

Ein unbegabter Liebhaber

Von Alexander Spoerl



In diesem Erobererspiel spielt jeder Mitspieler — es dürfen auch Damen mitmachen — einen Liebhaber. Nur einem von Ihnen wird es gelingen, als erster eine der vier reizenden Damenfiguren „heimzuführen“. Das Rollenspiel zwischen Liebhaber und der möglichen Partnerin ist wie im Leben: Liebhaber spielen die aktive Rolle, während die Damen sich passiv verhalten!

Sie können im Spiel einen Vamp, eine emanzipierte Frau, ein liebevolles Hausmütterchen oder ein natürliches Mädchen erobern. Welche der vier Sie im Spiel umwerben, ist gleichgültig und oftmals Zufall. Wichtig ist nur, daß Sie eine Partnerin „nach Hause bringen“.

Viele Situationen in diesem Spiel sind Ihnen aus dem Leben nicht unbekannt.

Spielvorbereitungen

Zunächst werden **die vier Damen** — die zarteren, kleinen Figuren - auf die Eckfelder ihrer Farbe (mit den weißen Herzen) gesetzt. Jeder Mitspieler — zwei bis vier können teilnehmen — erhält eine der stämmigen Liebhaber-Figuren und stellt sie auf eines der beiden weißen Felder

mit den Herzen seiner Farbe in der Mitte des Spielplans.

Nun bilden Sie 5 Kartenstapel neben dem Spielplan: Die Karten mit der grauen Rückseite (Solokarten) und je einen Stapel mit roten, grünen, blauen und gelben Rückseiten (Paarkarten). Die fünf Kartenstapel werden einzeln gemischt und mit der Rückseite nach oben neben den Plan gelegt.

Ziel des Spiels

Gehen Sie davon aus, daß nur ein Liebhaber unter Ihnen erfolgreich sein wird. Alle anderen werden sich im Spiel als unbegabtere Liebhaber erweisen! Sieger ist, wer zuerst eine der vier Damen nach Hause bringt. Das kann entweder eines der beiden Startfelder des Liebhabers sein oder eines der beiden Felder in der Spielplan-Mitte, die ein Herz in der Farbe der Dame tragen. Beispiel: Der rote Liebhaber mit der blauen Partnerin ist am Ziel, wenn er entweder eines der beiden Felder mit den roten Herzen oder eines der beiden Felder mit den blauen Herzen direkt anwürfelt. Wer das schafft, ist der — zumindest im Spiel — begabteste Liebhaber!

Spielverlauf

Zunächst wird gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Der Mitspieler zieht um die gewürfelte Zahl im Uhrzeigersinn vorwärts. Dann würfelt der linke Nachbar, usw. Während des gesamten Spiels ist Zugzwang, d. h. die gewürfelte Zahl muß immer gezogen werden, und zwar im Uhrzeigersinn.

Zunächst versucht jeder Liebhaber, auf das Feld einer der vier Damen zu treffen. Dazu muß er dieses Feld genau anwürfeln. Würfelt er eine höhere Zahl, zieht er unverrichteter Dinge weiter und versucht sich der nächsten Dame zu nähern. Trifft er jedoch genau auf das Feld der Dame, nimmt er sie unter seine Fittiche. (Im Spiel: er setzt seine Figur auf die Dame.) Ist er das nächste Mal mit Würfeln an der Reihe, dann zieht er mit der Partnerin um die gewürfelte Zahl weiter. Nun versucht er, sie möglichst schnell „heimzuführen“.

Die großen weißen Kreuzungspunkte

Grundsätzlich zieht ein Liebhaber immer auf der Fahrbahn, auf der er sich gerade befindet, weiter.

Trifft ein Liebhaber — mit oder ohne Partnerin — genau auf einen Kreuzungspunkt, muß er nochmals würfeln und die Farbbahn in Pfeilrichtung wechseln. Das gilt auch dann, wenn das den Liebhaber vom verlockenden Ziel ablenkt.

Beispiel: Eine „Liebhaber-Figur“ steht auf der roten Farbbahn, drei Felder vor einem Kreuzungspunkt, auf den auch eine gelbe Bahn zuläuft. Würfelt er nun eine „Fünf“, dann zieht er über die Kreuzung hinweg auf der roten Farbbahn weiter. Würfelt er jedoch eine „Drei“ und kommt genau auf den großen Kreuzungspunkt, dann würfelt er sofort nochmal und zieht auf der gelben Farbbahn weiter.

Die Felder mit den Sternchen

Immer wenn ein Liebhaber auf ein Feld mit einem Sternchen gerät, ereignet sich etwas und er muß seine Karte ziehen.

1. Ist er allein, dann nimmt er eine Solokarte (mit grauer Rückseite).
2. Kommt er mit einer Partnerin auf ein solches Feld, nimmt er eine Karte vom Stapel in der Farbe seiner Partnerin. (Beispiel: rote Partnerin — Karte mit roter Rückseite.)

Er liest die Situation laut vor und befolgt die Anweisung der Karte.

Zwei Liebhaber oder zwei Damen treffen zusammen

1. Trifft ein Liebhaber ohne Partnerin auf ein Feld, auf dem bereits ein anderer Liebhaber ohne Partnerin steht, darf er nochmals würfeln und weiterziehen.
2. Kommt ein Liebhaber ohne Partnerin auf ein Feld, auf dem bereits ein Liebhaber mit Partnerin steht, dann darf er sie dem anderen ausspannen, nochmals würfeln und mit der eroberten Dame weiterziehen.

Dasselbe passiert, wenn ein Liebhaber mit Partnerin auf ein Feld kommt, auf dem schon ein Liebhaber ohne Partnerin steht. Er verliert seine Partnerin an den „Unbeweibten“, der außer der Reihe würfelt und mit seiner Eroberung weiterzieht.

3. Trifft ein Liebhaber mit Partnerin auf ein Feld, auf dem bereits ein anderer Liebhaber mit Partnerin steht, so würfelt er nochmals

und zieht entweder mit seiner eigenen oder der Partnerin des anderen weiter.

Dieser „Partnertausch“ kann z. B. dann günstig sein, wenn der rote Liebhaber mit einer roten Partnerin ging und so nur die Möglichkeit hatte, im Spiel auf eines der beiden weißen Felder mit den roten Herzen zu zielen. Indem er seine Partnerin dem anderen überläßt und mit dessen - z. B. blauer — Partnerin weiterzieht, kann er das Spiel auf den Feldern mit den roten Herzen und auf den mit den blauen Herzen beenden und siegen.

4. Trifft ein Liebhaber mit Partnerin auf ein Feld, auf dem eine einsame Dame steht, würfelt er nochmal und zieht wahlweise mit seiner bisherigen oder mit der fremden Dame weiter.

Die vier Damen

Damit Sie die vier Damen schneller kennenlernen, stellen wir sie Ihnen gleich vor:

Rita, die Verlockende der aufregende rote Stein
Gertrud, die Emanzipierte der aggressive gelbe Stein
Gretchen, die Natürliche der waldgrüne Stein
Brigitte, das Hausmütterchen der brave blaue Stein

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Liebhaber eine der vier Damen „nach Hause“ gebracht hat. Er ist Sieger des Spiels.

Heitere und aufregende Spielstunden mit diesen Damen wünscht Ihnen

Ihre ASS

Spiele bekannter Autoren

Der Weg zum Erfolg

Gesellschaftsspiel

ab 10 Jahre, 2-4 Spieler

In Lorient's „Der Weg zum Erfolg" versucht der Spieler, die vielfältigen Hindernisse des Lebens aus dem Weg zu räumen, die ihm beim Aufstieg hinderlich sind.

„Das Spiel ist eine unentbehrliche Lebenshilfe für alle, die schwierige gesellschaftliche Situationen meistern wollen".

Das Bürokraten-Spiel

Gesellschaftsspiel

ab 10 Jahre, 2-4 Spieler

Nach seinen eindrucksvollen Bucherfolgen bringt Ephraim Kishon „Bürokratie" als Spiel. Das Ziel in diesem lebensnahen Spiel ist es, mit jeweils drei Bürgern die Beamtenhierarchie verschiedener Ämter zu überwinden. Das erfordert Taktik und Glück. Kishon hilft dabei mit seinem hintergründigen Humor.



**Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart**