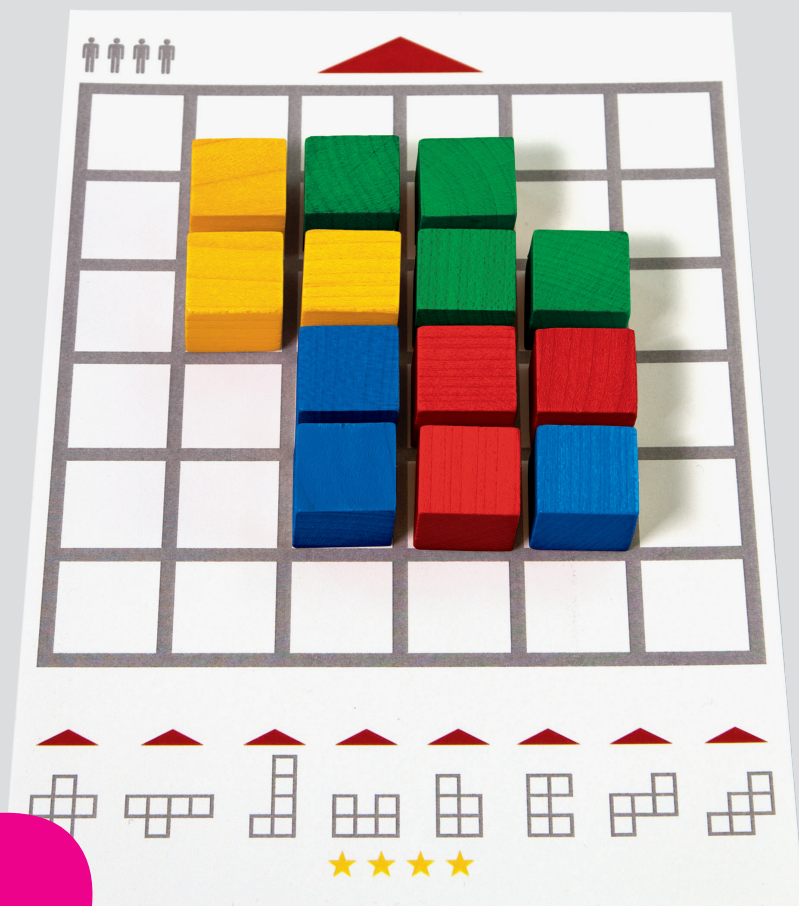


pattern match

Dirk Baumann



Strategisch denken – Formen legen



Kallmeyer



LERNSPIELE

pattern match

Strategisch denken – Formen legen

Inhalt

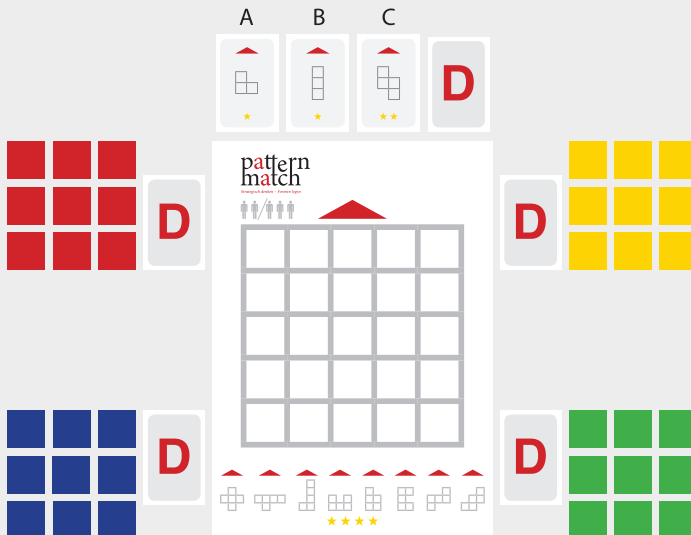
- 1 Spielfeld (zweiseitig)
- 36 Würfel in vier Farben (jeweils neun rote, gelbe, grüne und blaue)
- 48 Spielkarten (12 A-Karten, 12 B-Karten, 16 C-Karten und 8 D-Karten)
- Spielanleitung

Spielidee

Die Spieler versuchen, auf einem gemeinsamen Spielfeld mit ihren Steinen bestimmte Muster zu legen, wobei sie sich ständig gegenseitig blockieren können. Man kann versuchen, einfache Muster mit wenigen Siegpunkten zu bilden oder schwierige mit vielen Punkten. Es gibt Muster, die alle Spieler versuchen zu erfüllen, und zusätzlich ein geheimes Muster für jeden Spieler.

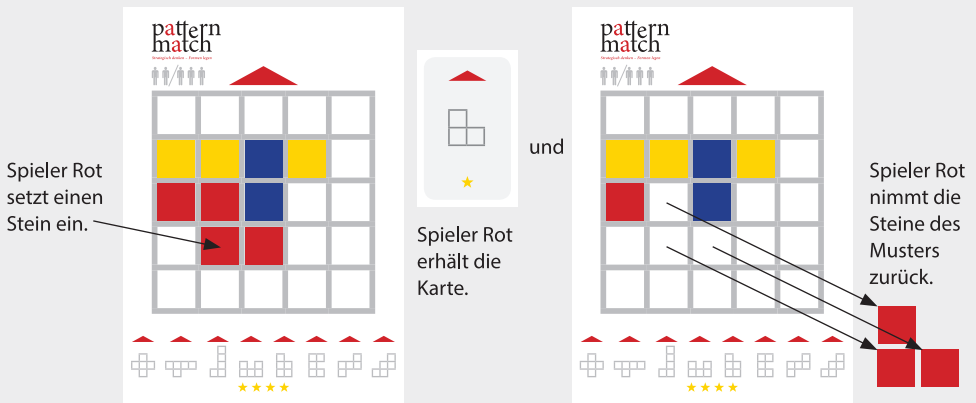
Spielvorbereitung

- Spielplan passend zur Anzahl der Mitspieler (♠♠/♠♠♠ oder ♠♠♠♠) in die Mitte legen.
- Aufgabenkarten nach den Buchstaben auf der Rückseite sortieren, mischen und als Stapel neben den Spielplan legen. Die Stapel A, B und C werden mit der Musterseite nach oben gelegt; der Stapel D wird mit der Buchstaben-seite nach oben gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle neun Würfel dieser Farbe.
- Weiterhin erhält jeder Spieler verdeckt eine Karte aus dem Stapel mit dem Buchstaben D. Dies sind die Geheimaufträge. (Die restlichen Karten bleiben als Stapel liegen.)



Spielablauf

- Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, legt einen seiner Steine auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan.
- **Danach** wird kontrolliert, ob er mit seinen Steinen eine offen ausliegende Musterkarte erfüllt, wobei die Ausrichtung übereinstimmen muss (gekennzeichnet durch das rote Dreieck). Alternativ kann der Spieler auch seinen geheimen Auftrag erfüllen.
- Gibt es eine Übereinstimmung, so nimmt der Spieler die entsprechende Karte und legt sie offen vor sich ab. Auf dem Stapel wird somit die nächste Musterkarte sichtbar. Weiterhin nimmt der Spieler alle am Muster beteiligten Würfel zu sich.



- **Wichtig:** Bei einer Übereinstimmung muss der Spieler die Karte erfüllen, auch wenn er vielleicht ein größeres Muster als Ziel geplant hatte.
- Es kann immer nur ein Auftrag erfüllt werden. Sind mehrere Muster gleichzeitig erfüllt, so darf sich der Spieler aussuchen, welches er erfüllt.
- Sollte der Geheimauftrag erfüllt worden sein, so zieht der Spieler verdeckt einen neuen Auftrag vom D-Stapel.
- Sollte der Spieler seinen letzten Stein eingesetzt haben, ohne dass damit ein Auftrag erfüllt werden kann, so muss er alle seine Steine vom Spielfeld entfernen.

Bemerkungen

- Es kann sein, dass das Muster einer neu aufgedeckten Karte von einem anderen Spieler erfüllt wird. Dies wird aber zunächst nicht berücksichtigt. Erst wenn dieser Spieler an der Reihe ist und nachdem er seinen Stein eingesetzt hat (wodurch er ggf. auch noch ein anderes Muster erfüllen kann), wird die Erfüllung der Muster geprüft.

- Alle im Spiel vorkommenden Geheimaufträge sind auf dem Spielplan abgebildet.
- Die Stapel A und B enthalten dieselben Muster, jedoch in unterschiedlicher Anzahl.
Es ist wichtig, dass diese Stapel nicht vermischt werden, da für einen flüssigen Spielverlauf mehr einfache Karten als schwierige benötigt werden.

Spielende

Die Sterne auf den Karten geben an, wie viele Siegpunkte der Spieler bei der Erfüllung erhält. Hat ein Spieler acht oder mehr Siegpunkte, gewinnt er das Spiel.

IMPRESSUM

© 2017 KALLMEYER LERNSPIELE

Friedrich Verlag GmbH

Im Brande 17, 30926 Seelze

Alle Rechte vorbehalten.

Autor: Dirk Baumann, Troisdorf

Redaktion: Franziska Siebel, Seeheim

Grafik: Katrin Gerstle

Druck: LUDO FACT GmbH, Hauptstraße 105,
D-89343 Jettingen-Scheppach

Best.-Nr. 13107

www.kallmeyer-lernspiele.de

Friedrich Verlag GmbH | pattern match | 2017