

# AREAL

**SPIELANLEITUNG**

DIRK HANNEFORTH

Kallmeyer  
  
LERNSPIELE

AREAL

Ein Legespiel für 1–6 Spieler ab 8 Jahren  
Von Dirk Hanneforth

**SPIELZIEL:**

Jeder Spieler soll möglichst große, zusammenhängende Flächen in seiner Farbe bilden. Im Spiel werden nur Rechtecke und Quadrate gewertet.

Zum Spiel gehören: 24 Spielsteine, 4 Farbtäfelchen.

**SPIELVORSCHLAG FÜR 2–4 SPIELER:**

**SPIELVORBEREITUNG:**

Die 24 Spielsteine werden gleichmäßig an die Spieler verteilt und offen ausgelegt. Jeder Spieler zieht ein Farbtäfelchen. Dieses liegt im Spielverlauf offen und bestimmt die Spielfarbe jedes Einzelnen. Wenn nur zwei oder drei Spieler mitspielen, bleiben die anderen Farben unbesetzt.

Es beginnt der jüngste Spieler.

**SPIELABLAUF:**

Die Spieler legen abwechselnd einen Stein auf den Tisch. Ein neuer Spielstein muss vollständig an einen bereits liegenden angelegt werden, unabhängig von den Farben.

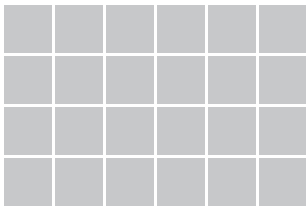
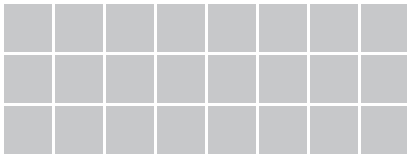


*richtig*

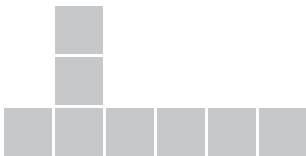


*falsch*

Die 24 Steine müssen am Spielende in der Form eines Rechtecks liegen.  
Es sind unterschiedliche Rechtecke als Endstand möglich:  
2 x 12, 3 x 8 oder 4 x 6 Spielsteine.



Die Form ergibt sich im Spielverlauf.  
Alle Spieler achten darauf, dass die Form eingehalten wird.



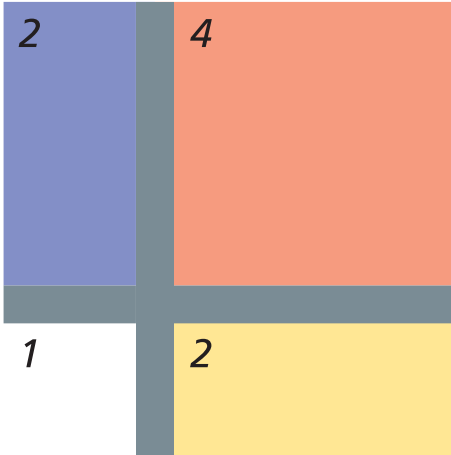
*Hier kann der Stein mit dem Kreuz (X)  
nicht angelegt werden, da dann kein  
Rechteck mehr gebildet werden kann.*

Falls beim Ablegen ein Fehler passiert, der nicht mehr rückgängig gemacht werden kann, werden die Steine wieder eingesammelt und neu verteilt. Das Spiel ist beendet, wenn die 24 Spielsteine ausgelegt sind.

## AUSWERTUNG:

Wenn alle Steine ausgelegt sind, beginnt die Auswertung:

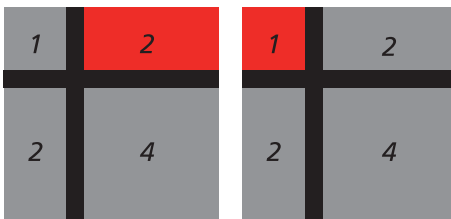
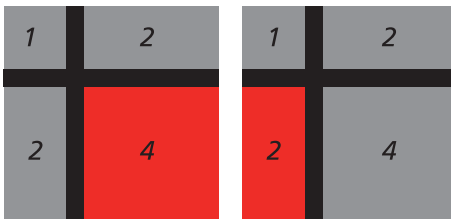
Jede Fläche einer Figur bringt Punkte, die zusammengezählt werden.



Jedes kleine Quadrat zählt 1 Punkt.

Jedes große Quadrat zählt 4 Punkte.

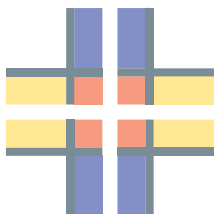
Jedes Rechteck zählt 2 Punkte.



Das rot hervorgehobene Quadrat zählt 9 Punkte.

Jetzt werden die ausgelegten Spielsteine ausgewertet.  
 Es werden alle Rechtecke und Quadrate einer Farbe herausgesucht, die aus zwei oder vier Steinen gebildet werden. Figuren, die nur durch einen Stein gebildet werden, können nicht gewertet werden. Gezählt werden nur die reinen Rechtecke und Quadrate, d. h. die Figuren dürfen keine „Ausbuchtungen“ haben.

*Diese Figuren dürfen gewertet werden (rote Flächen).*



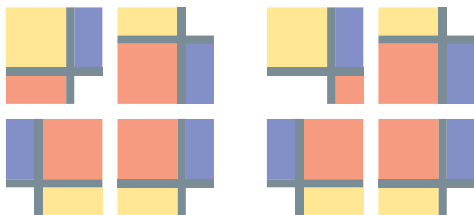
*Diese Figur zählt  
4 Punkte.*



*Diese Figur zählt  
6 Punkte*



*Diese Figur zählt  
8 Punkte.*



*Diese roten Figuren zählen nicht, da keine reinen Quadrate  
oder Rechtecke gebildet werden.*

Am Ende der Auswertung gilt:  
**Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.**

### **SPIELVARIANTE FÜR 2–4 SPIELER:**

Jeder Spieler zieht anfangs verdeckt ein Farbtäfelchen; dieses wird jedoch danach nicht offen hingelegt, sondern bleibt verdeckt, sodass kein Spieler die Farbe des anderen kennt.

### **SPIELVORSCHLAG FÜR 6 SPIELER:**

Es wird ausgelost, wer beginnt. Es gelten die bekannten Grundregeln. Allerdings besitzt kein Spieler eine eigene Farbe. Jeder versucht, abgeschlossene (rechteckige oder quadratische) Farbflächen zu legen. Gelingt dies einem Spieler, werden seine Punkte sofort notiert, da später nicht mehr feststellbar ist, von wem welcher Stein gelegt wurde. Punkte werden aber nur angerechnet, wenn der Spieler mit seinem zweiten bzw. vierten Stein ein Rechteck oder ein Quadrat schließt und die Werte sofort notiert. Achtung: Wenn bei dieser Variante fünf Personen mitspielen, werden die übrig bleibenden vier Steine als Startreihe aufgelegt.

### **KOOPERATIVE VARIANTE:**

Die Spieler legen die Steine nacheinander ab und versuchen, dabei möglichst viele Rechtecke und Quadrate zu legen.

### **SPIELVORSCHLAG FÜR EINEN SPIELER:**

Der Einzelspieler versucht, mit den 24 Steinen ein optimales Ergebnis zu legen. Hier einige Vorschläge.

Es sollen gelegt werden:

- ▶ möglichst viele Quadrate
- ▶ möglichst viele Rechtecke
- ▶ möglichst viele Rechtecke, aber kein Quadrat
- ▶ möglichst viele Quadrate, aber kein Rechteck
- ▶ nur Quadrate und Rechtecke in einer (zwei/drei/vier Farben)

Geübte Einzelspieler erfinden bald ihre eigenen Aufgaben. Weitere Vorschläge bietet das Werkstattheft.

## Spielend lernen mit AREAL

**AREAL** ist ein Spiel, das den Blick für Kombinationsmöglichkeiten schult. Um größere Flächen zu legen, muss vorausgedacht werden, ist das Denken in Zusammenhängen, ist Planung erforderlich. Dafür müssen die Steine in ihrer Unterschiedlichkeit und Übereinstimmung wahrgenommen werden. So fördert **AREAL** das formale, logische und strategische Denken.

**AREAL** ist darauf angelegt, im regelgeleiteten Spiel allein oder in kleinen Gruppen zum Ziel zu kommen. Wird es in der Gruppe gespielt, ist das mögliche Vorgehen der Mitspieler in die eigenen Spielentscheidungen einzubeziehen. Im Spiel wird der Umgang mit Konkurrenzsituationen geübt.

**AREAL** bietet ganz verschiedene Zugänge im Spiel. Auch ohne feste Spielregeln lassen sich die Steine zu formschönen Figuren legen. Dafür gibt das **Werkstattheft** Anregungen. Es wird ausprobiert, verworfen und neu zusammengefügt. Das Empfinden ist Basis für die Entscheidungen.

So fördert **AREAL** das ästhetische Lernen.

## **Impressum**

### **Areal**

Kunst im rechten Winkel

© 2009 KALLMEYER LERNSPIELE  
Erhard Friedrich Verlag GmbH  
Im Brande 17, D-30926 Seelze  
Alle Rechte vorbehalten.

Autor: Dirk Hanneforth

Redaktion: Nicole Tomczak

Grafik: Friedrich Medien-Gestaltung  
Christian Smit

Druck: LUDO FACT GmbH  
Printed in Germany

Best.- Nr.: 3316

[www.kallmeyer-lernspiele.de](http://www.kallmeyer-lernspiele.de)