sie schon Mogelei von 1x1?

Bei Familie Mogelei wird gemogelt, was das Zeug hält. Ehrlichkeit ist nicht gefragt, sondern die dicksten Lügen, die belohnt werden. Ein neues, aufregendes Kartenspiel für die ganze Familie.

