

SPIEKEROOG

DAS ROLL + WRITE SPIEL

DAS EINZIGARTIGE ROLL + WRITE SPIEL FÜR 1-100 SPIEKEROOG-LIEBHABER:INNEN AB 6 JAHREN

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

SPIELABLAUF UND SPIELZIEL "SOMMER-EDITION"

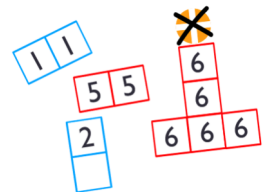
Das Spiel verläuft über dreißig Urlaubstage. An jedem Tag (Runde) habt ihr drei Würfel zur Verfügung. Ihr tragt euer Würfelergebnis in einem der fünf Bereiche auf eurem Spielplan ein. Abschließend prüft ihr, ob ihr Bonus- oder Sonnensymbole erreicht habt oder ob ihr eine Wolke erhaltet. Dann ist die nächste Person an der Reihe. Gewonnen hat, wer am Spielende die meisten Siegpunkte (Sonnen minus Wolken) erreicht hat.

SPIELVERLAUF

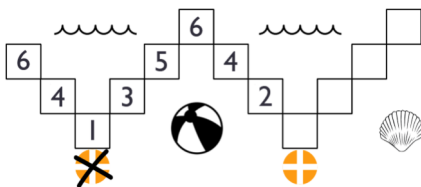
Alle Spieler:innen bekommen ein Blatt vom Spielblock und einen Stift. Bist du an der Reihe, machst du ein Kreuz in ein Kästchen des Kalenders. Dann wirfst du alle Würfel. Du darfst jeden Würfel bis zu zweimal neu werfen, sofern du ihn nicht schon rausgelegt hast. Anschließend trägst du drei Zahlen in einen Bereich deines Spielplans (z.B. im Inseldorf oder am Strand) ein. Man kann einzelne Würfel verfallen lassen.

INSELDORF

Jedes Gebäude besteht aus mehreren Kästchen. Rote Gebäude gehören zur Gastronomie, Blaue zum Einzelhandel. Tragt immer nur gleiche Zahlen in ein Gebäude ein. Zahlen aus einem Wurf könnt ihr auf verschiedene Gebäude verteilen. Wer zuerst alle roten Gebäude ausgefüllt hat, erhält den Gastronomie-Bonus. Wer zuerst alle blauen (in der Winter-Edition sind sie grün) Häuser geschafft hat, bekommt den Einzelhandel-Bonus.



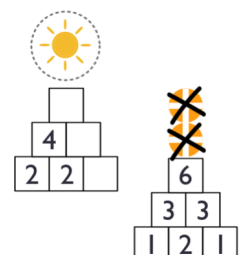
STRAND



Ihr beginnt auf der linken Seite der Welle mit einer hohen Zahl und werdet nach unten immer kleiner. Zurück nach oben werden die Zahlen wieder größer. Dabei müsst ihr nicht – wie bei der Regatta – fortlaufende Zahlen verwenden. Es reicht aus, wenn die Zahlen kleiner bzw. größer werden. Die Kästchen werden der Reihe nach gefüllt.

ZELTPLATZ

Die Zelte werden aus Zahlenmauern gebaut. In die unteren Reihen gehören möglichst kleine Zahlen. Tragt ihr z.B. die Zahlen 1, 2 und 1 ein, so müsst ihr in der mittleren Reihe die Summen der beiden jeweils benachbarten unteren Zahlen eintragen (also 3 und 3). Die Vorgabe für die Zeltspitze wäre dann eine 6. Ihr dürft Zahlen aus einem Wurf auf Zelte und Reihen beliebig verteilen, solange die Summen stimmen.



LIEZ-SCHULE

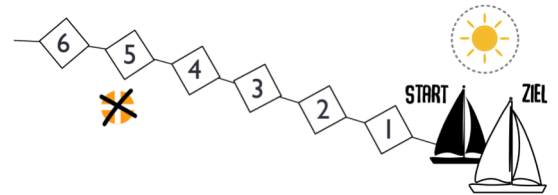
	6	4		> 15
				< 7
	5	3	2	= 10 ✗

	6	5	6	> 16
	2	1	1	< 6
	3	2	3	= 8 ✗

In den einzelnen Zeilen der Schulfenster müsst ihr passende Summen bilden. Diese müssen entweder kleiner, größer oder gleich der jeweils vorgegebenen Summe sein. Die Bonus-Symbole auf der rechten Seite der Fenster gehören jeweils zur untersten Zeile, die Boni auf der linken Seite und die beiden Sonnen werden erst freigeschaltet, wenn man alle drei Zeilen des jeweiligen Fensters vollständig gefüllt hat.

REGATTA

Beginnend mit dem ersten Feld links neben dem schwarzen Segelboot tragt ihr fortlaufende Zahlen ein, bis ihr das Ziel erreicht habt (Feld rechts neben dem weißen Segelboot). Ihr startet mit einer beliebigen Zahl. Nach einer 6 macht ihr mit einer 1 weiter. Die Felder werden der Reihe nach gefüllt.



SONNEN, WOLKEN UND BONUSSYMBOL

Sonnen sind die Siegpunkte des Spiels. Ihr erhaltet sie, sobald ihr ein Feld mit einer Sonne erreicht bzw. einen Teil- oder Gesamtbereich erledigt habt, für den es Sonnen als Belohnung gibt. Wolken bekommt ihr, wenn ein Gesamtbereich (z.B. der Strand) von einer anderen Person als erstes vollständig geschafft wurde. Im Inseldorf gibt es zwei Wolken zu vergeben (rot und blau). Eine Wolke ist ein Minuspunkt.

Erreicht ihr ein Feld mit einem Bonussymbol (oranger Ball), muss dieses sofort eingesetzt werden. Entweder ihr nutzt es, um euch auf den Weg zu einer Sehenswürdigkeit zu machen oder ihr tragt in einem beliebigen Bereich eine Zahl eurer Wahl ein. Alternativ könnt ihr auf einen zusätzlichen Urlaubstag sparen.

SEHENSWÜRDIGKEITEN



Entscheidet ihr euch, ein Bonussymbol für eine Sehenswürdigkeit einzusetzen, dann kreist ihr das erste graue Bonus-Symbol ein, das auf dem Weg noch frei ist. Habt ihr alle Symbole eingekreist, dann könnt das Sonnensymbol einkreisen. Entsprechend verfährt ihr bei den beiden

Feldern für zusätzliche Urlaubstage. Alle anderen Spieler:innen können später bei dieser Sehenswürdigkeit trotzdem noch eine Sonne erhalten, wenn sie die Strecke absolviert haben.

ZUGENDE

Am Ende eines jeden Spielzuges musst du folgendes auf deinem Spielplan überprüfen:

- Hast du ein Bonussymbol erreicht, so musst du es durchstreichen und direkt einsetzen.
- Hast du einen Teilbereich ausgefüllt, darfst du Sonnen einkreisen bzw. Bonussymbole nutzen.
- Hast du als Erste(r) einen ganzen Bereich ausgefüllt (z.B. den Zeltplatz), erhalten alle anderen die dortige Wolke. Alle Sonnen, die sie dort noch nicht erreicht haben, können später nicht mehr freigespielt werden!

SPIELENDE

Nach Ablauf der dreißig Urlaubstage endet das Spiel. Addiert eure Sonnensymbole und tragt sie unten rechts 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!

SOLOREGELN

Natürlich könnt ihr unser Spiel auch solo spielen. Die Grundregeln für den Solo-Modus sind dabei im Wesentlichen identisch mit dem Mehrspieler-Modus. Es gibt lediglich ein paar kleine Anpassungen, die ihr beachten müsst.

SONNEN UND WOLKEN

Die Wolken nehmen im Solo-Modus eine andere Funktion ein. Um zu verhindern, dass ihr eine Wolke kassiert, müsst ihr mindestens eine Sonne pro Bereich erreicht haben. Erreicht ihr die erste Sonne in einem Bereich des Spielplans (z.B. am Strand), streicht dann direkt das zugehörige Wolkensymbol durch. Für jeden Bereich, in dem ihr zum Spielende keine Sonne erreicht habt, müsst ihr euch in der Schlusswertung ein Wolkensymbol einkreisen und entsprechende Minuspunkte anrechnen. Für das Inseldorf gilt: ihr müsst mindestens alle blauen Gebäude erledigt haben (dann erhaltet ihr den Einzelhandels-Bonus), um die Wolke zu verhindern.

SOLO-TABELLE

Damit ihr eure Leistungen im Solospiel entsprechend einordnen und feiern könnt, haben wir ein paar Punktetabellen für euch erstellt. Wählt euch einfach die Tabelle aus, die euch am besten gefällt! Selbstverständlich findet ihr auch eine leere Tabelle in der Übersicht. Tragt hier gerne eure eigenen Ideen ein!

SEEFAHRT

<6	SÜßWASSER-MATROSE
6	FISCHKUTTER-FAHRGAST
7	PAPIERBOOTSMANN
8	JOLLEN-SKIPPER
9	BLAUWASSER-SEGLER
10	KOGGEN-KAPITÄN
>10	FLOTTEN-ADMIRAL

TIERWELT

<6	WATTWURM
6	HERZMUSCHEL
7	STRANDKRABBE
8	PLATTFISCH
9	AUSTERNFISCHER
10	SEEHUND
>10	KEGELROBBE

INSEL

<6	ALPINIST
6	NDR-ZUSCHAUER
7	KÜSTEN-URLAUBER
8	TAGESGAST
9	FERIENGAST
10	STAMMGAST
>10	TEILZEIT-INSULANER

<6	
6	
7	
8	
9	
10	
>10	