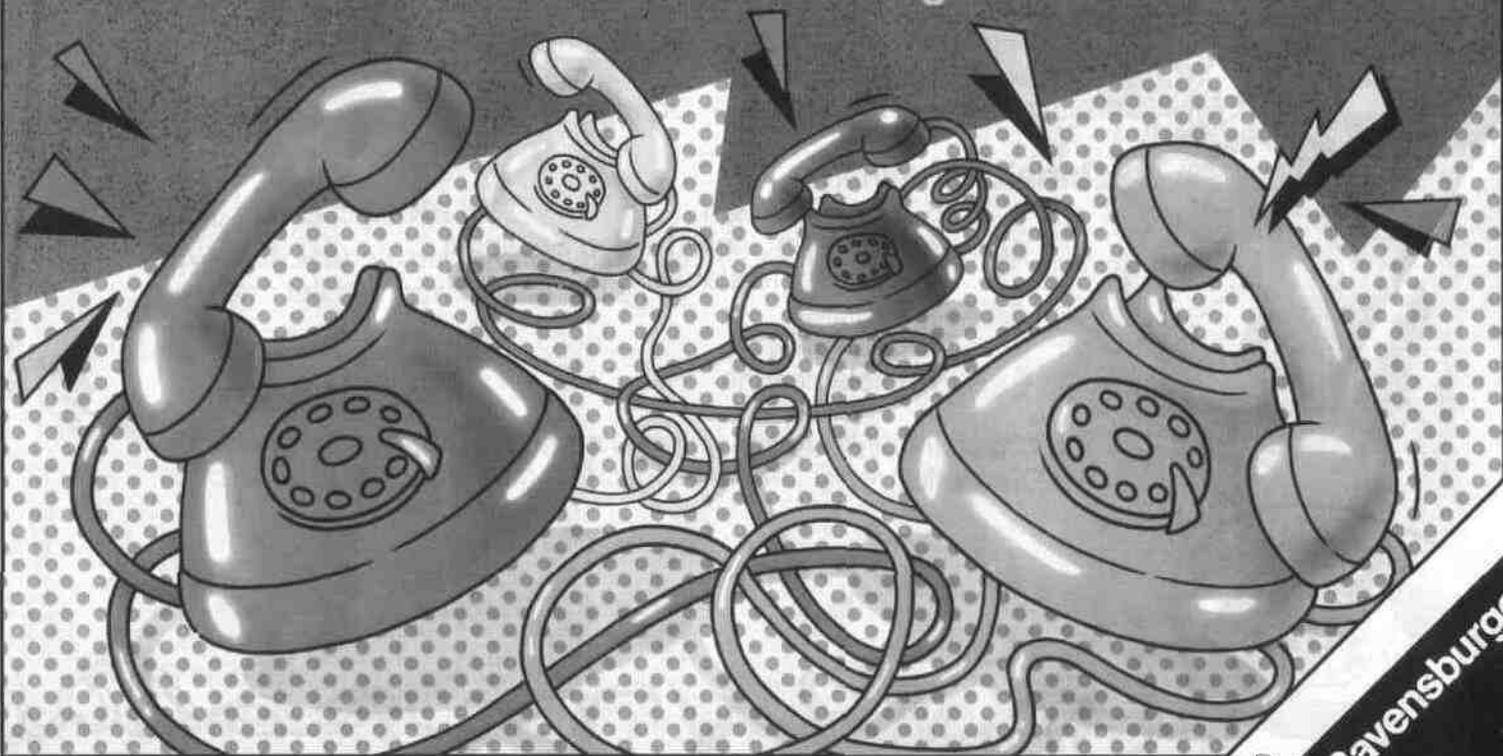


Strippensalat

Wer findet als erster den richtigen Anschluß?



®

Ravensburger

Strippensalat



Ravensburger Spiele® Nr. 21079 4

Ein Spiel von Jan und Tom Schoeps *

Grafik: Gerhard Schmid

Illustration der Spielregel: A. Döringer

Inhalt: 24 Karten

26 Telefonmünzen

7 Verbindungsteile für den Spielplan

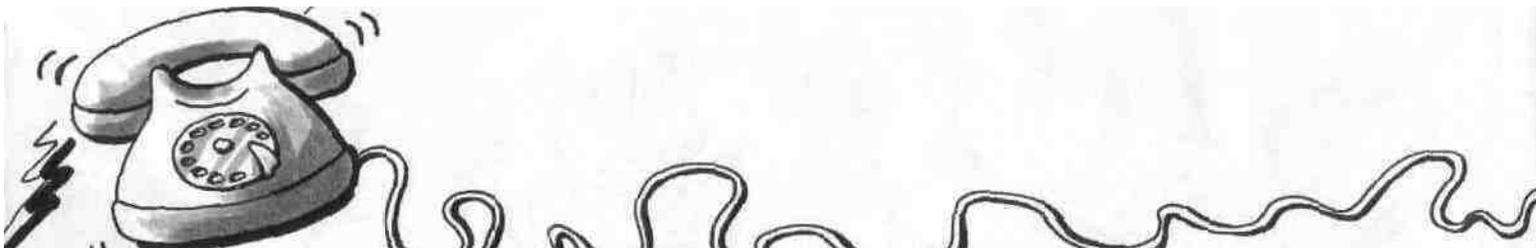
6 Telefone (austauschbar)

1 Spielplan

1 Farbwürfel

1 Spielanleitung

Ein blitzschnelles Suchspiel für 2 - 4 Spielerinnen und Spieler mit Durchblick.



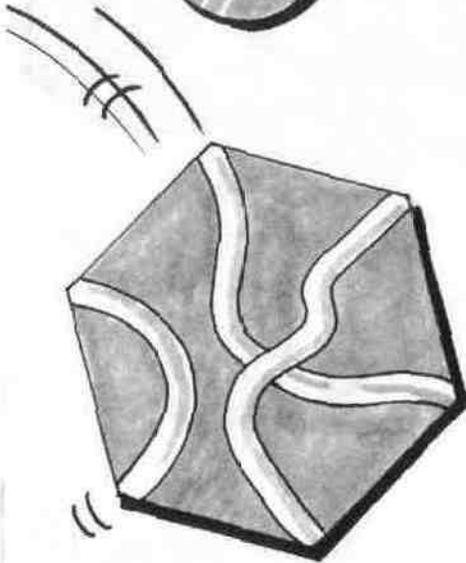
Was ist denn hier passiert? Auf diesem Spielplan ist ja alles durcheinander geraten. Wer findet in diesem Strippensalat noch den richtigen Anschluß?

Ziel des Spiels

Wer blitzschnell reagiert und als erster sechs Telefonmünzen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Bevor ihr zur ersten Spielrunde starten könnt, löst ihr die Karten und die Münzen vorsichtig aus der Stanztafel. Einer von euch



verwaltet die Telefonmünzen. Die sieben sechseckigen Verbindungsteile sowie die sechs Telefone legt ihr mit der Vorderseite nach oben beliebig in die dafür vorgesehenen Aussparungen auf dem Spielplan.

Zum Spielen benötigt jeder von euch noch sechs Karten. Die quadratischen Karten haben verschiedene Farbrahmen (rot, grün, gelb, blau). Jeder Spieler bekommt einen Kartensatz in einer Rahmenfarbe. So besitzt zum Beispiel einer von euch Karten mit einem grünen Rand. Seine Karten zeigen aber sechs Telefone in unterschiedlichen Farben. Jeder von euch merkt sich die Rahmenfarbe seiner Karten! So könnt ihr nach dem Ausspielen der Karten schnell und einfach feststellen, wem die unterste Karte gehört.



Die übrigen Kartensätze werden in die Schachtel zurückgelegt.

Spielregel

Auf dem Spielplan seht ihr sechs Telefone, die miteinander verbunden sind.

Alle halten ihre sechs Karten auf der Hand. Der jüngste unter euch beginnt. Er würfelt z. B. rot. Ihr müßt jetzt so schnell wie möglich herausfinden, welches andere Telefon mit dem roten Telefon verbunden ist. Also sucht ihr, nachdem der Würfel gefallen ist, alle gleichzeitig nach der richtigen Verbindung! Wichtig ist, daß dies mit den Augen geschieht.

Niemand darf der Leitung auf dem Plan mit den Fingern folgen.

So, und bei wem klingelt's zuerst?

Wer von euch glaubt, das gesuchte Telefon gefunden zu haben legt blitzschnell die Karte mit dem farbgleichen Telefon verdeckt auf den Tisch. Wichtig ist, daß die Karten übereinander und neben dem Spielplan abgelegt werden! Es entsteht ein kleiner Kartenstapel. Hat jeder eine Karte ausgespielt wird der Stapel umgedreht, und die zuerst abgelegte Karte liegt jetzt ganz oben. Ob sie wohl das gesuchte Telefon zeigt?

Haben alle Spieler auf dasselbe Telefon getippt, ist die Verbindung klar. Der Spieler, der die richtige Karte als erster auf den Tisch gelegt hat, bekommt sofort eine Münze. Können sich die Spieler nicht einigen, welche Verbindung die richtige ist, ist die Kontrolle ganz einfach. Einer von euch verfolgt mit dem Finger die Leitung solange, bis er das gesuchte Telefon gefunden hat.



War die zuerst abgelegte Karte falsch, hat der Spieler Pech gehabt. Falsch verbunden! Jetzt wird nachgeschaut, ob der Nächste die richtige Verbindung gefunden hat. Dann erhält er selbstverständlich die Telefonmünze. War die zweite Karte auch nicht richtig, wird die dritte Karte überprüft. So wird Schritt für Schritt nachgeschaut, ob in dem Stapel eine richtige Karte liegt. Anschließend nimmt jeder von euch seine Karte wieder an sich (auf den Farbrahmen achten!). Nachdem der Gewinner die Münze erhalten hat, darf er noch zwei beliebige Teile auf dem Spielplan miteinander vertauschen. Dies können zwei Sechsecke oder zwei Telefone sein. Auf diese Weise verändert sich der Strippensalat ständig.

Alles klar? Dann ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe mit Würfeln und wieder wird nach der richtigen Verbindung gesucht.

Ende des Spiels

Wer als erster sechs Münzen gesammelt hat ist der Profi und damit Gewinner der Spielrunde.

Zur Erinnerung nochmals drei ganz wichtige Punkte:



Nach dem Würfeln suchen alle Spieler gleichzeitig nach der richtigen Verbindung und spielen eine Karte verdeckt aus. Wichtig ist, daß die Karten übereinander liegen.



Nur wer als erster die richtige Verbindung gefunden hat, bekommt eine Münze. Und nicht vergessen: Er darf zusätzlich noch 2 beliebige Teile miteinander vertauschen.



Die richtigen Verbindungen werden mit den Augen gesucht! Also keine Hände auf dem Spielplan.

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

