



EIN TAG AUF SPIEKEROOG

DAS EINZIGARTIGE URLAUBSSPIEL FÜR 1-100 SPIEKEROOG-LIEBHABER:INNEN AB 6 JAHREN

von Oliver Breuer

mit Karla Bruns, Hannah Bruns, Oskar Bruns, Maren Bruns und Tom Rinck
aka "Die Spielgefährten"

SPIELABLAUF UND SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über vierundzwanzig Runden. In jeder Runde werft ihr einen Würfel, tragt die dazu passende Tetris-Form auf dem Spielplan ein und versucht so, schnellstens alle Spiekerooger Sehenswürdigkeiten zu erreichen. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Siegpunkte gesammelt hat.

SPIELVERLAUF

Alle Spieler:innen nehmen sich ein Blatt vom Spielblock und einen Stift. Wer an der Reihe ist, macht ein Kreuz bei der Urlaubszeit, um die aktuelle Runde zu vermerken. Dann wirft man einen Würfel. Bis zu dreimal im gesamten Spiel dürft ihr euren Würfelwurf wiederholen. Macht in diesem Fall ein Kreuz in eines der drei Re-Roll-Felder. Habt ihr euch für ein Würfelergebnis entschieden, tragt ihr die entsprechende Form auf dem Spielplan ein (siehe Übersicht unter dem Fasan). Nachdem ihr die Form eingezeichnet habt, handelt ihr noch eventuelle Bonusaktionen ab.

SPIELPLAN

Insgesamt acht Sehenswürdigkeiten sind auf dem Spielplan abgebildet. Sie sind über Pfade (bestehend aus Kästchen) miteinander verbunden. Manche Kästchen sind mit einem Bonus-Symbol gefüllt. Sobald ihr einen Bonus mit einer eurer Formen übermalt, müsst ihr ihn sofort werten. An manchen Randfeldern sind grau-weiße Bonus-Bälle angeheftet. Diese werden aktiviert, sobald ihr das angrenzende Feld ausgefüllt habt. Die Bonus-Bälle müssen bzw. können nicht übermalt werden (siehe Abschnitt BONUS).

FORMEN EINZEICHNEN

In jeder Runde malt ihr eine neue Form auf den Spielplan. Dabei müsst ihr folgendes beachten: Die erste Form im Spiel tragt ihr angrenzend an das Startfeld ein. Angrenzend bedeutet: horizontal/ vertikal Kante an Kante, nicht diagonal Ecke an Ecke. Jede weitere Form muss an die zuletzt eingezeichnete Form angeschlossen werden. Ihr dürft die Form dabei beliebig drehen und spiegeln, bevor ihr sie einzeichnet. Könnt ihr sie aus Platzgründen nicht vollständig einzeichnen, so könnt ihr ersatzweise ein einzelnes Kästchen einzeichnen. Sobald ihr eine Sehenswürdigkeit erreicht, erhaltet ihr die dazu gehörige Sonne. Die nächste Form dürft ihr dann auch an einer beliebigen Stelle dieser Sehenswürdigkeit andocken.

BONUS-SYMBOLS

Auf dem Spielplan findet ihr verschiedene Bonus-Symbole. Die vier Ereignis-Symbole stehen für: Gelb=Kultur, Grün=Natur, Rot=Gastronomie und Blau=Strand und Meer. Wer diese Symbole erreicht, hat zwei Möglichkeiten. Entweder auf der Bonus-Karte in die zur Farbe passende Zeile eintragen oder ein freies Fragezeichen-Felder der Stranddistel füllen. Den jeweiligen Effekt erklären wir euch im Abschnitt BONUS-BEREICH. Dann gibt es vier graue Würfel-Symbole. Hier darf sofort eine weitere (zu dieser Zahl

passende) Form eingezeichnet werden. Die drei roten Verbotsschilder ermöglichen es euch, auf dem Spielplan einer anderen Person ein beliebiges, von dieser Person noch nicht aktiviertes Bonus-Symbol zu sperren (Ausnahme sind die grau-weißen Bälle). Die grau-weißen Bälle sind besonders wichtig: sie erlauben es, euren Weg an anderer Stelle fortzusetzen. Ihr tragt an einer Stelle entlang eures bereits absolvierten Weges ein Plus-Symbol ein. Wann immer ihr wollt, könnt ihr euren Weg von diesem Symbol aus fortführen. Alternativ könnt ihr ein grau-weißes Bonus-Symbol aber auch nutzen, um ein noch nicht genutztes farbiges Bonusfeld zu aktivieren, dass entlang eurer Strecke liegt.

BONUS-SYMBOL	TYP	EFFEKTE
	Ereignis	Eintragen in Bonus-Bereich (Bonus-Karte oder Stranddistel)
	Ereignis	Eintragen in Bonus-Bereich (Bonus-Karte oder Stranddistel)
	Ereignis	Eintragen in Bonus-Bereich (Bonus-Karte oder Stranddistel)
	Ereignis	Eintragen in Bonus-Bereich (Bonus-Karte oder Stranddistel)
	Würfelaktion	Sofort die zur Zahl passende Form einzeichnen
	Sperraktion	Sofort ein Bonus-Feld auf einem anderen Spielplan sperren
	Sonderaktion	Neues Startfeld an eigenem Weg oder Bonus-Feld aktivieren

BONUS-BEREICH

Unten rechts auf dem Spielplan findet ihr den Bonus-Bereich. Dazu gehören die Bonus-Karte und die Stranddistel. Wann immer ihr Bonus-Symbole erreicht habt, tragt ihr diese entweder auf der Karte oder bei der Distel ein. Die Stranddistel ist schnell erklärt: sobald ihr sechs Symbole für die Stranddistel eingesetzt habt, erhaltet ihr den zugehörigen Bonus der Distel: einen Siegpunkt (Sonne), eine Sonderform für den Spielplan sowie ein Kreuz auf der Bonus-Karte bei einer Farbe eurer Wahl.

Die Bonus-Karte funktioniert wie folgt: hier gibt es Belohnungen für vollständig gefüllte Zeilen einer Farbe (Sonnen), sowie für vollständig gefüllte Spaltengruppen (jeweils zwei Felder aller Farben). Wer eine ganze Zeile ausgefüllt hat, erhält einen Siegpunkt (Sonne). Wer einen Block aus zwei Spalten gefüllt hat, darf sofort eine Form seiner Wahl auf dem Spielplan einzeichnen (nach den gültigen Regeln).

SONNEN, WOLKEN UND BONUSSYMBOL

Sonnen sind die Siegpunkte des Spiels. Ihr erhaltet sie, sobald ihr ein Feld mit einer Sonne erreicht habt (z.B. eine Sehenswürdigkeit) bzw. einen Bereich erledigt habt, für den es Sonnen als Belohnung gibt (z.B. die Stranddistel). Wolken bekommt ihr, falls eine andere Person vor euch beide Sehenswürdigkeiten einer Himmelsrichtung erreicht hat. In diesem Fall erhaltet ihr die dazu passende Wolke im Himmel über Spiekeroog. Eine Wolke ist ein Minuspunkt.

SPIELEND

Nach Ablauf der vierundzwanzig Runden endet das Spiel. Addiert eure Sonnensymbole und tragt sie in das vorgesehene Feld ein. Zählt dann die Zahl eurer Wolkensymbole und subtrahiert sie von den gesammelten Sonnen. Die Summe ist euer Punktestand und steht für eure besonderen Urlaubshighlights. Sollte es einen Gleichstand geben, dann gewinnt, wer die meisten Sehenswürdigkeiten besucht hat. Gibt es danach immer noch einen Gleichstand, dann zählt bitte die im Spiel erreichten Bonussymbole! Gibt es auch dann keine Entscheidung, teilt euch den Sieg!