

Böse Buben

Das rasante Rennen der Koblode



Ein cleveres Kartenspiel für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren
von Michael Schacht.

In einer anderen Zeit. an einem fernen Ort versuchen finstere Kobolde auf Rennschweinen das alljährliche große Rennen zu gewinnen. Aber es ist ein ganz besonderes Rennen, bei dem nicht entscheidet, wer als Erster durchs Ziel galoppiert, sondern wer bis zum Schluss im Rennen bleibt. Denn auf dem Rücken der Rennschweine werden zwischen den Kobold-Teams wilde Prügeleien ausgetragen. Wer herunterfällt, ist raus aus dem Rennen. Sobald der erste Rennschwein-Pulk durchs Ziel prescht, endet eine Rennrunde. Für die Kobolde, die das Rennen gemacht haben, stehen die Chancen auf eine fette Geldprämie nicht schlecht. Und schon werden die Rennschweine für die nächste Runde gesattelt...

Spielziel

Wer nach 4 Rennen die meisten Dukaten sammeln konnte, hat gewonnen.

Material

- 48 Rennkarten in 4 Farben mit den Zahlen von 0 bis 6 ohne und von 1 bis 5 mit Zusatzaktionen
- 5 Startlinienkarten • 4 Zeremonienmeisterkarten
- 44 Dukatenkarten (Stückelung: 24 x 1 Dukaten und 20 x 3 Dukaten)

Spielvorbereitung

Die Rennkarten werden nach Farben sortiert. Jeder Spieler erhält einen Satz einer Farbe auf die Hand. Gespielt wird immer mit allen Karten. Die Zusatzaktionen sind im Grundspiel nicht relevant. Des Weiteren erhält jeder 6 Dukaten. Die restlichen Dukaten bilden die Bank. Das Geld darf während des Spiels verdeckt gehalten werden. Die 4 Zeremonienmeisterkarten werden bereitgelegt.

In der Tischmitte werden die Startlinienkarten ausgelegt, und zwar eine mehr als Spieler mitspielen und so, dass die schmalen Seiten der Karten aneinanderliegen (Abb. 1). Sie bilden die Startlinie und geben waagrecht die je nach Spielerzahl 3, 4 oder 5 Rennpisten vor.

Um etwas Klarheit zu schaffen:

Rechts von der Startlinie ist das Rennfeld, dort rangeln die Kobolde um die Punkte. Links von der Startlinie ist die Strafbank. Dorthin kommen die Kobolde, die aus dem Rennen ausscheiden.

Spielverlauf (Grundspiel)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Startspieler wird bestimmt. Er muss eine seiner Handkarten rechts von der Startlinie im Rennfeld in einer der Pisten offen anlegen. Die erste Karte auf einer Piste wird direkt rechts neben die

Startlinie gelegt. Die weiteren Karten werden immer rechts neben die zuletzt gelegte Karte in der gewählten Piste gespielt. Dann folgt der nächste Spieler. Auch er muss eine seiner Handkarten rechts anlegen. Dann folgt der nächste usw. Sobald in einer Piste 4 Rennkarten liegen, wird die ganz links liegende Rennkarte aus dem Rennen geworfen. Sie kommt auf die Strafbank, d. h. sie wird offen links von der Startlinienkarte der gleichen Piste angelegt. Der sogenannte Pulk aus 3 Rennschweinen hat sich einen Schritt

Abb. 1

Die Startlinie



Die Strafbank – dort landen die heruntergefallenen „Kobolde“

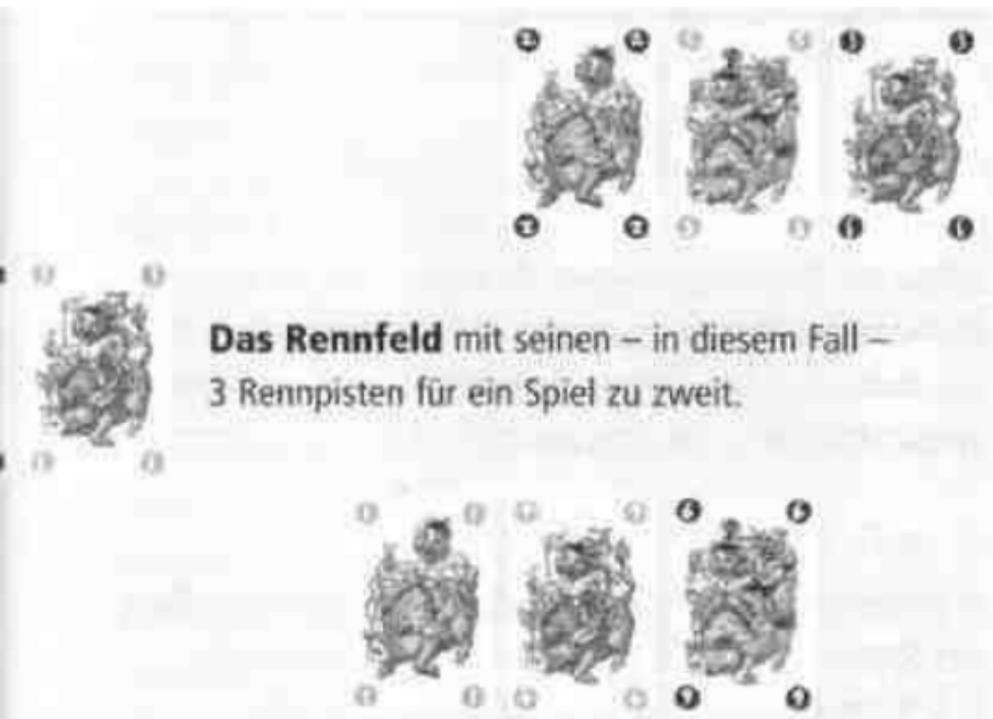


vorwärts bewegt. Sobald in einer Piste auf der Strafbank 4 Rennkarten liegen, endet das Rennen.

Karten anlegen

Es gibt nur eine Einschränkung für das Anlegen der Rennkarten: In jeder Piste darf jede Zahl nur einmal vorkommen. Dabei wird auch die Rennkarte, die gerade aus dem Rennen genommen wird, berücksichtigt!

Es muss eine Karte gelegt werden. Kann ein Spieler dies



nicht, muss er es beweisen und seine Handkarten zeigen. Er setzt dann einmal aus.

Hat ein Spieler keine Karten mehr, muss er aussetzen. Haben alle Spieler keine Karten mehr, endet das Spiel vorzeitig.

Rennende

Sobald in einer Piste links von der Startlinie - auf der Strafbank - 4 Rennkarten liegen, endet das Rennen und es folgt die Wertung. Der Spieler, der mit seiner Rennkarte das Rennende ausgelöst hat, bekommt zur Strafe eine Zeremonienmeisterkarte, die er offen vor sich auslegt.

Wertung

Nur die Rennkarten, die rechts von der Startlinie im Rennfeld liegen, werden für die Wertung berücksichtigt. Jede Piste wird für sich abgerechnet und pro Piste eine Prämie von 3 Dukaten vergeben. Dazu werden die Zahlen der Rennkarten für jeden in dieser Piste beteiligten Spieler addiert. Wer dann die höchste Summe hat, kassiert eine Prämie von 3 Dukaten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Karten in der Piste hat. Mit einer Nuller-Karte alleine kann man nicht gewinnen.

Achtung: Besteht ein Pulk nur aus drei gleichfarbigen Karten, wird er nicht gewertet - es gibt dann dafür also keine Prämie.

Bestechung

Die Rennkarten auf der Strafbank werden nach dem Rennen disqualifiziert - müssen also aus dem Spiel.

Vorher haben aber alle Spieler noch die Möglichkeit, durch Bestechung der Rennleitung eigene Karten zurückzubekommen, die sie dann wieder auf die Hand nehmen dürfen. Von oben nach unten wird dazu Piste für Piste durchgegangen und in Reihenfolge der Karten die Besitzer gefragt, ob sie die disqualifizierten Karten „zurückkaufen“ wollen oder nicht. Die Preise richten sich nach der Anzahl der Koboide, die abgebildet sind - also zwischen 1 und 3 Dukaten, und sind zahlbar an die Bank. Die Nuller-Karten kann man sich kostenfrei zurücknehmen. Danach kommen die restlichen „nicht zurückgekauften“ Karten verdeckt aus dem Spiel. Es gibt keine Kredite!



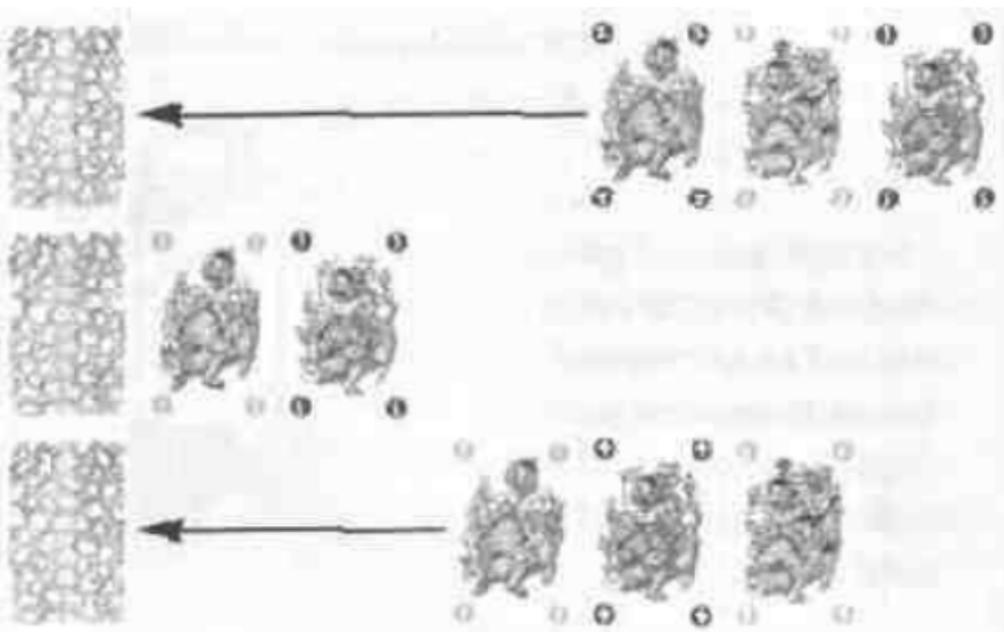
2. bis 4. Rennen

Für das nächste Rennen werden die Karten des Rennfelds zurück an die Startlinie geschoben, ohne die Reihenfolge zu verändern (Abb. 2). Dann beginnt der Spieler, der im Uhrzeigersinn an der Reihe ist. Rennen und Wertung laufen gleich ab. Nach dem 4. und letzten Rennen wird nicht mehr bestochen!

Spielende

Nach der Wertung des 4. Rennens müssen die Spieler für ihre Zeremonienmeisterkarten zahlen:

Abb. 2



für 1 Karte 1 Dukaten,
für 2 Karten 3 Dukaten,
für 3 Karten 5 Dukaten und
für 4 Karten 8 Dukaten.

Kann ein Spieler nicht zahlen, ist er automatisch Letzter.
Der Spieler, der jetzt die meisten Dukaten vorweisen kann,
hat gewonnen.

Haben 2 oder mehr Spieler gleich viel Geld, entscheidet die
größte Summe der Kartenwerte bei den Handkarten.

Vorzeitiges Spielende

Kann kein Spieler mehr legen und das laufende Rennen ist
noch nicht vorbei, kommt es zum vorzeitigen Spielende. Es wird
keine Zeremonienmeisterkarte für dieses Rennen vergeben.

Spiel mit Zusatzaktionen

Es gilt das Grundspiel. Die Zusatzaktionen auf den Karten
von 1 - 5 kommen jetzt aber zum Tragen, wenn sie gelegt
werden. Eine Zusatzaktion darf man direkt nach dem Anle-
gen der Karte ausführen.

Die Aktionen im Einzelnen:

Kostenlos: Beendet man durch diese Karte das Rennen,
darf man bei der Bestechung eine beliebige eigene Renn-
karte kostenfrei zurücknehmen.

Schiebung: Beendet man durch diese Karte das Rennen, darf man eine Zeremonienmeisterkarte von einem Spieler zu einem anderen verschieben.

Austausch; Wenn das Rennen nicht durch diese Karte endet, darf man 2 Karten gleichen Wertes von zwei Spielern untereinander austauschen.

Rauswurf: Wenn das Rennen nicht durch diese Karte endet und durch diese Karte eine 5er- oder 6-er Karte rausgeworfen wird, bekommt man 1 Dukaten aus der Bank (gilt auch, wenn man eine eigene rauswirft).

Rängelei: Wenn das Rennen nicht durch diese Karte endet, darf man einen Pulk beliebig umsortieren.

Tipps für den Anfang

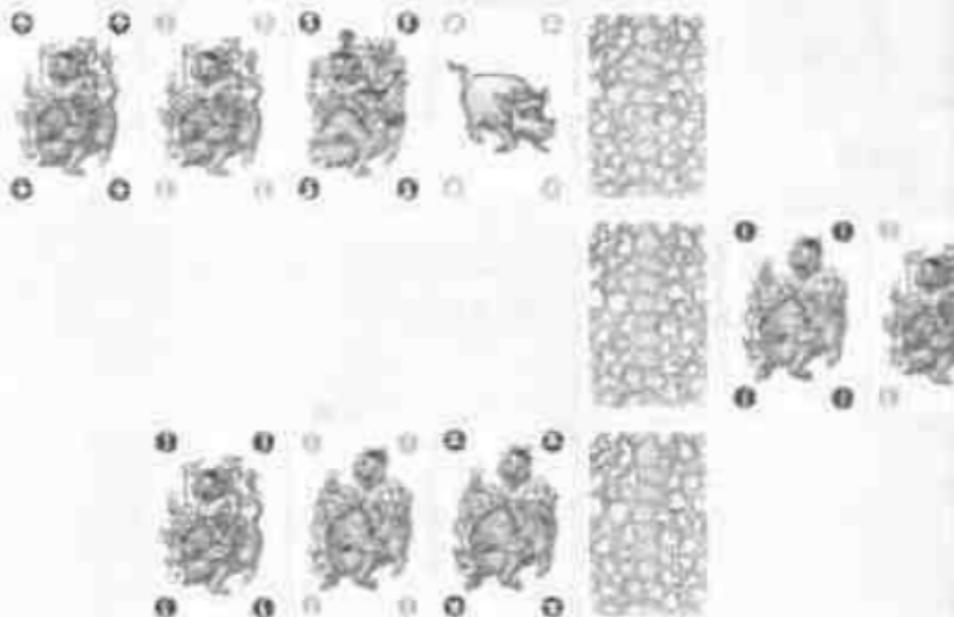
In den ersten Rennen am besten mit niedrigen Rennkarten anfangen, denn diese fliegen als Erstes raus. Nicht zu viel in Bestechungen investieren, sonst reicht am Schluss das Geld nicht zum Gewinnen. Allerdings auch nicht zu wenig in Bestechungen investieren, sonst hat man am Schluss zu wenig Karten.

Wertungsbeispiel

In der Abbildung unten hat Spieler Rot in der ersten Piste das Spiel beendet (4 Karten links auf der Strafbank). Er bekommt daher eine Zeremonienmeisterkarte.

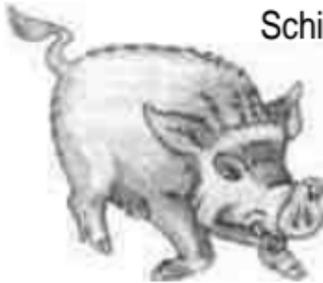
In der ersten Piste hat Spieler Rot 5 Punkte (3+2) und Spieler Blau 5 Punkte. Spieler Rot hat aber eine Rennkarte mehr im Pulk und gewinnt deswegen eine Prämie von 3 Dukaten. In der zweiten Piste gewinnt Spieler Blau (3) und bekommt eine Prämie von 3 Dukaten, und in der dritten Piste gewinnt Spieler Rot (6) und bekommt eine Prämie von 3 Dukaten.

Abb. 3



Ihr möchtet noch mehr wissen?

Dann werdet doch Schmidtspieler!



Schickt einfach eine Postkarte mit eurem Namen, Geburtsdatum, Anschrift, E-Mail und Lieblingsspiel an uns: Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, Postfach 470 225, 12311 Berlin.

Ihr bekommt dann immer die neuesten Informationen per Post oder auch E-Mail.

Weitere Informationen auch unter www.schmidtspiele.de



© Schmidt Spiel +
Freizeit GmbH, 12359
Berlin.
Made in Germany.
©1999 Michael
Schacht,
Frankfurt am Main.

