

QUACKAGE

Spielregeln

2–5 Spieler
4+, 6+ Jahre
10–15 Minuten

Spielinhalt:

- 12 Koffer-Karten
- 48 Gegenstands-Figuren,
- 1 Spielfigur
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

DEU

Lasst uns verreisen! Was nehmen wir mit? Einen Regenschirm, eine Brille, Socken, eine Kamera, Farben, ein Skateboard... So viel Gepäck! Wir müssen sehr geschickt vorgehen, damit alles in den Koffer passt :)

In diesem Spiel gibt es 3 verschiedene Spielvarianten: „Puzzle!“, „Gemeinsam auf Reisen“ und „Alles passt!“. Die ersten beiden Spielvarianten sind kooperativ: In ihnen gibt es keine Konkurrenz und die Kinder können sich Zeit nehmen, um über jeden ihrer Züge nachzudenken. In allen Spielvarianten müssen die Gegenstände nach folgenden Regeln eingepackt werden:

- Man kann Gegenstände jederzeit von einem Koffer in einen anderen übertragen oder von einer Seite auf die andere drehen.
- Die Gegenstände müssen genau in den Koffer passen und dürfen sich nicht überlappen. Selbst mit einer kleinen Ecke darf ein anderer Gegenstand oder der Rand des Koffers nicht überlappt werden (Abb. 1).
- Die Gegenstände dürfen nicht mit Gewalt in den Koffer „gestopft“ werden. Selbst minimale Kraftanwendung ist unzulässig.



Abb. 1. Die Gepäckstücke dürfen nicht aus dem Koffer herausragen oder sich überlappen

«Puzzle!» (4+ Jahre)

In dieser Spielvariante werden der Würfel und die Spielfigur nicht benötigt.

Ziel des Spiels: Alle Gegenstände in die Koffer packen.

Spielvorbereitung: Wählt für jedes Kind 1 bis 3 unterschiedliche Koffer (je mehr, desto schwieriger) und die dazugehörigen Gegenstände. Wenn man mit kleinen Kindern spielt, ist es besser, mit einem Koffer des einfachen Niveaus zu beginnen und nach und nach die Schwierigkeit zu erhöhen (Abb. 2).

Wie wird gespielt?

Jeder Spieler erhält seine Koffer und alle zugehörigen Gegenstände. Die Spieler müssen herausfinden, was zusammengehört und wie es zu verstauen ist, damit alles in die Koffer passt.

Fortgeschrittene Spielvariante

- Ergänzt den Stapel um ein paar zusätzliche Gegenstände, die in keinen Koffer passen.
- Die Gegenstände aller Spieler liegen auf einem gemeinsamen Haufen.
- Spielt auf Zeit. Wer zuerst alles eingepackt hat, gewinnt!

Einfaches Niveau:



Mittleres Niveau:



Anspruchsvolles Niveau:



Abb. 2. Schwierigkeitsgrade der Koffer

«Gemeinsam auf Reisen» (4+ Jahre)

Für diese Spielvariante werden alle Komponenten benötigt: Koffer-Karten, Gegenstands-Figuren, Würfel und Spielfigur. Die Anzahl der Spieler liegt zwischen 2 und 4.

Ziel des Spiels: Alle Gegenstände in die Koffer packen. Dies ist ein kooperatives Spiel: Alle Spieler gewinnen, wenn sie alle Gegenstände einpacken konnten.

Spielvorbereitung: Die Spieler erhalten jeweils 3 Koffer. In der Tischmitte werden zufällige Gegenstände in Stapeln zu je 3 Stück platziert (es müssen nicht unbedingt Gegenstände aus den Koffern der Spieler sein). Es sollten dreimal so viele Gegenstände sein wie am Spiel teilnehmende Koffer. Beim Spiel mit 2 Spielern werden z. B. 6 Koffer und 18 Gegenstände benötigt (Abb. 3). Die Spielfigur wird neben einen beliebigen Stapel gestellt und der Würfel wird in die Tischmitte gelegt.



Abb. 3. Anfangsverteilung

Wie wird gespielt?

Es wird reihum gespielt. Der Spieler am Zug würfelt und bewegt die Spielfigur im Uhrzeigersinn so viele Schritte die Stapel entlang, wie der Würfel anzeigt. Aus dem Stapel, auf dem die Spielfigur stehen bleibt, wählt der Spieler einen beliebigen Gegenstand aus und legt ihn nach eigenem Ermessen in einen seiner Koffer.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Zählen der Schritte beginnt ab dem Stapel, auf dem der vorherige Spieler aufgehört hat. Die Spielfigur kann nur die Stapel entlang bewegt werden. Wenn während des Spiels ein Stapel aufgelöst wird, wird er beim Ziehen nicht mehr mitgezählt.

Wer gewinnt?

Es ist ein Teamspiel: Alle Spieler gewinnen, wenn sie alle Gegenstände in die Koffer packen konnten.



«Alles passt!» (6+ Jahre)

Es werden alle Komponenten benötigt. Die Anzahl der Spieler liegt zwischen 2 und 4.

Ziel des Spiels: So viele Gegenstände wie möglich in die eigenen Koffer packen. Im Gegensatz zu den vorherigen Spielvarianten ist dies ein Wettbewerbsspiel.

Spielvorbereitung: Alle Koffer werden in einem großen Kreis in die Tischmitte gelegt. Innerhalb dieses Kreises wird ein kleinerer Kreis aus Stapeln mit je 4 Gegenständen gebildet. Die Spielfigur wird auf einen beliebigen Koffer gestellt (Abb. 4). Die Spieler werfen der Reihe nach den Würfel und bewegen die Spielfigur die Koffer entlang. Den Koffer, auf dem die Spielfigur landet,

Alle Koffer liegen im äußeren Kreis



Alle Gegenstände liegen in Stapeln zu je 4 Stück im inneren Kreis

Abb. 4. Anfangsverteilung

erhält der entsprechende Spieler. Der nächste Spieler zählt die Schritte ab der Stelle, auf der der vorherige Spieler aufgehört hat. Auf diese Art sammelt jeder Spieler 3 Koffer. Die übrigen Koffer werden vom Tisch entfernt. Sie werden nicht im Spiel benötigt.

Wie wird gespielt?

Es wird reihum gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Er stellt die Spielfigur auf einen Stapel mit Gegenständen, würfelt und bewegt die Figur die Stapel entlang. Aus dem Stapel, auf dem die Spielfigur stehen bleibt, wählt er einen beliebigen Gegenstand aus und legt ihn in einen seiner Koffer.

Der nächste Spieler würfelt ebenfalls und zählt die Schritte ab dem Stapel, auf dem der vorherige aufgehört hat.

Wenn der Würfel eine „5“ anzeigt, geht der Spieler 5 Schritte und kann anschließend einen beliebigen Gegenstand aus seinen Koffern durch einen beliebigen Gegenstand aus dem entsprechenden Stapel ersetzen – so kann er einen unpassenden Gegenstand loswerden. Alternativ kann aber auch ein gewöhnlicher Zug durchgeführt werden.

Zeigt der Würfel eine „6“, zieht der Spieler 6 Schritte weiter. Anschließend kann er entweder einen beliebigen Gegenstand aus dem Stapel auswählen und zum Einpacken an seinen linken Mitspieler geben oder einen gewöhnlichen Zug durchführen.

Die Spieler sammeln weiter Gegenstände, solange sie diese in ihren Koffern verstauen können. Ein Spieler muss alle gesammelten Gegenstände einpacken, bevor er wieder an der Reihe ist. Schafft er es nicht, scheidet er aus dem Spiel aus.

Wer gewinnt?

Wenn alle Spieler aus dem Spiel ausgeschieden sind, zählt jeder seine eingepackten Gegenstände. Wer die meisten hat, gewinnt.