

Wolfgang Kramer

Wer mit wem?
Das wechselreiche
S P I E L
um kuriose
Partner!

HIMMEL MIMMEL





IM 7. HIMMEL

**Das wechselreiche Spiel um kuriose Partner.
Für 2-6 Spieler ab 12 Jahren.
Von Spieleautor Wolfgang Kramer.**

DIE SPIELIDEE

Beim Gartenfest ist die Welt noch in Ordnung. Alle feiern fröhlich, jeder ist sich seines Partners sicher. Eure Partner, das sind so kuriose Typen wie Mario Matscho, Klara Klunker, Steffi Styling oder Hans Häuslich. Doch kurze Zeit später sieht die Sache schon ganz anders aus: Da bahnen sich überraschend neue Beziehungen an, die mal kurz, mal länger halten. Immer wieder funkt einer dazwischen und entführt einem Mitspieler den vertrauten Partner, um vielleicht mit ihm im 7. Himmel zu landen. So geht das kreuz und quer.

Wer mit wem am Schluß das begehrte Ziel erreicht, ist eine Frage von Taktik, Tricks und Tüfteleien. Aber auch das Glück in Form von guten Sympathie-Karten darf nicht fehlen, um mit dem heißumkämpften Partner als erster auf jenen Wolken zu schweben, die man den 7. Himmel nennt.

DAS SPIELZIEL

Sieger wird, wer mit einer Partner-Figur zuerst den 7. Himmel erreicht - vorausgesetzt, er ist auch im Besitz der gleichfarbigen Partner-Karte. Also Leute - Spielplan aufklappen und los!

SPIELZUBEHÖR

1 amüsanter, bildschöner Spielplan; 6 farbige Partner-Figuren aus Holz; 6 Partner-Karten mit kuriosen Typen; 99 Sympathie-Karten zum Ziehen und Tauschen.

SPIELVORBEREITUNG

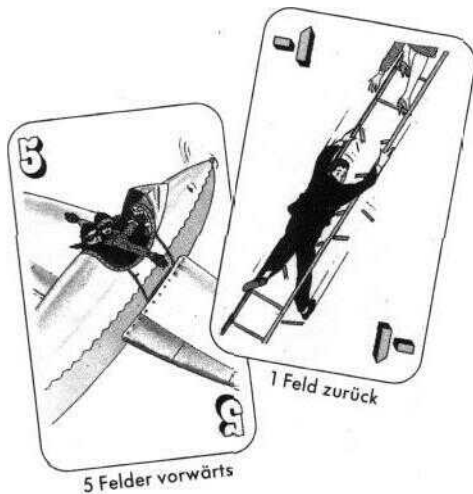
Für **4-6 Spieler** ist die nachfolgende Grundregel angelegt. Die Besonderheiten für **2-3 Spieler** sind am Ende der Spielregel beschrieben.

- **Alle 6 Partner-Figuren** werden auf das Startfeld mit dem Gartenfest gestellt. Die weiteren Felder zeigen verschiedene Stationen und Ereignisse einer Partnerbeziehung bis hin zum 7. Himmel.
- **Die 6 Partner-Karten** werden gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält eine Karte und legt diese offen vor sich auf den Tisch, übrige Partner-Karten werden offen neben den Spielplan gelegt; sie werden später noch zum ➡ Wechseln gebraucht.

Warum auf jeder Partner-Karte zwei Köpfe abgebildet sind. Weil Männer sich für einen weiblichen und Frauen sich für einen männlichen Partner entscheiden, um mit ihm in den 7. Himmel zu kommen. Ist doch logisch, oder? (Beispiel: Klaus bekommt die rote Karte mit Vanessa Vamp und hat nun die rote Holzfigur als Partner, Katja bekommt die blaue Karte mit Charlie Charmeur und hat so die blaue Holzfigur als Partner... usw.) Jeder Mitspieler legt seine Partner-Karte offen vor sich auf den Tisch – man sieht also sofort, wer mit wem im 7. Himmel landen will.

MERKE: Partner sind also nicht die Mitspieler am Tisch, sondern die gewählte Partner-Karte mit der dazugehörigen farbgleichen Holzfigur.



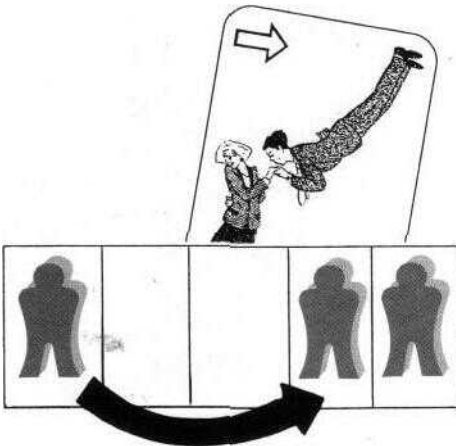


- **Die Sympathie-Karten.** Sie sind der entscheidende Motor des Spiels. Sie werden ebenfalls gemischt und verdeckt ausgeteilt. Jeder Spieler erhält 12 Karten auf die Hand, die er nach Farben ordnet und vor den Mitspielern verdeckt hält. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel neben den Spielplan.

Die Karten zeigen, für welchen Partner man Sympathien hat. Immer wenn ein Spieler an der Reihe ist, spielt er eine Sympathie-Karte aus. Mit diesen Karten kann man entweder

- Partner-Figuren **ziehen**
oder
- Partner-Figuren **wechseln**.

DAS ZIEHEN DER PARTNER-FIGUREN



- **Die 72 Sympathie-Karten mit farbigen Zahlen** werden als Zugpunkte für die gleichfarbige Figur verwendet. So können die Figuren 1, 2, 3, 4, 5 Felder vorwärts oder 1 bzw. 2 Felder rückwärts gezogen werden. Rückwärts aber nicht über das Startfeld hinaus.
- **Die 12 Sympathie-Karten mit weißen Zahlen** verwendet man zum Ziehen einer beliebigen Figur, sie sind also eine Art Joker.
- **Die 7 Sympathie-Karten mit Pfeil** bewegen die gleichfarbige bzw. beliebige Figur (weißer Pfeil) bis zu dem Feld vorwärts, auf dem die nächste Partner-Figur steht.
- **Die 8 Sympathie-Karten mit Text** werden wie jede andere Karte ausgespielt (nicht zusätzlich!). Die Aufforderungen sind dann sofort auszuführen.

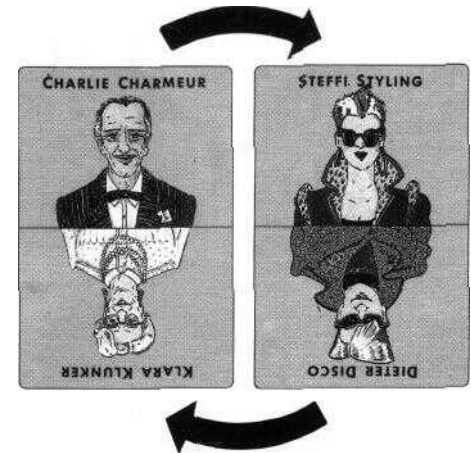
DAS WECHSELN DER PARTNER

- Sympathie-Karten mit farbiger Zahl oder farbigem Pfeil können alternativ zum Tauschen von Wunschpartnern ausgespielt werden. In diesem Fall wird keine Partner-Figur gezogen.
- Dazu spielt der Spieler eine Sympathie-Karte mit farbiger Zahl oder farbigem Pfeil aus und nimmt sich einfach die gleichfarbige Partner-Karte im Tausch gegen seine eigene. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Partner-Karte einem Mitspieler gehört oder (bei 2, 4 und 5 Spielern) besitzlos neben dem Spielplan liegt. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, ohne daß gezogen wurde.

Beispiel: Klaus hat die graue Karte mit Steffi Styling. Katja hat die blaue Karte mit Charlie Charmeur bzw. Klara Klunker. Klaus spielt eine Sympathie-Karte mit einer blauen Zahl aus und tauscht seine graue Karte mit der blauen Karte von Katja.



- Natürlich kann man jederzeit Wunschpartner zurücktauschen, sofern man an der Reihe ist. Kurz vor dem Ziel wird das besonders spannend, denn jedes Wechseln beschränkt ja gleichzeitig die Zugmöglichkeit mit dieser Figur.
- Eine weitere Möglichkeit Partner zu wechseln, gibt es auf den Feldern 4, 8 und 14. Das spart wertvolle Zugpunkte!





BEIM GARTENFEST FÄNGT ALLES AN

Der jüngste Spieler beginnt. Er spielt eine beliebige Sympathie-Karte mit 1, 2, 3, 4 oder 5 Zugpunkten offen aus und zieht die gleichfarbige Partner-Figur um die angegebene Zahl entsprechend viele Felder vorwärts. Dabei dürfen auf einem Feld auch mehrere Figuren stehen.

Jeder kann jede Partner-Figur bewegen, sofern er eine entsprechende Sympathie-Karte hat! Ausgespielte Karten werden auf einem Stapel abgelegt; danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

DIE 6 AUFREGENDEN STATIONEN AUF DEM WEG IN DEN Z HIMMEL

Jeder Spieler, der mit irgendeiner Partner-Figur auf eines dieser 6 Felder gerät, muß die vorgeschriebene Aktion sofort ausführen. Wie himmlisch oder höllisch sie auch sein mag. Die kleinen grünen Symbole auf diesen Feldern erinnern während des Spiels an die nachfolgenden Bedeutungen.

- **Feld 2 - Der erste Kuß**

Aber hallo, Du gehst ja ganz schön ran. Rücke mit dieser Figur **sofort auf Feld 5 vor**. Dort ist ein Picknick angesagt.

- **Feld 4 - Der Tanz in der Disco**

Aha... öfter mal was Neues. Du darfst nicht nur. Du **mußt** Deinen Partner gegen irgendeinen anderen Deiner Wahl **eintauschen**.

- **Feld 6 - Ab zum Montmartre**

Gratulation, Dich erwartet ein heißes Weekend in Paris. Rücke **mit dieser Figur sofort auf Feld 9 vor**.



- **Feld 8 - Hinein in den Fasching**

Na, Lust auf Abwechslung? Du **kannst** Deinen Partner gegen irgendeinen beliebigen anderen **eintauschen**, mußt es aber nicht.

- **Feld 13 - Der erste Streit**

Setze diese Figur zur Strafe **zurück auf Feld 10**. Im Namen der Rose öffnet sich die Tür zur Versöhnung...

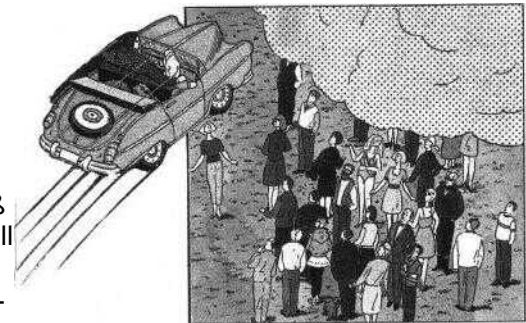
- **Feld 14 - Das ungleiche Paar**

Was sich liebt, das reckt sich. Oder auch nicht. Du **kannst** Deinen Partner gegen einen beliebigen anderen **eintauschen**, mußt es aber nicht.



IM 7. HIMMEL

- **Das Spiel gewinnt**, wer mit seinem Partner als erster im 7. Himmel ankommt. Dabei können ausnahmsweise überflüssige Zugpunkte verfallen. Welcher Spieler die Figur auf den 7. Himmel zieht, spielt keine Rolle - entscheidend ist, wer die gleichfarbige Partner-Karte hat. Logisch, daß man es mit der Figur versucht, zu der man auch die passende Partner-Karte hat - sonst gewinnt ja ein anderer!
- **Die nächsten Plätze** können natürlich noch ausgespielt werden. Sympathie-Karten für Partner-Figuren, die bereits im 7. Himmel sind, haben keine Bedeutung mehr. Diese Partner können nicht mehr eingewechselt werden, und man kann auch nicht mehr auf sie mit dem i Pfeil aufrücken. Spieler, die bereits im 7. Himmel gelandet sind, nehmen am weiteren Spielverlauf nicht mehr teil.
- **Wenn gar keiner im 7. Himmel landet**, liegt das meistens daran, daß zu oft gewechselt wurde. Aber auch das ist kein Malheur. In diesem Fall endet das Spiel, wenn die letzte Sympathie-Karte ausgespielt worden ist. Sieger ist dann derjenige, der mit seiner Partner-Figur - dank raffiniert ausgespielter Karten - dem 7. Himmel am nächsten gekommen ist,





BESONDERE REGELN BEI 2 UND 3 SPIELERN

Bei 2 und 3 Spielern ist das Spiel interessanter, wenn jeder mit 2 Figuren spielt. Die Regeln ändern sich dann in drei Punkten:

- Jeder Spieler erhält 2 Partner-Karten. Auch hier wird mit allen 6 Partner-Figuren gespielt. Bei 2 Spielern werden die beiden übrigen Partner-Karten ebenfalls offen neben den Spielplan gelegt.
- Nach dem Ausspielen einer Sympathie-Karte ergänzen die Spieler ihre Karten wieder auf 12 - und zwar solange, bis die erste Partner-Figur im Himmel angekommen ist. Der Spieler, der diesen Zug ausführte, darf seine Sympathie-Karten als letzter noch einmal ergänzen. Dann wird normal weitergespielt, d.h. die restlichen Karten bleiben neben dem Spielplan liegen.
- Wenn ein Spieler einen Partner wechselt, darf er wählen, welche von seinen eigenen beiden Partner-Karten er abgibt.
- Es gewinnt, wer zuerst zwei Partner in den 7. Himmel gebracht hat. Gelingt dies keinem, gewinnt derjenige, der zuerst mit einer Figur im 7. Himmel angekommen ist.

So. Leute, das war's. Und jetzt viel Spaß, viel Glück und toi, toi, toi...

Weitere Spiele von Wolfgang Kramer
bei F. X. Schmid:
AUF ACHSE
NEW YORK - NEW YORK

©1989 F.X. Schmid
D-8210 Prien
Made in West Germany



No. 71212.2