

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: taktisches Würfelspiel
Spielerzahl: 2 - 8
Altersempfehlung: ab 8 Jahre
Spieldauer: ca. 15 Minuten pro Partie
Spielautor: Wolfgang Riedesser
Taktik ○○●○○ Glück

„WIE DU
MIR...“



Das Ziel ist klar: die meisten Chips zu gewinnen! Doch wie schaff ich das, wenn mir die „lieben“ Mitspieler ständig dazwischenfunken. Und jetzt ziehen die auch noch mit meiner Figur... natürlich wieder auf ein Minusfeld, was auch sonst?! Also schon wieder Chips abgeben. Na wartet! Die Rache ist mein, sprach der Spieler - und würfelte! Ha, sehr gut! 4 Chips dazu. Jetzt sieht die Sache doch schon wieder ganz anders aus...

Mit jeder der vielen heißen Würfelrunden wird „Wie Du mir...“ spannender. Ständig geht es hin und her, mal hat man weniger Chips, mal mehr. Und abgerechnet wird erst ganz zum Schluß! Wer ist Gewinner? Wer konnte die meisten Chips ins Ziel bringen?

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 13 Spielfiguren aus Holz (je 2 x rot, gelb, blau, grün und schwarz/ je 1 x orange, rosa und violett)
- 60 Holzchips
- 22 Ereigniskarten
- 8 Farbkarten
- 1 Würfel (mit Ziffern von 1 -3)
- 1 Becher

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die Farbkarten vorsichtig aus dem Stanzbogen herausgetrennt werden.

Jeder Spieler erhält:

- 2 Spielfiguren einer Farbe (bei 6-8 Teilnehmern bekommt jeder nur eine Spielfigur!), die er auf das Startfeld stellt,
- die gleichfarbige Farbkarte, die er vor sich ablegt (hierdurch weiß man immer, wer welche Farbe spielt),
- 4 Chips, die er auf der Farbkarte vor sich deponiert.

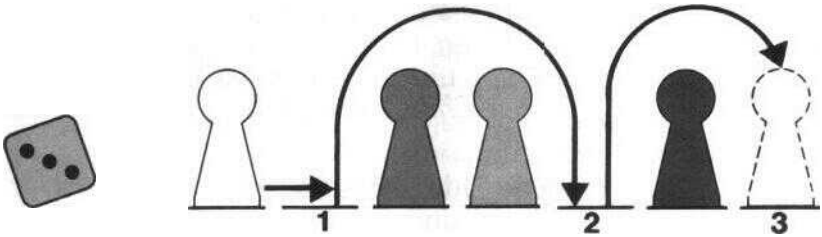
Die restlichen Chips werden in den Becher gelegt, der auf dem Kreis im Zentrum des Spielplans abgestellt wird. Die Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt auf einem der beiden dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan abgelegt. (Das zweite Feld dient zur Aufnahme der im weiteren Spielverlauf gezogenen Karten.)

Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, würfelt er einmal mit dem Würfel. Er kann nun eine beliebige Figur entsprechend vorwärts in Richtung Ziel ziehen. Das kann eine eigene Figur oder auch die eines Mitspielers sein. Da es nicht darum geht, als erster im Ziel zu sein, sondern die meisten Chips zu sammeln, muß er bei jedem Wurf von neuem überlegen, welche Figur er zieht.

Beim Bewegen einer Figur ist zu beachten, daß Felder, die von anderen Figuren besetzt sind, übersprungen und **nicht** mitgezählt werden.



Daraus folgt, daß auf jedem Feld (außer Start- und Zielfeld natürlich!) stets nur **eine** Figur stehen kann und daß es auch kein Hinauswerfen gibt.

Es herrscht Zugzwang, d.h. ein Spieler muß, wenn er an die Reihe kommt, würfeln und eine Figur **vorwärts** (niemals rückwärts) bewegen, und zwar immer um die **genaue** Würfelzahl. (Nicht vergessen: besetzte Felder werden nicht mitgezählt!)

(Hinweis: Dadurch, daß während des Spiels oft Figuren von Spielern, die selbst nicht an der Reihe sind, bewegt werden, kann es immer wieder einmal zu Verwirrungen über die eigentliche Würfel-Reihenfolge kommen.

Daher ist darauf zu achten, daß der Würfel nach einem Wurf stets im Uhrzeigersinn - von Spieler zu Spieler - weiterwandert; es werden also zu keinem Zeitpunkt Spieler beim Würfeln ausgelassen!)

Gelbe Felder

Kommt eine Spielfigur auf einem solchen Feld zu stehen, darf der Besitzer dieser Figur die den abgebildeten Punkten entsprechende Anzahl Chips aus dem Becher nehmen und auf seiner Farbkarte ablegen.

Allerdings darf ein Spieler zu keinem Zeitpunkt des Spiels (auch nicht, wenn seine Figur bzw. seine Figuren bereits im Ziel stehen) mehr als 10 Chips besitzen. Kommt er auf insgesamt mehr als 10 Chips, muß er sofort alle bis auf 4 wieder zurück in den Becher geben.

Beispiel: Ein Spieler hat bereits 7 Chips. Er würfelt und bewegt seine eigene Figur auf ein Fragezeichen-Feld. Die gezogene Karte weist ihn an, von seinen Mitspielern insgesamt 4 Chips zu nehmen. Dadurch kommt er alles in allem auf 11 Chips, und das sind zu viele! Er muß nun sofort so viele Chips abgeben, bis er nur noch 4 zurückbehält.

Die Chips eines Spielers müssen stets für alle gut sieht- und zählbar auf der Farbkarte abgelegt werden. Stapeln oder gar verstecken gilt nicht! (Siehe dazu auch Variante „ohne Grenzen!“.)

Darf man sich Chips nehmen und es gibt im Vorrat nicht mehr genügend (bei 7 oder 8 Teilnehmern), nimmt man sich eben noch so viele, wie vorhanden sind, der Rest verfällt.

Rote Felder

Landet eine Figur auf einem dieser Felder, muß der Besitzer der Spielfigur so viele Chips abgeben (zurück in den Becher), wie das Spielfeld Punkte zeigt.

Auch hier gilt (in umgekehrter Weise): Man kann nur so viele Chips abgeben, wie man hat; es gibt also keine „Minus-Chips“, Schulden oder ähnliches.

Fragezeichen-Felder

Endet die Bewegung einer Figur auf einem Feld mit einem Fragezeichen, **muß** der Besitzer der Spielfigur die oberste Ereigniskarte aufnehmen, sie laut vorlesen und ausführen. Die Karte wird anschließend offen auf den Ablegestapel gelegt. Muß durch die Anweisung einer Karte eine Figur versetzt werden, so wirkt sich das neue Feld, auf dem sie landet, ebenfalls auf diese Figur aus. Ist es ein Fragezeichen-Feld, wird demzufolge erneut eine Karte gezogen und ausgeführt.

Hinweis: Drei Karten sind mit einem kleinen Stern markiert. Diese Karten sind, wenn nur zwei Spieler gegeneinander antreten, nicht ausführbar und werden in diesem Fall vor Spielbeginn aussortiert.

Die Spielfeld- oder Kartenanweisungen sind **verbindlich** und müssen so umfassend wie möglich ausgeführt werden - besonders dann, wenn es zum eigenen Nachteil ist.

Die Konsequenz eines Spielzuges trägt grundsätzlich der Spieler, dem die gezogene Figur gehört, und nicht derjenige, der den Zug ausgeführt hat (was unter Umständen natürlich die gleiche Person sein kann, aber nicht sein muß!).

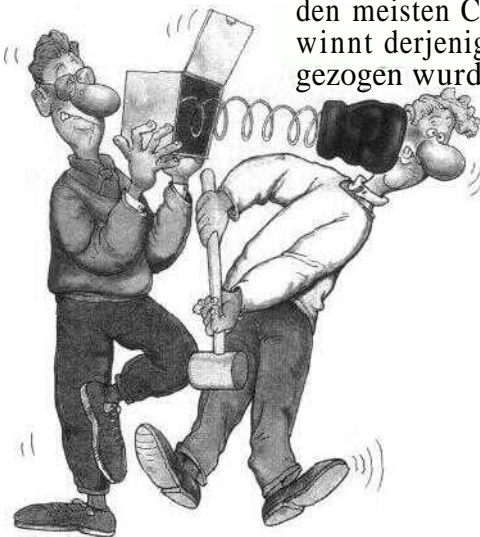
Spielende

Zum Erreichen des Zielfeldes ist keine genaue Würfelzahl notwendig, überzählige Punkte verfallen.

Hat ein Spieler seine Figur/en bereits im Ziel, spielt er weiterhin mit und muß, wenn er an die Reihe kommt, die Figur eines Mitspielers bewegen.

Figuren, die im Ziel stehen, sind keineswegs „sicher“. Sie können durch bestimmte Kartenanweisungen („Versetze eine beliebige Figur ...“) wieder ins Spiel zurückgeholt werden. Und auch die Chipsanzahl eines Spielers, dessen Figur/en bereits im Ziel ist/sind, kann durchaus noch verändert werden - allerdings nur selten zu seinen Gunsten!

Erst wenn auch die **letzte** Spielfigur das Zielfeld erreicht, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Chips ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, dessen Figur/en früher ins Ziel gezogen wurde/n.



Varianten

Wie Du mir... ohne Ende!

Da eine einzelne Partie „Wie Du mir ...“ sehr schnell und kurzweilig ist, bietet es sich an, mehrere Partien hintereinander zu spielen. Am Ende jedes Durchgangs werden die Punkte (1 Chip = 1 Punkt) notiert. Wer schließlich, nach der vorher bestimmten Anzahl Partien, die meisten Punkte hat, ist Gewinner.

Es ist natürlich ebenso möglich, von vornherein festzulegen, daß bis zu einer bestimmten Gesamtpunktzahl (z.B. 15 Punkte) gespielt wird. Wer diese (oder mehr) dann als erster erreicht, ist Sieger.

Wie Du mir... ohne Grenzen!

In dieser Variante wird ohne die Höchstgrenze von maximal 10 Chips pro Spieler gespielt, d.h. die Spieler können beliebig viele Chips haben. Sie werden schnell feststellen, daß dadurch eine völlig andere Spieltaktik erforderlich wird.

Wie Du mir... ohne (Vergleichen!)

Hier müssen die Chips nicht offen abgelegt, sondern können bis zum Ende verdeckt in der Hand gehalten werden. (Dieses setzt allerdings eine hundertprozentige Ehrlichkeit bei der Höchstgrenze von 10 Chips voraus.)

Wie Du mir... ohne Maßen!

Würfelt nach dieser Variante ein Spieler, der bereits seine Figur/en im Ziel hat/eine 1, darf er sich dafür aus dem Becher einen Chip nehmen oder wie gewohnt eine Figur um 1 Feld versetzen.

Sie können natürlich jederzeit auch die verschiedenen Varianten miteinander kombinieren. Oder Sie selbst lassen sich neue Spielmöglichkeiten einfallen - „Wie Du mir...“ bietet Ihnen hierzu sicherlich viele Anregungen! Senden Sie uns doch Ihre Spielvorschläge zu, gegebenenfalls werden wir sie - Ihr Einverständnis vorausgesetzt- in einer späteren Auflage veröffentlichen.

Schmidt Spiele
Redaktion
Postfach 11 65
8057 Eching



Spielregel-Kurzfassung

Spielziel

Bei Spielende die meisten Chips besitzen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält: 2 Figuren einer Farbe (bei 6-8 Spielern nur eine Figur pro Spieler), die farbgleiche Ablagekarte und 4 Chips. Alle Ereigniskarten mischen und bereitlegen.

Spielverlauf

Reihum würfeln und eine beliebige (also auch fremde) Figur entsprechend vorwärts bewegen (Zugzwang!).

Pro Feld nur eine Figur, besetzte Felder zählen nicht mit.

Auf gelbem Feld entsprechend viele Chips nehmen, auf rotem Feld entsprechend viele abgeben, auf Fragezeichen-Feld oberste Karte ziehen und ausführen.

Maximal 10 Chips pro Spieler, bei mehr als 10 Chips alle abgeben bis auf 4.

Spielende

Bis zum Spielende (letzte Spielfigur kommt aufs Zielfeld) spielen immer alle Spieler aktiv mit. Figuren bzw. Spieler im Ziel sind nicht sicher, sondern können auch weiterhin beeinflusst werden.

