



Fabula für 6 ab 6

Fabula besteht aus 24 Legeplättchen. Dabei sind alle Kombinationen von 3 Farben auf 4 Vierteln vorhanden.

1. Solitär: Probiere, die 24 Plättchen zu einem Feld der Größe 4x6 oder 3x8 zusammzusetzen. Alle Berührungskanten müssen dabei farbgleich sein.

Zusatzregel: Der Rand des Feldes soll rot, grün oder gelb sein.

2. Speed-Spiel für 2 bis 4 Spieler: Jeder bekommt eine Vollfarbe (Bei 4 Spielern erhält der Punktstärkste keine). Die restlichen Plättchen werden gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler versucht für sich, die Plättchen als Feld (siehe Tabelle) auszulegen. **Alle Berührungskanten müssen farbgleich sein.** Bis zu 3 Punkte gibt es fürs erfolgreiche Beenden. Nachdem alle fertig sind, gibt es nochmals bis zu 3 Punkte für die größte zusammenhängende Farbfläche (Punktberührungen zählen nicht).

Beispiel für 3 Spieler: Spieler 1 hat das obere Drittel des Bildes gelegt und war Erster, Spieler 2 die Mitte, er war Zweiter, Spieler 3

4. Mohn, Korn & Klee

Ziel: Ein komplettes, farblich zusammenpassendes Feld mit einem Anbauschwerpunkt.

Anbau:

Korn	Gelb
Mohn	Rot
Klee	Grün

Aufgabe: Setzen sie Ihr Guthaben gewinnbringend ein.
1 Chip oder 1Cent = 1000 Euro.

Spieler	Chips je Spieler	Größe des Feldes
2	10	3 x 4 Steine
3	7	2 x 4 Steine
4	5	2 x 3 Steine

Spielverlauf:

Alle Plättchen werden verdeckt in die Mitte gelegt. Der Startspieler (Makler) deckt nach Wahl ein bis drei Plättchen (Feldbausteine) auf und bietet sie den Spielern (Markt) an. Jeder Spieler überlegt, was ihm diese Bausteine wert sind. Leider weiß man nicht, was die Konkurrenz bietet. Jeder bietet also verdeckt, die Geldchips werden verdeckt in die Hand genommen und zusammen aufgedeckt. Der Meistbietende bekommt den Zuschlag. Haben mehrere gleichviel geboten, erhält der den Zuschlag, der am nächsten dem Makler sitzt. Gehört der Makler zu den Meistbietenden, bekommt er diese Bausteine. Wenn keiner geboten hat, muß der Makler die Bausteine nehmen. Will der Käufer ein oder zwei Teile davon nicht, kann er sie sofort wieder als Makler anbieten. Ist der oder die Besitzer ermittelt, muß er diese Bausteine sofort in sein Feld einbauen. Beim Anbauen muß mindestens eine neue Berührungskante entstehen.

das untere Drittel und war Dritter.

Beispiel Punkteverteilung

Spieler 1 : 2 fürs Beenden, 1 für die Farbfläche (15 Viertel)

Spieler 2 : 1 fürs Beenden, 0 für die Farbfläche (7 Viertel)

Spieler 3 : 0 fürs Beenden, 2 für die Farbfläche (17 Viertel)

Spieler	Steine	Feldgröße	Punkte		
			Platz 1	Platz 2	Platz 3
2	12	3x4	1	0	
3	8	2x4	2	1	0
4	6	2x3	3	2	1

3. Legespiel für 2 bis 4 Spieler: Die 24 Plättchen werden gleichmäßig verteilt und offen ausgelegt. Der jüngste Spieler fängt mit Legen an. Das erste gelegte Plättchen wird doppelt gewertet, da man ihn nirgends anlegen kann. Der Wert des Steins richtet sich nach den Farbanteilen (1-4 Punkte). Es geht im Uhrzeigersinn weiter. **Beim Legen dürfen nur Kanten gleicher Farbe zusammenkommen.** An der neuen Berührungskante zählt der Wert des gelegten Plättchen plus der Wert des angrenzenden Plättchen als Punkte. Gibt es 2 oder 3 neue Berührungskanten, wird für diese genauso verfahren. Die Punkte des gelegten Plättchen können also beim geschickten Legen auch zwei- oder dreimal gewertet werden. **Beispiel:** Das linke obere Plättchen wird angelegt: 2+2 Punkte für die senkrechte Kante und 2+3 Punkte für die waagerechte Kante, also insgesamt 9 Punkte. Das rechte obere Plättchen ergibt 7+7=14 Punkte.

Die sich bildende Form darf maximal 5 x 5 oder 4 x 6 Plättchen groß sein. Es wird so lange weiter gespielt, bis keiner mehr ein Plättchen anlegen kann. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Zusatzregel: Nach dem Verteilen wählt jeder Spieler geheim eine Farbe (aufschreiben). Bildet diese Farbe zum Schluß die größte zusammenhängende Fläche, gibt es 16 Zusatzpunkte. Haben 2 Spieler richtig getippt, bekommt jeder 8 Punkte. Sind zwei Flächen gleich groß, werden keine Punkte verteilt.

Dabei müssen die Berührungskanten gleiche Farbe

haben. Die Feldgröße (siehe Tabelle) ist von der Anzahl der Spieler abhängig und darf nicht überschritten werden. Liegt der Baustein einmal, darf er weder verschoben noch gedreht werden. Kann der Käufer diese Bausteine weder einbauen noch an seine Mitspieler loswerden, muß er sie zur Seite legen. Dann wird jeweils der nächste Spieler zum Makler bis zum Spielende.

Spielende

1. Wenn ein Spieler sein Feld farblich zusammenpassend komplett hat **oder**
2. wenn alle Plättchen vergeben sind.

Wertung (1 Punkt = 1000 Euro)

1. Anbauschwerpunkt: Für die größte zusammenhängende Farbfläche gibt es pro Viertel eines Plättchens einen Punkt. (Punktberührungen zählen nicht)
2. Jeder noch vorhandene Chip zählt einen Punkt.
3. Für jeden nicht vorhandenen oder nicht eingebauten Feldbaustein wird ein Punkt abgezogen.

Sieger ist, wer den höchsten Gewinn erzielt hat. Es sollten mindestens so viele Runden gespielt werden, wie Mitspieler beteiligt sind.

Variante: Die 24 Plättchen werden offen in die Mitte gelegt.

Kontakt: Werner Kubens Tel.030-6623771 oder w@k-be.de

Verkaufsspieliste: www.k-be.de