

# How-Ruck!

## Lockerer Muskelspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

Im schottischen Hochland treffen sich zwei Clans zum traditionellen Tauziehen. Neben starken Kerlen mischt auch die Damenwelt und sogar das Ungeheuer von Loch Ness, besser bekannt als Nessie, mit. Auch mit Tricks wird hier nicht gegeizt. So wogt das Seil hin und her, bis schließlich eine Mannschaft die -andere bezwungen hat. Dafür gibt es als Trophäe ein Whiskyfass.

## Spielziel

Wer in mehreren Runden zuerst drei Whiskyfässer errungen hat, gewinnt.

## Spielmaterial

1 Spielplan, 55 Spielkarten (davon 45 Schotten- und 10 Aktionskarten), 5 Whiskyfässer

## Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird quer zwischen beide Spieler gelegt, so dass jeder vor einer Mannschaft sitzt.
- Die fünf Whiskyfässer werden als Vorrat neben dem Plan bereitgestellt.
- Die 55 Karten werden gemischt und jedem verdeckt 20 Karten zugeteilt. Diese legt jeder als Stapel vor sich ab. Die Karten darf man sich noch nicht anschauen. Die restlichen 15 Karten werden ungesehen beiseite gelegt.

Spieler B



Zielfeld B      Startfeld A      Zielfeld A  
Startfeld B      Punkteleiste

Spieler A

## Spielablauf

Das Spiel besteht aus mehreren Runden.

In jeder Runde werden zunächst zwei Mannschaften gebildet. Anschließend messen diese Mannschaften beim Tauziehen ihre Kräfte.

*Tipp: Zum einfachen Kennenlernen können Sie auf das Bilden der Mannschaften verzichten. Der jüngere Spieler setzt ein Whiskyfass auf sein Startfeld der Punkteleiste und der ältere Spieler beginnt. Lesen Sie bitte gleich bei „Das Tauziehen“ weiter. Nach der ersten Runde sollten Sie aber unbedingt die Mannschaften zusammenstellen, wie nachstehend beschrieben wird.*

## Die Mannschaften werden gebildet

Zuerst werden die Mannschaften gebildet und dabei auch der Startspieler bestimmt. Jeder hat einen Stapel mit 20 Karten vor sich liegen. Dieser Stapel wird nachfolgend als „Vorbereitungsstapel“ bezeichnet. Der Jüngere gibt das Kommando: „How Ruck!“ und beide beginnen gleichzeitig, die Karten ihres Vorbereitungsstapels in zwei neue Stapel aufzuteilen: Einen Mannschaftsstapel für sich selbst und einen für den Gegner.

Dazu nehmen die Spieler die obersten beiden Karten ihres Vorbereitungsstapels, schauen sie sich an und entscheiden, welche Karte sie behalten und welche Karte sie dem Gegner geben möchten. Es werden so von beiden Spielern zwei Mannschaftsstapel gebildet, einer für sich, der andere für den Gegner.

Am besten legt man die Karten verdeckt links und rechts von seinem Vorbereitungsstapel ab - links für den Gegner, rechts für sich selbst.

Nach dem Ablegen werden sofort zwei weitere Karten gezogen, angeschaut und verteilt. Da beide Spieler gleichzeitig so verfahren, kommt es auf Schnelligkeit an.

, Wer seine zwanzig Karten zuerst aufgeteilt hat, ruft „Stopp!“ Der andere Spieler darf nur noch die beiden Karten, die er auf der Hand hält, verteilen. Die restlichen Karten seines Vorbereitungsstapels bleiben zunächst liegen.

Der Spieler, der zuerst fertig geworden ist, hat nun folgende Vorteile:

1. Er darf, so noch vorhanden, die restlichen Karten des gegnerischen Vorbereitungsstapels in seinem Sinne verteilen. Er nimmt also stets zwei Karten und ordnet eine sich, die andere dem Gegner zu.
2. Er nimmt ein Whiskyfass aus dem Vorrat und stellt es auf sein Startfeld der Punkteleiste des Spielplans (s. Abb. Seite 1).
3. Er ist der Startspieler und beginnt das Tauziehen.

Schließlich nimmt jeder Spieler noch seine beiden Mannschaftsstapel - den einen, den er für sich und den anderen, den sein Gegner für ihn gebildet hat. Diese beiden Stapel mischt er gründlich zusammen und legt die Karten

nun als kompletten Mannschaftsstapel (= Nachziehstapel); verdeckt vor sich ab.

*Hinweis: Sollten ausnahmsweise beide Spielergleichzeitig „Stopp!“ rufen, wird der Gewinner so ermittelt: Von den zu Beginn nicht verteilten 15 Karten zieht jeder Spieler eine Karte und deckt sie auf. Der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt. Aktionskarten zählen null. Bei gleichen Werten ist die Reihenfolge weiß, rot, blau, grün. Gibt es immer noch einen Gleichstand, ziehen beide Spieler erneut eine Karte usw. Die gezogenen Karten werden anschließend wieder beiseite gelegt.*

## Das Tauziehen

Jeder Spieler nimmt von seinem Mannschaftsstapel **sechs** Karten auf die Hand. Der Spieler am Zug wählt eine Handkarte und legt sie auf einem Feld des Planes ab. Anschließend ist der Gegenspieler am Zug und spielt ebenfalls eine Karte. So geht es abwechselnd weiter. Je nach Art der Karte müssen folgende Ablegeregeln berücksichtigt werden:

### 1. Ranke Recken - Karten mit farbigen Stärkezahlen (rot, blau, grün):



Auf dem Plan gibt es auf jeder Seite drei farbige Legfelder, die durch Zierleisten den Kartenfarben zugeordnet sind. Die Karten einer Farbe dürfen nur auf gleich farbige Felder gelegt werden, also rote Karten auf rote Felder usw. Schon liegende Karten werden einfach überdeckt. Das gilt auch für Karten mit weißer Stärkezahl.

## 2. Robuste Damen - Karten mit weißen Stärkezahlen:



Diese neutralen Karten dürfen auf jedes der sechs Legefelder bzw. auf jede Schottenkarte (egal ob diese eine farbige oder weiße Stärkezahl hat) gespielt werden.

Zu den neutralen Karten zählt auch eine besonders robuste Dame - nämlich Nessie mit der Stärkezahl 6.

## 3. Wilde Aktionen - das sind Sonderkarten mit Text:



Diese Aktionskarten werden neben dem Plan abgelegt und so ein Ablagestapel gebildet. Der Text wird vorgelesen und die Aktion ausgeführt. Es ist erlaubt, eine Aktionskarte zu spielen und auf die Aktion zu verzichten.

Nach dem Ausspielen einer Karte wird eine neue vom eigenen Mannschaftsstapel nachgezogen. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, wird keine Karte mehr nachgezogen und nur noch mit den restlichen Handkarten weitergespielt.

## Das Kräftemessen



Wenn eine Karte mit dem Schriftzug „How Ruck“ gelegt wird, wird der Spielverlauf kurz unterbrochen. Es kommt zum Kräftemessen.

[Jetzt wird die Stärke beider Mannschaften ermittelt. Die oben liegenden Kartenwerte jeder Seite werden [zusammengezählt und die Differenz beider Mannschaften berechnet. Sollte bei einem Kräftemessen ein Legefeld leer sein, dann zählt der auf dem Plan abgebildete Schotte mit dem Stärkewert 2 wie eine Schottenkarte.

Die Mannschaft mit dem höheren Wert zieht das

Whiskyfass um die Differenz in die eigene Richtung.

**Bsp.;** *Spieler A hat die Werte  $2 + 1 + 3 (= 6)$  ausliegen. Bei Spieler B liegen momentan die Karten  $3 + 2 + t (= 9)$ . Spieler B darf das Fass  $(9 - 6 =)$  3 Felder in seine Richtung ziehen.*

Nach dem Kräftemessen geht das Tauziehen weiter. Die Karten bleiben auf dem Plan liegen.

## Ende einer Runde

Sobald ein Spieler das Fass auf oder über sein Zielfeld zieht, ist diese Runde sofort beendet. Der Spieler erhält das Whiskyfass und stellt es als Gewinn vor sich ab.

Es kann aber auch sein, dass kein Spieler das Fass auf bzw. über sein Zielfeld zieht. Dann wird so lange weitergespielt, bis kein Spieler mehr Handkarten besitzt. Es gewinnt derjenige das Fass, der es am Ende auf seine Seite der Punkteleiste gebracht hat.

Aufgrund einiger Aktionskarten kann es passieren, dass die Spieler eine unterschiedliche Anzahl an Handkarten besitzen oder ein Spieler früher als der andere keine Karten mehr spielen kann. In einem solchen Fall spielt der Spieler, der noch Karten legen kann, alleine weiter.

Am Ende einer Runde beginnt sofort eine weitere. Wieder werden alle 55 Karten gemischt, je 20 ausgeteilt und wie beschrieben die Mannschaften gebildet.

## Spielende

Wer zuerst drei Whiskyfässer gewonnen hat, ist Sieger des Muskelspiels.

## Nähere Erklärungen zu den Aktionskarten (bei Fragen während des Spiels nachlesen):

### Adrenalinstoß

Wenn hierbei das Fass auf oder übers Zielfeld gezogen wird, hat der Spieler den Durchgang und somit das Whisky-Fass gewonnen.

### • Fieser Trick

Der Spieler, dem eine Karte gezogen wird, darf dafür keine Karte nachziehen. Er spielt also mit einer Karte weniger weiter. Die ausgewählte Karte muss sofort gespielt werden. Kann L: der Spieler, der sie gezogen hat, das nicht, wird sie auf den Ablagestapel gelegt.

### How Ruck

Die Karte führt sofort zu einem Kräftemessen. Es muss also keine Schottenkarte mit „How Ruck“-Aufdruck gespielt werden.

### Mucho **Macho**

: Diese Karte gilt wirklich nur für die Schottinnen mit weißer Stärkezahl. Nessie, obwohl sie eine weiße Stärkezahl hat, ist von den Macho-Allüren nicht betroffen.

### Schwach gewinnt

Wie beim normalen „How Ruck“ kommt es zu einem Kräftemessen. Nun zieht aber der Spieler mit der geringeren Gesamtstärke das Fass um die Differenz beider Seiten in seine Richtung.



! **Der Autor** Der Amerikaner Richard Borg lebt in Orlando, Florida. Zusammen mit seiner Frau Sandy ist er hauptberuflicher Spieleentwickler. Nach seinem erfolgreichen Götterdrama „Blitz und Donner“ ist dies nun sein zweites Spiel in der Reihe „Spiele für Zwei“.

**Redaktionelle** Bearbeitung: TM Spiele

**Grafik:** Franz Vohwinkel

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

Arl.-Nr: 690212

### Seilriss

Der Durchgang beginnt nicht von vorn. Nur das Fass wird aufs Startfeld zurückgesetzt. Die Spieler spielen mit ihren verbliebenen Handkarten und Mannschaftsstapeln weiter.

### Seitenwechsel

Man darf entweder von der Seite des Gegners eine Karte auf die eigene Seite holen oder eine Karte von der eigenen Seite auf die Seite des Gegners versetzen.

Und tschüss

Es werden die Karten von beiden Seiten des Seils mit dem gewählten Stärkewert auf den Ablagestapel gelegt.

### Ungeheuerlich

Dies ist die stärkste Gegenwehr gegen die besondere Zugkraft von Nessie und das große Risiko für den Nessie-Spieler.

### Verstärkung

Der Spieler, der diese Karte spielt, hat ab sofort 3 Karten mehr auf der Hand. Liegen auf dem Mannschaftsstapel nur noch eine oder zwei Karten, nimmt er eben weniger Karten.

2002 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

0-700H9 Stuttgart

TELEFON +49 (0)711-2191-0

FAX +49 (0)711-2191-422

WEB [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

E-MAIL [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY

**KOSMOS**<sup>®</sup>