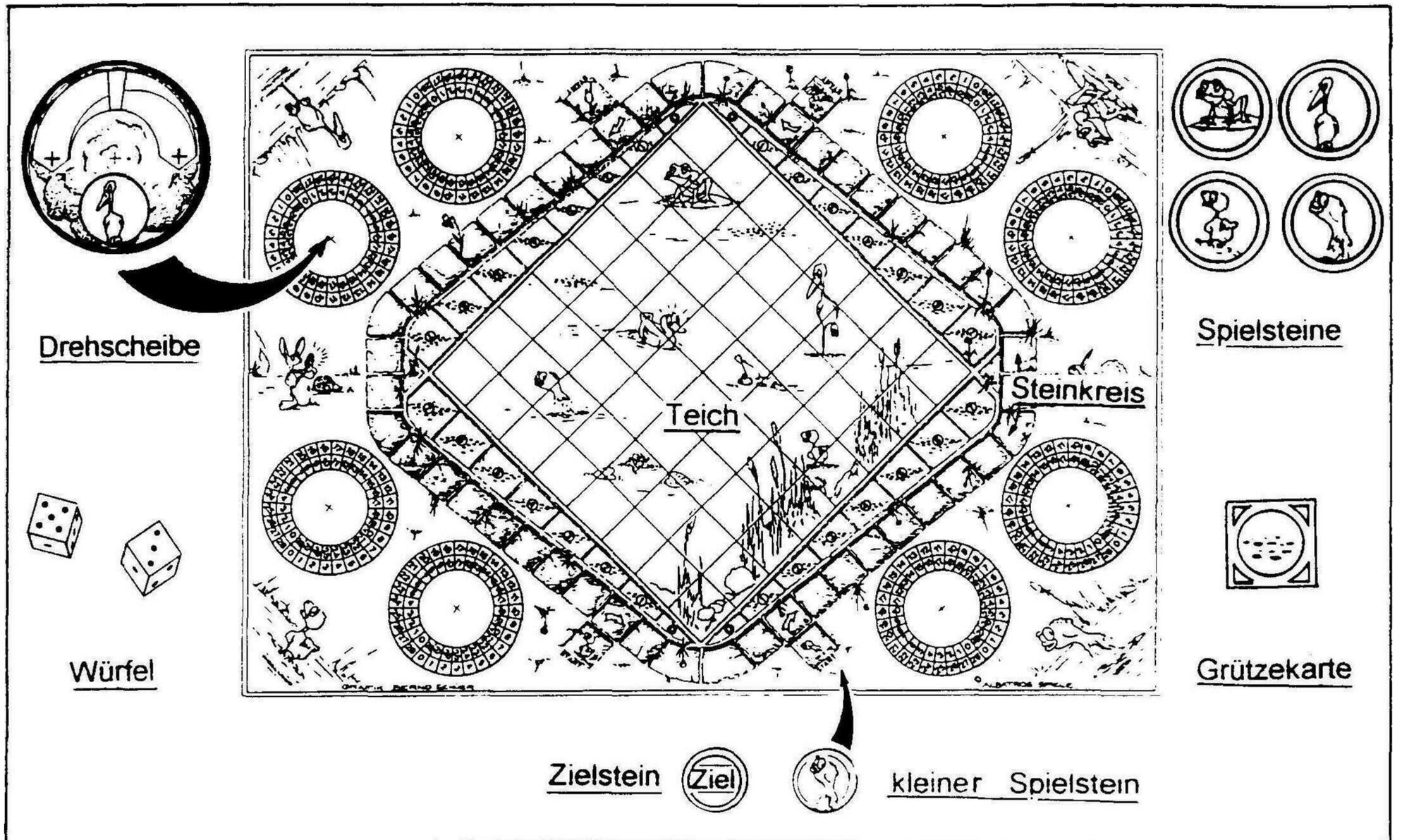


SPIELANLEITUNG



Inhalt- 1 Spielanleitung

- 1 Spielplan
- 2 Würfel
- 4 quadratische Grützekarten
- jeweils 4 große und 2 kleine Spielsteine in Graulive. Mahagoni. Natur und Schwarz
- 1 Blatt mit Klebesymbolen
- 8 Drehscheiben
- 1 Beutel Drehscheibenbefestigungen

Zusammenbau siehe Anhang

Dies ist ein Spiel für 2 - 4 Spieler/innen ab 12 Jahren. Wie lange gespielt wird, können die Spieler selbst bestimmen.

© 1992 by Albatros Spiele
Beate Heysel, Christoph Queins
Bernd Schüer, Antje Waldrich

Autor: Bernd Schüer
Grafik: Bernd Schüer

Verlagsadresse (bitte aufbewahren)
Antje Waldrich. Gerolsteinerstr. 130, 5000 Köln 41, Tel. 0221/443073

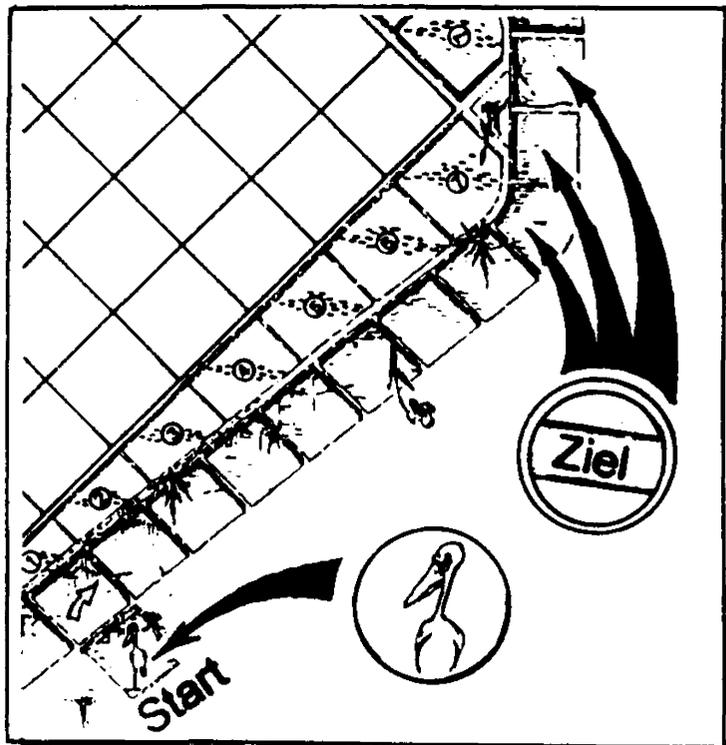


Abb.1

Zusammenbau

Siehe Anhang

Ziel des Spiels

Gewonnen hat derjenige, dessen kleiner Spielstein zuerst seinen Zielstein erreicht oder übersprungen hat. Diese Zielsteine können je nach gewünschter Spieldauer beliebig weit vom Start entfernt, auf dem Steinkreis, eingesetzt werden (Abb. 1). Die Zielsteine werden jede Runde ein Steinfeld zurück bewegt (bis zum Start).

Wie Ihr auf dem Steinkreis vorwärts kommt, wird im folgenden erklärt.

Der Teich

Alle Begriffe wie Teich, Steinkreis usw. sind auf der ersten Seite dargestellt.

Die Teichbewohner

Dürfen wir vorstellen (Abb. 2):

MUTZ der Breitmaulfrosch. INGELWOOD die Ente, JOHNATAN der Storch und WATTNU der Karpfen.

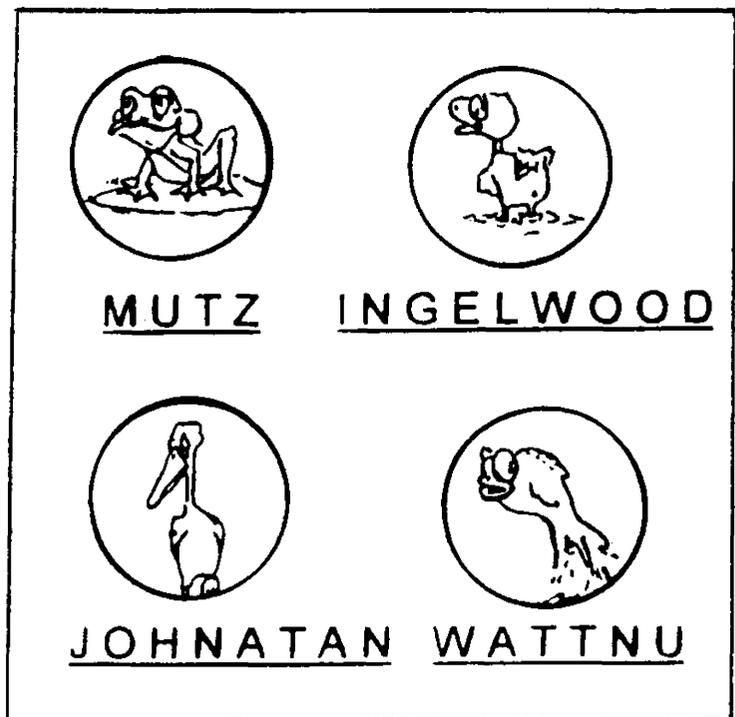


Abb. 2

Diese Tiere brauchen nun, beim täglichen Gerangel ums Futter, einen von Euch als Beistand. Setzt Euch so an den Spielplan, daß jeder die Drehscheibe mit seinem Tier vor sich hat (für 2 Spieler Mutz und Ingelwood / für 3 Spieler Mutz, Ingetwood und Johnatan).

Und schon geht's los! Ihr stellt die vier verschieden farbigen, großen Spielsteine entsprechend der Abb. 4 für 2, 3 oder 4 Spieler auf das Spielfeld.

Die kleinen Spielsteine werden auf die Startfelder gestellt und die Zielsteine entsprechend der gewünschten Spieldauer auf den Steinkreis gesetzt (Abb. 1). Der Abstand zwischen Zielstein und Start muß für alle Mitspieler gleich sein (z.B.: 20 Steinfelder).

Fortbewegung im Teich

Wie Ihr seht, ist der Teich in Felder unterteilt. Um ihn herum sind vier farbige Streifen angeordnet.

Jeder Spieler darf pro Runde einen seiner Spielsteine ein Feld weiterbewegen (nicht diagonal). Man kann sich also entweder zum roten und grünen, oder zum blauen und gelben Streifen parallel bewegen. Zieht man beispielsweise parallel zum roten und grünen Streifen, so muß man auch seine Scheibe mit dem roten und grünen Pfeil um ein Feld verdrehen. Wird der rote Streifen in dieser Richtung dicker, so dreht man die Scheibe in Richtung ihres roten Pfeils. Der rote Wert im Sichtfenster der Scheibe steigt dabei um eins.

Ein Spielzug bedeutet seinen Spielstein zu bewegen, die entsprechende Scheibe zu drehen und seinen Zielstein um ein Feld zurückzuziehen.

Jetzt wo Ihr wißt wie man sich bewegen kann, beginnt das Gerangel um Entengrütze. Es gibt vier Sorten Grütze: rote, gelbe, grüne und blaue. Die roten Tiere wollen natürlich rote Grütze fressen, die grünen Tiere grüne Grütze, usw...

Als nächstes werden die 4 Grützen, in beliebiger Reihenfolge, mit Hilfe der Würfel im Teich eingesetzt (Abb. 3). Grützen dürfen nicht übereinander liegen. In diesem Fall muß neu gewürfelt werden.

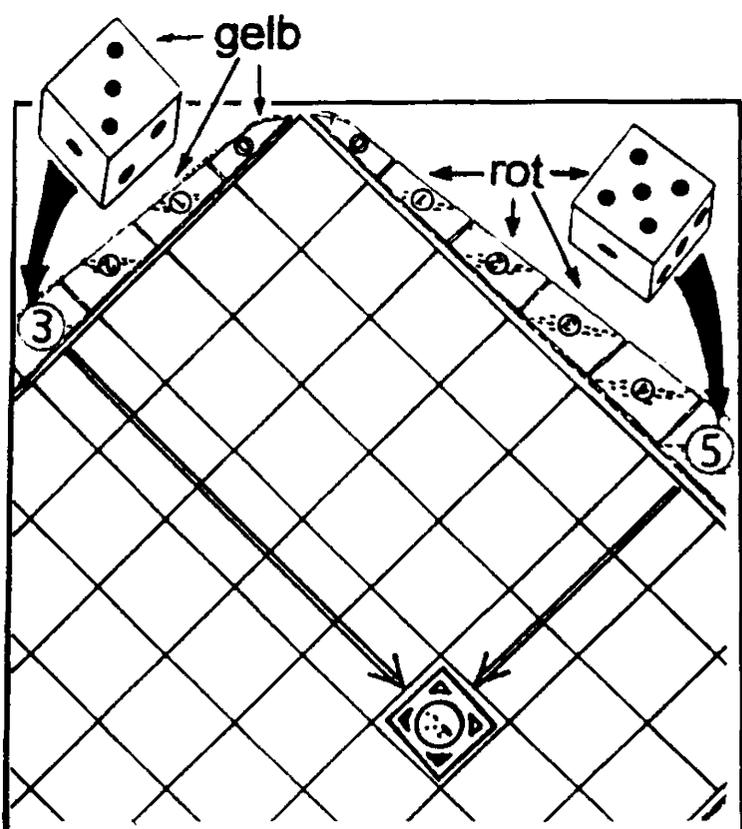
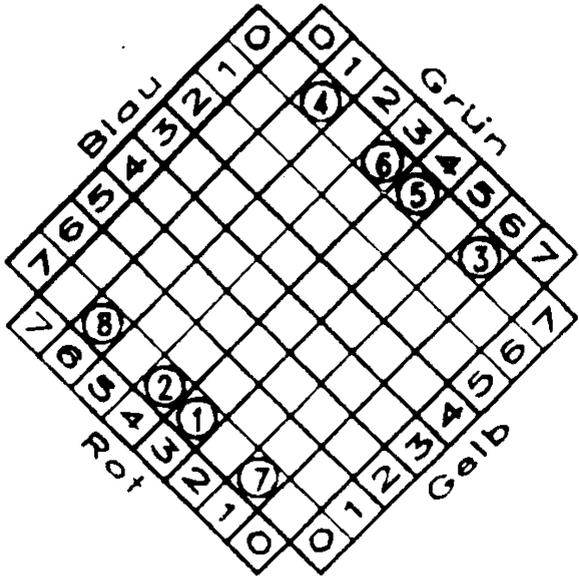


Abb. 3

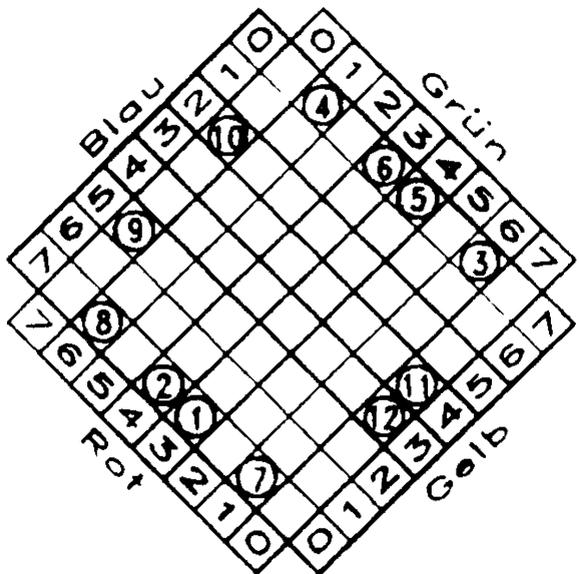
Legende

				
Rot	①	⑤	⑨	⑬
Grün	②	⑥	⑩	⑭
Blau	③	⑦	⑪	⑮
Gelb	④	⑧	⑫	⑯

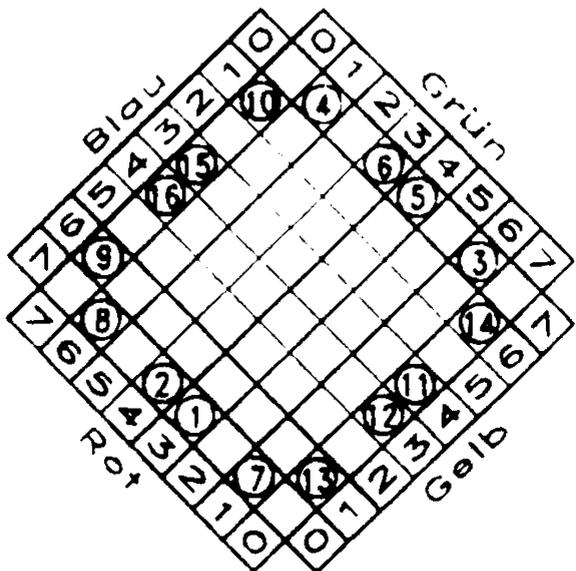
Beispiel: 13 = roter Fisch



Aufstellung für 2 Spieler
(Legende siehe oben)



Aufstellung für 3 Spieler
(Legende siehe oben)



Aufstellung für 4 Spieler
(Legende siehe oben)

Abb. 4

Außerdem werden die Scheiben aller Tiere auf 14 gestellt.

Und jetzt nichts wie hin zur Grütze (natürlich nach gerade genannten Regeln)!

Es gibt nun drei Möglichkeiten!

Entweder ein Spielstein gelangt auf eine gleichfarbige Grütze, dann weiter bei "**Grütze fressen**", oder zwei Spielsteine treffen auf einem Feld zusammen, dann weiter bei "**Teich geranger**", oder es passiert gar nichts, dann zieht der nächste Spieler.

Grütze fressen

Eins Deiner Tiere hat es also geschafft eine gleichfarbige Grütze zu erreichen. Zunächst das Drehen der Scheibe nicht vergessen. Wollen wir doch mal sehen was Du so fressen kannst.

Such zuerst einmal auf Deinen Scheiben den Farbpeil, welcher der Farbe der Grütze entspricht.

Im Sichtfenster dieser Scheibe ist eine Zahl mit gleichem Farbhintergrund zu sehen. Ziehe von dieser Zahl die andere Zahl aus dem Sichtfenster ab. Das Ergebnis sagt aus wieviel Steinfelder Du mit dem kleinen Spielstein auf dem Steinkreis weiterhüpfen darfst. Aber Vorsicht! Es kann auch sein, daß Dein Tier Grütze vertiert und rückwärts gehen muß. Dies ist der Fall, wenn das Ergebnis negativ ist.

[Aber keine Panik, man kann mit Jeder Figur die Werte der Scheiben ändern. Ihr könnt zum Beispiel mit Eurem grünen Tier vor der grünen Grütze hocken bleiben und mit den 3 anderen Tieren den Wert von Grün steigern, um dann auf die Grütze zu hüpfen]

Tritt ein Spieler auf eine gleichfarbige Grütze, so muß gefressen werden auch wenn der Wert negativ ist. Auf dem Steinkreis muß man jedoch nicht hinter den Startpeil zurückziehen.

Ist die Grütze gefressen worden, so wird sie wieder mit den Würfeln eingesetzt (Abb. 3).

Ist eine Grütze durch einen andersfarbigen Spielstein besetzt, so kommt es vor dem Grütze fressen zum **'Teichgeranger**

Teichgerangel

Zwei von Euch befinden sich nun auf dem gleichen Feld. Zunächst das Drehen der Scheibe nicht vergessen.

Jeder sucht die Farbe seines Tieres auf seinen Scheiben. Gewonnen hat das Tier, dessen Farbe die höhere Punktzahl hat. Der Gewinner darf den Verlierer auf dem Spielfeld in senkrechter oder waagerechter Richtung beliebig weit vertreiben. D.h. pro vertriebenem Feld wird die entsprechende Scheibe des Verlierers um eine Zahl verdreht. Das Feld auf welches der Spielstein vertrieben wird, kann durch eine Grütze oder einen anderen Spielstein besetzt sein. Während eines Spielzuges darf ein Spielstein nicht zweimal auf dasselbe Feld vertrieben werden (bei 4 Spielern dürft Ihr nicht auf Felder, die von Spielsteinen besetzt sind, vertreiben). Bei gleicher Punktzahl kann nicht gerangelt werden.

[Treffen 2 Tiere eines Spielers auf einem Feld zusammen, so darf auch hier der Punkthöhere den Punktniedrigeren vertreiben, wobei der Spieler selbst den neuen Standort des Vertriebenen (natürlich nach oben genannten Regeln) bestimmen kann.]

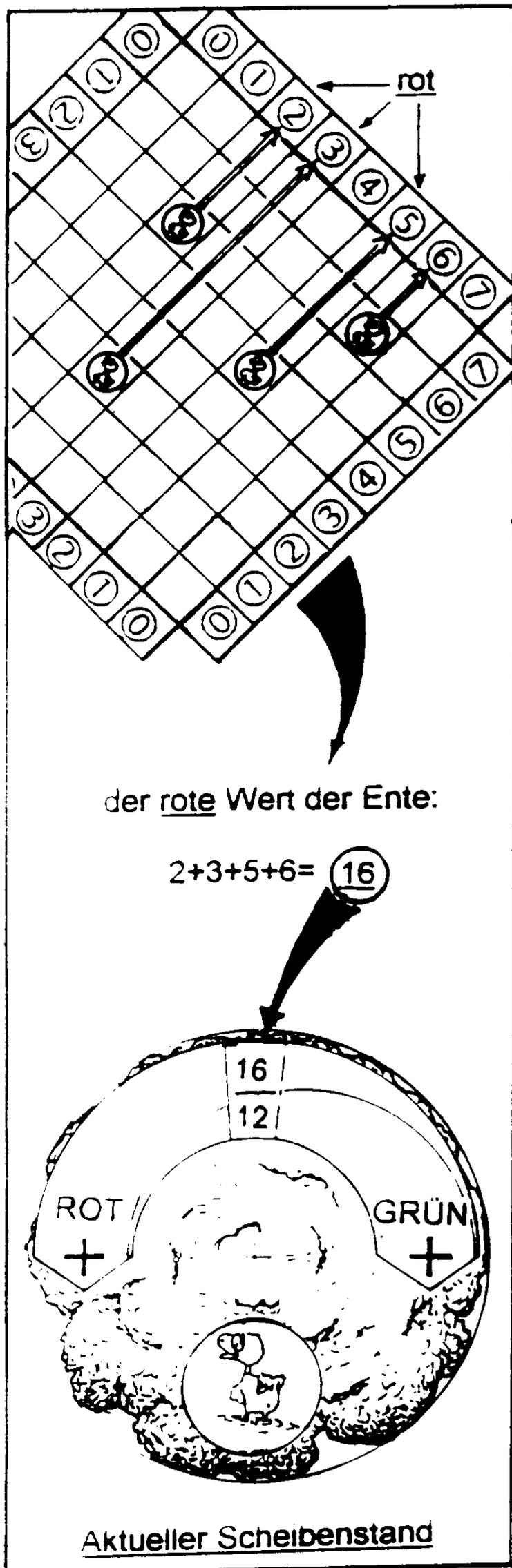


Abb. 5

Zusammenfassung

Spielbeginn:

- Ihr stellt die großen Spielsteine nach der Abb. 4 entsprechend für 2, 3 oder 4 Spieler auf das Spielfeld
- Die 4 Grützen werden mit Hilfe der Würfel auf dem Teich verteilt (Abb. 3)
- Die Scheiben werden auf 14 eingestellt
- Die kleinen Spielsteine werden auf die Startfelder gestellt und die Zielsteine entsprechend der gewünschten Spieldauer auf den Steinkreis gesetzt (z.B.: 20 Steine, Abb.1)

Spielablauf:

- Pro Runde verschiebt jeder im Teich einen seiner Spielsteine um ein Feld. verdreht die entsprechende Scheibe und bewegt seinen Zielstein um einen Stein zurück (bis zum Start)
- Springt ein Spielstein auf eine gleichfarbige Grütze, so wird Sie gefressen und die Punktzahl (Differenz der Zahlen im Sichtfenster der Scheibe) auf dem Stehkreis gegangen
- Die Grütze muß man mit Hilfe der Würfel neu einsetzen
- Treffen 2 Steine auf einem Feld zusammen, so kommt es zum Teichgerangel. Der Punkthöhere kann den anderen vertreiben (bei 4 Spielern nicht auf Felder die von Spielsteinen besetzt sind)
- Gewonnen hat derjenige, dessen kleiner Spielstein zuerst seinen Zielstein erreicht oder übersprungen hat

Anhang

Zusammenbau

Aufkleben der Symbole

Die Aufkleber eines Tieres müssen auf gleichfarbigen Spielsteinen angebracht werden.

Befestigung der Scheiben

In jeder Ecke des Spielplanes ist ein Tier zu sehen. Die Scheibe mit gleichem Tiersymbol und rot/grünen Pfeilen wird dort auf den rot/grünen Zahlenkreis gelegt und mit Hilfe der Drehscheibenbefestigungen fixiert. Mit der blau/gelben Scheibe wird entsprechend verfahren.

Für Profis

Scheibenstellung überprüfen

In jedem Farbstreifen stehen Zahlen von 0-7. Soll der Wert der roten Zahl ermittelt werden, dann müssen die vier roten Werte des einen Tieres addiert werden (Abb. 5).