

COPIERS WALK

Spielregeln

Nach dem Winterschlaf wachen Zieselmäuse hungrig auf! Sie machen sich auf die Suche nach Nahrungsvorräten in ihren verwinkelten Höhlen. Die Labyrinth sind kurvig, haben 6 Stockwerke und Geheimgänge. Die Zieselmäuse haben nach dem langen Winterschlaf vergessen, wo genau sie ihre Körner und anderes Futter versteckt haben. Nur die hartnäckigsten Höhlenwöhler werden sie finden!

Wie in den anderen Spielen der „Brainy Band“ gibt es auch hier mehrere Schwierigkeitsgrade, um das Spiel für unterschiedliche Altersgruppen interessant zu machen.

BASISREGELN

Ziel des Spiels

Im Laufe des Spiels müssen so viele Vorräte wie möglich gesammelt werden (Beeren, Eichen, Körner). Der Spieler, der am meisten gesammelt hat, gewinnt.

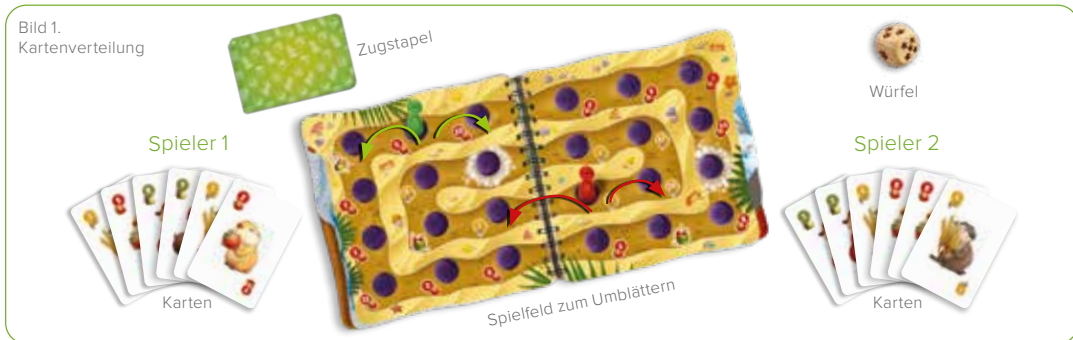
Spielende

Das Spiel endet, wenn die Karten im Stapel ausgegangen sind und einer der Spieler 3 oder weniger Karten auf der Hand hat.

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler bekommt 6 Karten (Bild 1).
- Das Spielfeld wird auf einer beliebigen Seite geöffnet. Angefangen bei dem Jüngsten, wählt jeder Spieler ein Höhlenfeld aus und stellt seine Spielfigur darauf.
- Werft den Würfel und öffnet das Spielfeld auf der Seite, die der Würfel anzeigt.

Jetzt kann das Spiel beginnen!



Spielverlauf

Die Spieler spielen der Reihe nach im Uhrzeigersinn, der Jüngste beginnt. Der Spieler am Zug würfelt, bewegt seine Figur die entsprechende Anzahl von Schritten die „Höhlen“ entlang und sammelt Vorräte.

Nach jeder Runde ziehen die Spieler Karten nach, bis sie wieder 6 haben.

Figurenbewegung

Die Figuren können von den Spielern in jede Richtung bewegt werden, aber nur den Tunnel entlang. Man kann nicht „durch Wände“ gehen (Bild 2).

Wenn auf dem Weg eines Spielers andere Figuren stehen, kann er sie überspringen. Es können auch gleich mehrere Figuren übersprungen werden, die auf den benachbarten Höhlenfeldern stehen. Ein Sprung ist einem Schritt gleichzusetzen, die übersprungenen Felder werden nicht gezählt (Bild 3).



Übergang zwischen den Spielfeldern

Der Übergang zwischen den verschiedenen Spielfeldern ist in 2 Fällen möglich:

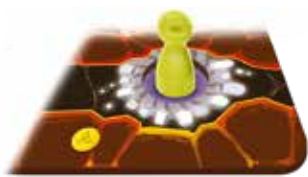
1. Ein Spieler kommt mit seiner Figur auf ein Portalfeld. In diesem Fall würfelt der Spieler noch einmal, und die gewürfelte Zahl ist die Seitenzahl des Spielfelds, auf das gewechselt wird (ist es das aktuelle Spielfeld, passiert kein Übergang).
2. Der Spieler am Zug entscheidet, seine Figur nicht auf dem Spielfeld zu bewegen, und legt stattdessen eine „Wühlkarte“. Er kann sie sowohl vor als auch nach dem Würfeln legen (z. B. wenn es nichts bringt, die Figur zu bewegen). In diesem Fall wirft der Spieler den Würfel noch einmal, um zu erfahren, auf welches Spielfeld umgeblättert wird. Wenn er danach auf einem Portal landet, würfelt er wieder und das Spielfeld verändert sich erneut. Die benutzte Wühlkarte kommt auf den Ablagestapel.

Anschließend bekommen alle Spieler die Möglichkeit, auf dem neuen Spielfeld die Vorräte einzusammeln, auf denen sie stehen. Wenn der Übergang auf das neue Spielfeld in mehreren Schritten passiert ist (z. B. weil die Figur des Spielers auf ein Portal gelangt ist), werden die Vorräte nur einmal eingesammelt, wenn der Zug des Spielers beendet ist.

2–5 Spieler
5+, 7+ Jahre
20–30 Minuten

Im Spielsset enthalten:

- 58 Karten
- 1 Spielfeld zum Umblättern
- 5 Spielfiguren
- 5 Korbmarken
- 1 Würfel
- illustrierte Spielregeln



Portalfeld



Wühlkarte



Spielfeldnummerierung

Vorräte

Neben dem Feld, auf dem die Figur eines Spielers am Ende seines Zuges steht, ist die Art und Anzahl der Vorräte angegeben, die er einsammeln kann (Bild 4). Zum Einsammeln muss der Spieler eine Kartenkombination mit den Vorräten der richtigen Art auf der Hand haben, deren Summe oder Differenz der Anzahl der Vorräte auf dem Spielfeld entspricht (es können auch mehr als 2 Karten sein). Man kann die Vorräte auch mit 1 Karte mit der passenden Zahl einsammeln.

Bild 4. Einsammeln der Vorräte



Wenn der Spieler nicht die nötigen Karten zum Einsammeln der Vorräte hat, bewegt er seine Figur die gewürfelte Anzahl von Schritten, ohne Vorräte einzusammeln, und nimmt anschließend eine neue Karte auf. Dieser Zug gilt für ihn dann als nicht erfolgreich.

Wenn sich neben einem Feld ein Vorratslager befindet, können diese Vorräte mit einer Kartenkombination beliebiger Art eingesammelt werden, solange die Summe oder die Differenz der angegebenen Zahl entspricht (Bild 5).

Die Karten, die für das Einsammeln der Vorräte benutzt wurden, legen die Spieler in 2 Stapeln vor sich ab, um am Ende des Spiels die Punkte zu zählen.

- Auf den 1. Stapel kommen die Karten mit der Bildseite nach oben – das sind die Karten, die summiert wurden.
- Auf den 2. Stapel kommen die Karten mit der Bildseite nach unten – das sind die Karten, die abgezogen wurden, um die nötige Anzahl an Vorräten zu bekommen.

Wenn ein Spieler auf einem Höhlenfeld mit einem Geschenk landet (Bild 6), zieht er die obersten 3 Karten vom Zugstapel und legt 1 (beliebige) von ihnen auf seinen Vorratsstapel. Die übrigen 2 Karten werden nach unten in den Zugstapel zurückgelegt.

Wenn unter den 3 Karten eine Wühlkarte ist und der Spieler sie als Geschenk haben will, muss er sie sofort ausspielen, um auf ein anderes Spielfeld zu wechseln. Die Wühlkarte darf nicht als Geschenk auf die Hand genommen werden.

Wenn ein Spieler auf einer Höhle mit einem Geschenk steht und es keine Karten mehr im Zugstapel gibt, gilt die Höhle als leer (ohne Vorräte).

Bild 5. Vorratslager



Bild 6. Höhle mit Geschenk



Punkte zählen

Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler die Anzahl seiner eingesammelten Vorräte.

Die gesammelten Karten werden addiert, mit Ausnahme derer, die im Spiel abgezogen wurden – ihre Zahlenwerte werden von der Summe der erreichten Punkte subtrahiert.

VEREINFACHTE SPIELVARIANTE

Im Spiel wird nur addiert.

Aus dem Spiel müssen entfernt werden:

- 2 Wühlkarten (es bleiben 5 im Spiel)
- die Vorratskarten mit den Zahlen 8, 9 und 10.



ERSCHWERTE SPIELVARIANTE

Am Anfang des Spiels nimmt jeder Spieler eine Korbmarke mit der Farbe seiner Figur und legt sie vor sich hin.

Wenn im Laufe des Spiels ein Spieler eine andere Figur überspringt und der Zug erfolgreich ist (der Spieler kann Vorräte einsammeln), dann bekommt er den Korb des übersprungenen Spielers.

Ist der Zug nicht erfolgreich, bleiben alle Körbe bei ihren Besitzern.

Folgendes gilt nur für erfolgreiche Züge, in denen Figuren übersprungen wurden:

- Wenn ein Spieler einen Korb bekommt, muss der Besitzer ihn wieder „zurückkaufen“. Dafür muss dieser dem Spieler die Vorräte aus seinem nächsten erfolgreichen Zug übergeben. Der Spieler gibt dem Besitzer den Korb zurück und legt die Vorräte auf seinen Vorratsstapel.
- Man kann in einem Zug mehrere Spieler überspringen und ihre Körbe einsammeln.
- Wenn ein Spieler fremde Körbe hat und übersprungen wird, bekommt der andere Spieler alle Körbe: sowohl den des übersprungenen Spielers als auch die „fremden“. Die Besitzer der Körbe müssen diese dann von dem neuen Inhaber zurückkaufen.



Korbmarken

EINSTIEGSREGELN (FÜR SPIELER AB 5 JAHREN)

Die Karten werden nicht an die Spieler ausgeteilt, sondern sind für alle zugänglich. Sie können der Bequemlichkeit halber auch nach Art und Anzahl der Vorräte sortiert werden.

Der Spieler am Zug würfelt, geht die entsprechende Anzahl von Schritten in eine beliebige Richtung und sammelt die Vorräte ein, indem er die entsprechende(n) Karte(n) zu sich auf den Vorratsstapel legt. Man kann sich die Vorräte mit 1 oder mehreren Karten holen, die die nötige Summe ergeben, oder auch mit „Wechselgeld“.

Für Fortgeschrittene: Man kann von jeder Vorratsart Karten mit einem Teil der Zahlen aussortieren: Diese Mengen an Vorräten wird man somit nicht mit 1 Karte einsammeln können, sondern nur mit entsprechenden Kartenkombinationen.

Wenn eine Figur auf einem Vorratslager stehen bleibt, kann der Spieler aussuchen, welche Art von Vorratskarten er nimmt. Wenn die Figur auf einem Geschenk stehen bleibt, bekommt der Spieler zwar keine Karten, aber darf noch einen Zug machen.

Jeder Spieler hat eine Wühlkarte, die er anstelle einer Figurenbewegung benutzen kann, um das Spielfeld zu wechseln. Dabei können alle Spieler die Vorräte auf ihren neuen Feldern einsammeln.

Das Spiel endet, wenn es von einer Vorratsart keine Karten mehr gibt.

Punkte zählen

Am Ende des Spiels wird die Anzahl der Vorräte jeder Art gezählt. Jeder Spieler bekommt so viele Punkte wie die Anzahl der Vorratsart, von der er am wenigsten gesammelt hat. Solch eine Zählweise motiviert die Kinder schon während des Spiels, ihre Handlungen so zu planen, dass sie die verschiedenen Vorratsarten gleichmäßig aufsammeln.

Wie soll man das Kindern erklären? Die Sache ist die, dass die Zieselmaus zum Mittagessen eine Eichel und ein Korn und zum Nachtisch eine Erdbeere isst. Wenn etwas davon fehlt, wird die Zieselmaus das Essen noch nicht einmal anrühren! Deswegen zählen wir am Ende die Anzahl der gesamten Mittagessen, was der Vorratsart mit der kleinsten Zahl an Vorräten entspricht.