

**Spiele
Erfinder
Werkstatt**

[Osterferien]

[2011]

[Jugendkulturtreff E-Werk
Wallstr. 24
61350 Bad Homburg v.d.Höhe]

[Spieleanleitungen]

Spielregeln und mehr:

Von Land zu Land

Seite 3

Regenwaldexplora

Seite 5

Vulkan

Seite 6

Moppopoly

Seite 10

Militärtransport zum Zukunftskraftwerk

Seite 14

Von Land zu Land

Idee/Ziel:

Mehrere Seeräuber suchen in vier verschiedenen Landgebieten nach kostbaren Schätzen. Natürlich können sich die Seeräuber auf den Tod nicht ausstehen und sind zu geizig, um die Schätze untereinander aufzuteilen. Deshalb sucht jeder für sich alleine und probiert, möglichst viele Schätze zu ergattern.

Bei ihrer gefährlichen Schatzsuche benötigen die Seeräuber verschiedene Ausrüstungsgegenstände, um in den Gebieten überleben zu können. Außerdem müssen sie sich in den Ländern zahlreichen Aufgaben stellen, die nur mit Mut und viel Humor zu bewältigen sind. Um den reißenden Fluss zu bewältigen, wird ein Floß benötigt. Um den Berg zu erklimmen, braucht man die nötige Kletterausrüstung. Die heiße, trockene Wüste erfordert einen ausreichenden Wasservorrat. Die lästigen Schlingpflanzen im dichten Dschungel können nur mit einem Buschmesser beseitigt werden.

Diese 4 Ausrüstungsgegenstände können die Seeräuber mit Goldstücken erwerben.

Der Seeräuber mit den meisten Schätzen hat gewonnen. Dabei muss jeder Seeräuber mindestens einen Schatz aus jedem Land gefunden haben.

Spieler: 3-6

Material:

Spielbrett

Drehscheibe

6 Spielfiguren

Kieselsteine (Goldstücke)

24 Ausrüstungskarten (6 * Kletterausrüstung, 6 * Wasservorrat, 6 * Buschmesser, 6 * Floß)

40 „Schätze“ (10 Muscheln, 10 Knöpfe, 10 Holzstäbchen, 10 Keramikscherben)

4 Schatzkisten

40 Aktionskarten (10 * grün, 10 * gelb, 10 * blau, 10 * grau)

Vorbereitung:

Jeder Spieler bekommt vor Spielbeginn jeweils 1 Goldstück und einen Spielstein. Die Aktions- und Ausrüstungskarten, sowie die Schätze, werden neben das Spielbrett gelegt.

Die Drehscheibe wird für jeden Spieler möglichst erreichbar auf dem Spieltisch platziert.

Ablauf:

Zunächst kaufen sich alle Spieler eine Ausrüstung, die jeweils ein Goldstück kostet.

Der Spieler mit der kleinsten Körpergröße macht den ersten Zug. Er dreht das Rad der Drehscheibe, welches auf eines der vier Felder (Wüste, Berg, Dschungel oder Fluss) zeigt. Zeigt das Rad auf ein Land, wofür er keine Ausrüstung besitzt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn die zuvor erworbene Ausrüstung zu dem Land auf der Drehscheibe passt, stellt der Spieler seinen Spielstein auf das jeweilige Landstück auf dem Spielbrett und gibt seine Ausrüstung zurück in den Verkauf.

Er nimmt sich eine Länder definierte Aktionskarte und liest seine Aufgabe vor, die er lösen muss, um den Schatz zu bekommen. Die Mitspieler dürfen entscheiden, ob der Spieler seine Aufgabe erfolgreich gelöst hat. Ist dies der Fall, bekommt er einen Schatz aus der passenden Schatzkiste und ein Goldstück, womit er sich bei seinem nächsten Spielzug eine neue Ausrüstung kaufen kann.

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Pro Spielzug wird entweder gedreht oder gekauft.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Aktionskarten verspielt sind.

Idee, Gestaltung, Entwicklung: Samira Kutscher

Regenwaldexplora

Idee und Gestaltung: Mareike Ludwig; 2011

Im Regenwald begegnen Euch viele gefährliche Sachen wie Tiere oder Schlingpflanzen. Auch kann es passieren, dass ihr kein Essen mehr habt.

Dein Ziel ist es, den Schatz als erstes zu bekommen.

Material:

- Spielfeld mit Hütte
- Vier Figuren in verschiedenen Farben und Formen
- Zahlenkarten (Zahlen von 1-8, je 3x)
- Notlagekarten (10)
- Der Schatz
- Spielregel

Vorbereitung:

Die Hütte auf den Spielplan stellen. In Variante 1 („Der Weg zum Meer“) starten die Figuren auch dort. Die Muschel und die Flaschenpost an das Ziel (am Meer) legen.

Die Zahlenkarten und die Notlagenkarten werden in einem Stapel gemischt und verdeckt bereit gelegt.

Ablauf:

Die jüngste Spielerin beginnt.

Sie zieht eine Karte. Ist es eine Zahlenkarte (z.B. die Zahl „8“), muss sie ihre Spielfigur um diese Zahl vorrücken.

Ist es eine Notlagenkarte (z.B. „Dich hat eine Schlingelpflanze am Bein umzingelt“), muss sie die Anweisung entsprechend ausführen.

Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

Die Spielerin, die als Erste mit ihrer Figur auf das Meerfeld zieht erhält den Schatz und gewinnt.

Spielvariante 2 „Der Weg nach Hause“

In der Vorbereitung starten die Figuren am Meer (auf dem Meerfeld).

Wer in diesem Fall als Erste am Haus ankommt, hat den Schatz erfolgreich nach Hause gebracht und gewinnt das Spiel.

Magischer Vulkan

Idee: Tim und Jona Piatkowski – Gestaltung und Regel: Jona Piatkowski

Idee:

In vier Dörfern am Fuß des Vulkans leben die Menschen in ständiger Gefahr vor dem Ausbruch. Darum ziehen regelmäßig vier Vertreter jedes Dorfes aus, um den Vulkan mit magischen Kräutern zu beruhigen. Größtes Ansehen erlangt dabei jenes Dorf, welches die meisten Zauberkräuter in den Schlund des Feuerberges wirft. Bricht der Vulkan jedoch aus, bevor alle Zauber eingesetzt sind, werden alle Dörfer unter Lava begraben.

Ziel:

Jeder Spieler führt die vier Vertreter eines Dorfes, den Zauberer, einen Wegelagerer und zwei Läufer. Diese erklimmen auf ihrem Weg den Vulkan, sammeln Kräuter und werfen diese in den Krater. Gleichzeitig versuchen sie die Vertreter der anderen Dörfer am gleichen Ziel zu hindern. Gewinner ist, wer am Spielende die meisten Kräuter in den Vulkan werfen konnte.

Das Spiel endet, sobald die letzte Kräuterkuugel in den Vulkan geworfen wurde.

Material:

- Spielfeld mit den vier Dörfern und dem Vulkan
- Je vier Vertreter von vier Dörfern mit verschiedenfarbigen Nasen.
- Holzstäbchen in grün und rot als Anzeiger für die nahende Gefahr eines Ausbruchs
- Holzscheiben, das „Zahlungsmittel unter dem Vulkan“
- Grüne (9) und rote (6) Zauberkräuter
- Stoffbeutel für die Holzstäbchen
- Farbwürfel
- Kieselsteine (Nahrung)

Vorbereitung:

Die Spieler wählen eine „Nasenfärbung“ aus und erhalten jeweils 3 Holzgeld. Die Spielfiguren werden in den Dörfern der entsprechenden Farbe aufgestellt.

Jeder Spieler erhält zu Beginn 6 Nahrung.
In den Lavabeutel werden zu Beginn 20 grüne und 5 rote Stäbchen gelegt.

Spielablauf:

Wer am längsten eine seiner Spielfiguren auf dem Kopf balancieren kann, beginnt das Spiel.

Jeder setzt seinen **Wegelagerer** auf ein Wegelagerer-Feld auf einem Weg eines anderen Dorfes oder auf einen Weg dazwischen. Der Startspieler beginnt, danach setzen die Spieler im Uhrzeigersinn ihren Wegelagerer.

Alien ist die einzelne Figur. Sie zeigt den aktiven Spieler an. Erst wenn dieser seinen Zug beendet hat, gibt er den Alien an den nächsten Spieler weiter.

Für die **Fortbewegung** benötigen die Vertreter der Dörfer Kraft. Diese bekommen sie durch ihre Nahrung. Wer einen „Nahrungsstein“ isst, erhält Kraft für zwei Felder Fortbewegung. Zum Essen der Nahrung wird jeweils ein Stein abgegeben. Die Nahrung kann aufgeteilt werden, dass zwei Figuren jeweils ein Feld gehen können.

Pro Zug können maximal 3 Nahrung gegessen werden.

Auf einem Feld dürfen max. 2 Figuren gleichzeitig stehen.

Gelangt eine Figur in die Nähe (angrenzendes Feld) einer Kräuterkugel, können die **Kräuter gepflückt** werden. Zum Pflücken der Kräuter muss eine zusätzliche Nahrung gegessen (abgegeben) werden.

Um **zusätzliches Geld** zu erhalten, können die Dorf-Vertreter an den **Häusern arbeiten**. Dafür benötigen sie 1 Nahrung (abgeben). Sie erhalten für die Arbeit 2 Geld. Pro Zug darf jede Figur einmal arbeiten.

An den **Häusern kann auch Nahrung gekauft** werden. Für 1 Geld erhalten die Spieler 5 Nahrung. Pro Zug darf jede Figur einmal Nahrung kaufen.

Figuren, die **in einem Zug arbeiten, dürfen nicht im selben Zug einkaufen**. Auch darf verdientes Geld nicht im gleichen Zug verwendet werden.

Nur **der Zauberer** darf rote Zauberkräuter pflücken. Dies tut er wie die anderen Spielfiguren auch durch essen eines Nahrungssteins. Mit diesem Kraut kann der Zauberer drei verschiedene Zauber durchführen:

- Ein rotes Kraut + ein Nahrung = kann sich auf ein beliebiges Feld setzen (apparieren).

- Ein rotes Kraut + zwei Nahrung= Wegelagerer und Fallgruben können ihm nichts anhaben/ausrauben.
- Zwei rote Kräuter + zwei Nahrung= der Spieler darf die Figur eines anderen Spielers auf ein beliebiges Feld setzen.

Pro Zug darf der Zauberer nur einen Zauber einsetzen.

Flusswürfel heißt der Farbwürfel. Man benutzt ihn für die Überquerung des Flusses. Zunächst muss ein Boot gekauft werden. Es kostet ein Geld.

Kommt eine Figur auf einem Feld vor dem Fluss an, muss der Farbwürfel geworfen werden:

Orange: Das Boot kippt um, Du verlierst Gepäck. Du kommst zwar über den Fluss, musst aber die Hälfte der eigenen Nahrung abgeben.

Blau: Das Boot kippt um, Du wirst abgetrieben. Du kommst unversehrt auf die andere Seite. Allerdings erst im nächsten Hafen (rechts vom Starthafen). Du verlierst keine Gegenstände und musst dann von dort weiterlaufen.

Weiß: Alles geht gut und Du kommst mit all Deinem Gepäck sicher ans gegenüberliegende Ufer.

Trifft eine Spielfigur auf einen gegnerischen **Wegelagerer**, muss sie auf dessen Feld stehen bleiben. Der Wegelagerer kann nun eine Forderung stellen: Entweder fordert er „Geld“ oder „Nahrung“. Der aktive Spieler muss darauf hin sämtlichen geforderten Vorrat auf seine beiden Hände verteilen. Er hält die Hände hinter dem Rücken verdeckt.

Der Wegelagerer wählt nun eine der Hände aus und erhält den gesamten Inhalt.

Ein Wegelagerer muss nach einer solchen Aktion zu einem neuen Feld gezogen werden, bevor er erneut aktiv werden darf. Hierfür muss der Besitzer aktiver Spieler sein.

Wegelagerer können keine Kräuter sammeln oder in den Vulkan werfen.

Die Zeit drängt. Je mehr Vertreter auf den Berg steigen, desto größer wird die Gefahr eines Ausbruchs. Die **Lavaanzeige** auf dem Spielfeld zeigt an, wie nah der Ausbruch ist. Wird die Anzeige auf den Wert „5“ gestellt, kommt es zum Ausbruch.

Es gibt einen **Lavabeutel**. Immer wenn eine Figur das unterste Feld auf dem Vulkan berührt, muss der Spieler dem die Figur gehört einmal blind aus dem Beutel ziehen.

Wird ein rotes Holzstäbchen aus dem Beutel gezogen, muss die Lavaanzeige (schwarzer Holztunnel mit roter Holzstange) bis zur nächsten Markierung geschoben werden. Sobald die oberste Grenze erreicht ist, ist das Spiel automatisch beendet und der Vulkan triumphiert

über alle Spieler. Die Lava begräbt nach einem riesigen Ausbruch alle Dörfer unter dem Vulkan.

Für jede Spielfigur auf dem Berg kommt ein rotes Stäbchen in den Beutel. Wenn eine Spielfigur den Berg verlässt darf ein rotes Stäbchen entfernt werden.

Wenn ein Zauberkräut in den Schlund geworfen wurde, wird die Lavaanzeige eine Markierung zurückgesetzt.

Das Spiel endet, wenn entweder der Vulkan ausbricht oder alle Kräuter in den Berg geworfen wurden.

Moppopoly

Inhalt:

- 5 Spielfiguren
- 45 Maschinenkarten
- 32 Ereigniskarten
- 41 Itemkarten
- 1 Anleitung
- Kohle: 15x 100 €, 20x 500 €, 20x 1000 €, 25x 200 €, 25x 50 €
- 37 Gebäudekarten
- 1 Spielplan (Normal)
- 2 Würfel
- 5 Burgerchips
- 42x Schadensmarken (je 10 SP)

Spielidee

Aufruhr in Moppopolis, dem Land von Moppnstop, den Plasterschweinen und der ELITE Version der PS, Roddy und Ronny Texas. Ab und zu wird das Land auch von den Regenbogenpferden besucht, die ihre Himmelburgen in den Wolken platziert haben. Und jetzt stellt sich wieder die Frage: Wer ist der Reichste und Mächtigste? Manchmal verwickeln sich die Kontrahenten in kleine Battles, um zu testen, ob sie stark genug sind. Sie erkaufen sich wertvolle Items und setzen sie geschickt ein, aber jetzt bist du gefragt!

Spielvorbereitung:

Stelle jede Figur an ihren jeweiligen Start. Verteile die Maschinenkarten an alle Spieler gleichmäßig. Die Ereigniskarten werden auf das Ereigniskartenfeld auf dem Spielplan gelegt. Der MS-Charakter beginnt, danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn. Außerdem wird das Geld an die Spieler verteilt:

Bei 4-5 Spielern:

- 2x 100 €, 3x 500 €, 3x 1000 €, 4x 200 €, 4x 50 €

Bei 3 Spielern:

- 3x 100 €, 5x 500 €, 5x 1000 €, 6x 200 €, 6x 50 €

Der Rest geht an die Bank. Die letzte Karte auf deinem Maschinenkartenstapel wird als aktive Maschine vor den Spieler gelegt.

Spielablauf

1. Würfeln. Die Zahl der Augen beider Würfel wird addiert. Dabei hat der Spieler die Wahl zwischen einer Richtung, nämlich der Pfeilrichtung..

2. Beim Vorübergehen von „PS Burger“ kassiert man 600 € und einen Burger (max. einen Burger pro Spieler).
3. Prüfen, ob auf dem Feld vor/hinter dir oder auf dem du stehst, ein anderer Spieler steht. Wenn ja, kommt es zum **Battle**.

Eine normale Battle

Schau auf den Initiativwert deiner Maschine und stellt fest, welche Maschine den höheren Wert hat, denn sie wird beginnen. Sie darf mit einer Attacke angreifen. Als Beispiel eine, die 20 SP zockt. So müssen 2 Schadensmarken auf die attackierte Maschine gelegt werden. Dann ist der andere Spieler dran. So geht es weiter bis eine Maschine gefault hat. Der Gewinner saht 100 € ab und darf 10 Felder vorgehen. Dabei gibt es keinen PS-Burger Bonus und keine Hospital-Heilung.

Miet-Battle

Wenn ein Spieler auf ein bereits gekauftes Feld geht, kann er den Besitzer zu einer Battle herausfordern. Dabei bleiben beide Figuren auf dem Feld stehen und der Verlierer zahlt ,wenn er der Mieter ist, die doppelte Miete, wenn es andersrum ist, wird die Miete vom Vermieter erlassen.

4. Jetzt kannst du etwas kaufen, z.B. das PS-Hangar für 450 €. Du legst einfach das benötigte Geld in die Bank. Wenn das PS-Hangar schon einen Eigentümer hat, musst du Miete zahlen. Jetzt hast du die Wahl: Miet-Battle oder normal zahlen (Miet-Battle wird im Kasten oben erklärt)?
5. Sondersachen:
 - Benutze Items jederzeit und kaufe welche, wenn du auf „Shop der alten Ägypter“ bist
 - Benutze Ereigniskarten jederzeit und ziehe eine Karte vom Stapel, wenn du auf einem Ereignisfeld bist

Tauschen

Du kannst mit anderen Spielern ihre Items tauschen oder sie ihnen verkaufen. Kassiere den besten Deal, aber pass auf, vielleicht wird es dir in der nächsten Battle zum Verhängnis...

Darkey's Junkyard und Regenbogen Hospital

Eine besiegte Maschine wird offen auf Rex Darkey's Junkyard gelegt. Beim nächsten Besuch des Regenbogen-Hospitals darfst du für 1000 € eine beliebige Maschine vom Schrottplatz wiederbeleben und in deine Hand nehmen. Außerdem

füllt dir das Hospital bei jedem Besuch die fehlenden SP (Schutzpunkte) deiner aktiven Maschine gratis auf.

Abkürzungen auf den Karten

Geg. -> Gegner

AP -> Zahl der Angriffspunkte: **Crash 30** wird zu **Crash 10**, wenn da steht: AP -20

SP -> Steht für Schutzpunkte

Schr. -> steht für Schritt/Schritte

Entschuldigung für schlechte Grammatik auf den Karten =D!

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Wenn ein Spieler kein Geld bzw. keine Maschine mehr hat ist er spielunfähig.

Itemliste

Name	Zweck	Preis
Top-Genesung	Füllt die SP einer aktiven Maschine vollständig auf.	300 €
Flop-Genesung	Reduziert die SP um 50. Nach 3 Zügen nach dem Erhalt muss sie eingesetzt werden. Als Markierung legst du beim Kauf/Erhalt 3 Steine auf die Karte. Nach jedem Zug wird ein Stein weggelegt, wenn der letzte weggelegt worden ist, werden sofort die Anzahl an Schutzpunkten abgezogen! Schenke sie doch einem Gegner...	700 €
Jetpack	Für 1 Zug kannst du die doppelte Anzahl an Schritten gehen.	100 €
Knochen	Setze Knochen am Anfang einer Battle ein, um zuerst zu attackieren.	150 €
SdaÄ Hut	Schützt dich vor einer Attacke im Battle.	250 €
Battlemagnet	Alle Spieler battlen sich. Dabei bewegen sie sich nicht. Der Gewinner, der die Schlacht überlebt, bekommt von jedem Spieler 200 €.	200 €
Teleporter	Teleportiert dich an einen gewünschten Ort.	300 €
Guba Gold	Dieses Item ist sehr selten. Lege es auf ein	5500 €

	von dir bereits gekauften Gebäude/Ort ab und erhalte dreifache Miete!	
PS-Burger Arrest-Abzeichen	Dieses Item ist absolut mies und nur als PS erhältlich. Gebe es einem Mitspieler und er wird für den REST DES SPIELS kein PS-Burger Bonus erhalten! Du kannst es dir wegkaufen: 2000 €.	50 €

Credits

© 2008-2011 Dean Obada, Konstantin Heybrock, Lennart Christe

© 2011 Konstantin Heybrock & Lennart Christe Games

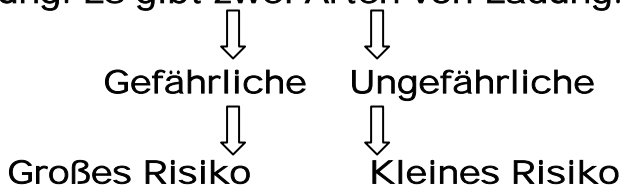
Militärtransport

zum

Zukunftskraftweg

Idee, Regel und Gestaltung: Philipp Müller; 2011

Ladung: Es gibt zwei Arten von Ladung.



Zugmechanismus: Würfeln oder Karte Ziehen → alle notierten Zahlen müssen in beliebiger Reihenfolge (Leicht, Mittel, Schwer) gegangen werden.

Normal würfeln oder Würfel wird durch Röhre gerollt. ↓

Wenn ein LKW auf ein Feld kommt auf dem eine Karte liegt, muss der Spieler die Karte umdrehen und die Anweisung befolgen. Das heißt die entsprechende Zahl Felder muss gezogen werden und die Punkte notiert (siehe Tabelle).

Gefährliche Ladung = rot / Ungefährliche Ladung = grün

	3 Feld. vor	3 Feld. Zurück	2 Feld. vor	2 Feld. zurück
rot	+6 Punkte	-6Punkte	+4Punkte	-4Punkte
grün	+3Punkte	-3Punkte	+2Punkte	-2Punkte

