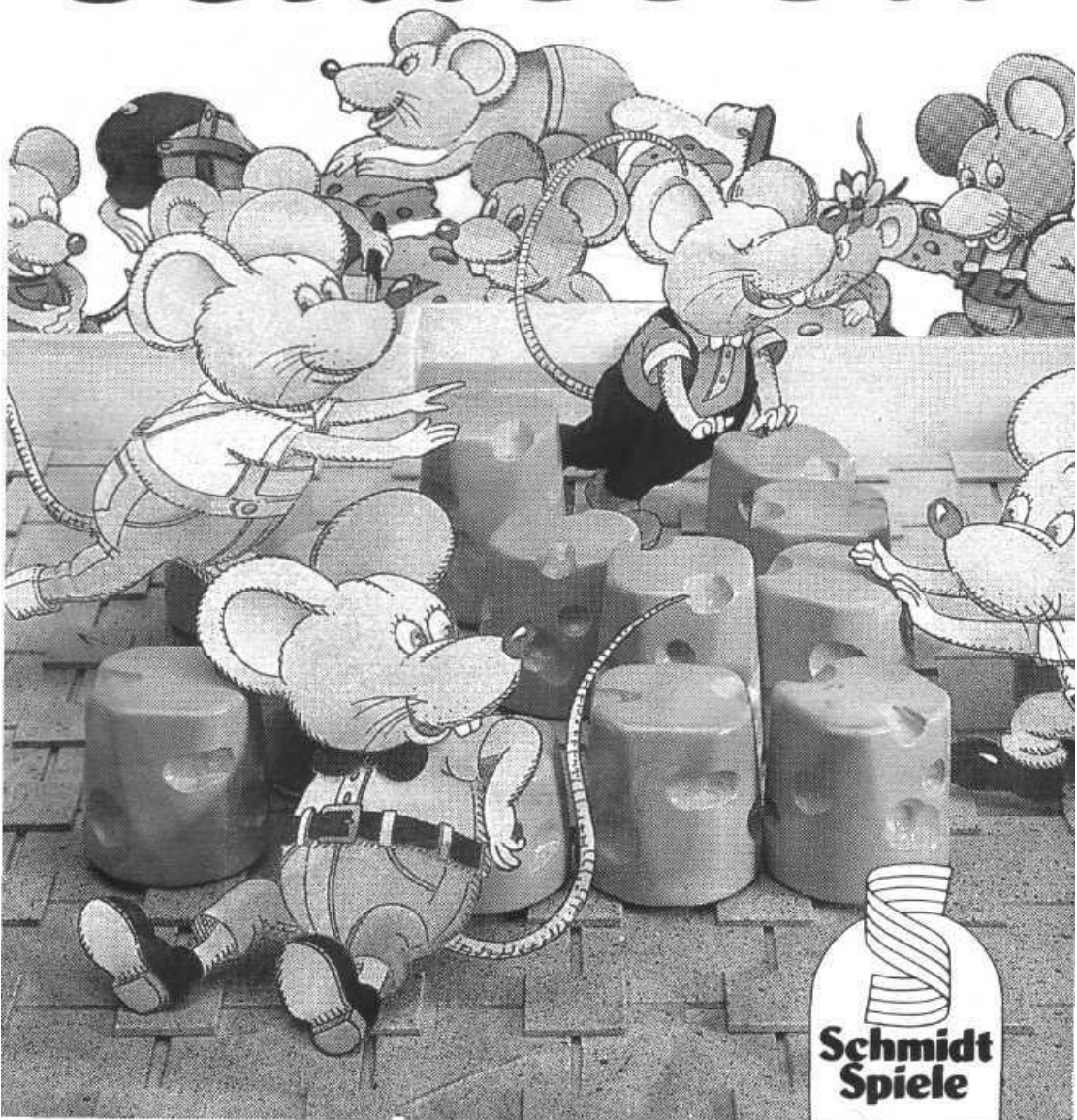
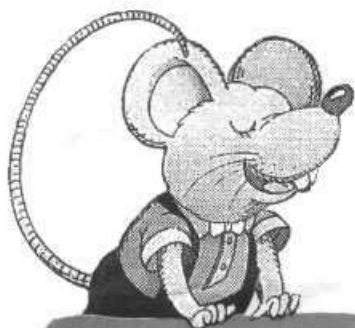


Käse- schieben




**Schmidt
Spiele**



SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: taktisches
Unterhaltungsspiel
Spielerzahl: 2-4
Altersempfehlung:
ab 8 Jahre
Spieldauer: ca. 30 Min.
Autor:
Wolfgang Riedesser
Taktik ○○●○○ Glück

Spielmaterial

1 Spielplan
4 große Käsewürfel
8 mittlere Käsewürfel
4 kleine Käsewürfel
10 Würmer
(davon 4 Ersatz-Würmer)
4 Mäuse-Figuren
1 Spezialwürfel

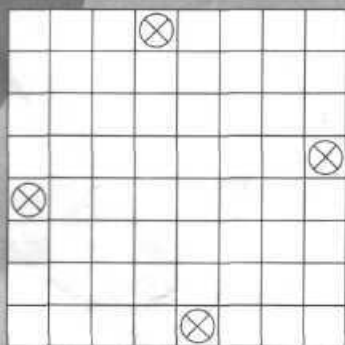
Spielidee und Spielziel

Achtung: Die Mäuse sind los! Und für die heißt es, sich besonders viele der lecker aussehenden Käsewürfel zu sichern. Schon setzt das Geschiebe und Gerangel um die allseits begehrten Käsewürfel ein. Jeder Spieler nimmt mit „seiner Maus“ daran teil und versucht, besonders viele Würfel über die eigene Brett-kante aus dem Spiel zu schieben.

Schließlich erfolgt die Endabrechnung – und dann kann's unter Umständen eine harte Überraschung geben: Fast die Hälfte der Würfel ist nämlich madig, und für die gibt's leider keine Pluspunkte gutgeschrieben. Viel kann also manchmal auch wenig sein! Die spannende Frage am Spielende lautet daher: Wer konnte sich die meisten und wertvollsten Käsewürfel sichern, die alle nicht „wurmig“ sind...?

Spiel- vorbereitung

Jeder Spieler sitzt an einer Kante des Spielplans und erhält diejenige Figur, die dieselbe Farbe hat wie die Spielbrettkante, vor der er sitzt. Gespielt wird auf dem 8 x 8 Felder großen Plan. Jeder stellt seine Mäuse-Figur auf das eigene Startfeld: das vierte Feld von rechts der ersten vor ihm liegenden Felderreihe.

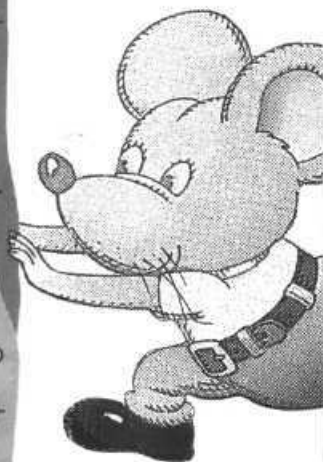


X = die 4 Startfelder der
Spieler

Nehmen nur 2 Spieler am Spiel teil, sollten sie direkt gegenüberliegende Anfangs-Reihen wählen.

Vor dem ersten Spiel werden einige der Käsewürfel mit einem Wurm versehen: **Je einen Wurm** klemmt man in **zwei beliebige große** Würfel und in **4 beliebige mittlere** Würfel. (Die verbleibenden 4 Würmer sind Ersatz-Würmer.)

Nun mischt man alle Käsewürfel gut durch, so daß niemand weiß, welche Würfel in ihrem Inneren einen Wurm tragen und somit madig sind.

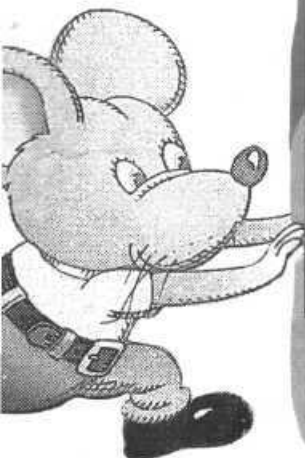




Nur eines ist den Spielern am Anfang bereits bekannt: Je die Hälfte aller großen und mittleren Würfel ist wurmig, und nur bei den vier kleinen Würfeln kann man sicher sein, daß sie alle nicht madig sind! Jetzt werden die verschiedenen Käsewürfel auf dem Spielplan in folgender Startaufstellung aufgebaut:

	1	2	2	1
	2	3	3	2
	2	3	3	2
	1	2	2	1

1 = kleine Würfel
2 = mittlere Würfel
3 = große Würfel

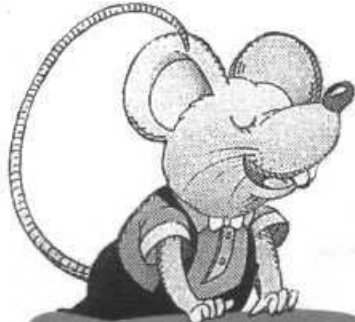


Beim ersten Spiel beginnt der jüngste Spieler und erhält folglich den Spezialwürfel; bei den nächsten Spielen fängt dann immer derjenige an, der in der vorangegangenen Spielrunde am wenigsten Punkte „geerntet“ hat. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, d.h. man gibt nach seinem Zug den Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.

Würfeln und Ziehen

Jeder Spieler versucht, möglichst viele (und hoffentlich nicht-madige...) Käsestücke über **seine eigene** Brettkante aus dem Spiel zu schieben, denn nur diese Würfel zählen auch für ihn selbst. Der Spezialwürfel zeigt an, um wie viele Felder man sich mit seiner eigenen Maus auf dem Plan fortbewegt. Der Stern ★ gilt als Joker:

Wer den ★ wirft, würfelt noch einmal und verdoppelt die Zahl, die jetzt erscheint. (Beispiel: ★ + 2 = 4 Felder weit ziehen.) Würfelt man mehrere Joker nacheinander, bevor eine Ziffer erscheint, so gilt dennoch die gleiche Bestimmung: die geworfene Ziffer verdoppelt sich einmal. (Beispiel: ★ + ★ + 3 = 6 Felder weit ziehen.)



Seine Figur darf man beliebig vorwärts, rückwärts und seitwärts ziehen, nur nicht schräg (=diagonal). Es ist durchaus erlaubt, ein Feld während eines Zuges mehrmals zu betreten (zum Beispiel durch Vor- und wieder Rückwärtsziehen, wenn einem nichts anderes einfällt...). Auch ist es erlaubt, in seinem Zug beliebig oft die Richtung zu wechseln (zum Beispiel zunächst ein Feld nach vorn ziehen, dann ein Feld zur Seite ziehen, dann wieder ein Feld nach vorn ziehen).

Über eine andere Figur darf man nicht hinwegziehen, sondern muß sie umgehen (was einem freilich mehr Würfelpunkte kostet als der direkte Weg).

Verschieben von Käsewürfeln

Das einzige, was man dabei beachten muß, ist die Regel, daß man die Figuren der Mitspieler nicht verschieben darf.

Beispiel: Figur A darf jetzt nicht die Würfelreihe, vor der sie steht, nach oben verschieben, weil dann Figur B mitgeschoben werden würde:

		ⓑ				2	
		1		3	3		
	2	2		1			
		2	3	1			
		1	2				
		Ⓐ					

Das heißt andererseits, daß Spielfiguren auch zum Blockieren bestimmter Felder oder „Verschiebe-Aktionen“ wirkungsvoll eingesetzt werden können!



Das Hinausschieben von Würfeln

Ein Käsestück gehört immer demjenigen Spieler, über dessen Brett-kante es geschoben wurde – egal, wer den betreffenden Würfel aus dem Spiel geschoben hat.

Ist eine Brett-kante nicht besetzt (bei 2 oder 3 Spielern), werden die dort aus dem Spiel geschobenen Würfel für niemanden gewertet. Bevor das Spiel nicht beendet ist, darf jeder Spieler nur bei seinen eigenen Käsestücken nachschauen, ob sie auch etwas wert sind. Das Resultat behält er aber natürlich erst einmal für sich!

Der letzte Käsewürfel

Derjenige Spieler, der den letzten noch im Spiel befindlichen Käsewürfel über seine Kante schiebt oder geschoben bekommt, darf als Bonus einem beliebigen Mitspieler einen Käsewürfel wegnehmen und zu den seinen tun. Wird der letzte Würfel über eine Kante geschoben, die keinem Spieler gehört, entfällt diese Regel natürlich.

Möglich wäre für Spieler A zum Beispiel, hätte er ★ + 3 gewürfelt, sich jetzt folgendermaßen weiterzubewegen:



3

vorher:

		ⓑ			2
		1		3	3
	2	2		2	
		2	3	1	
		1	2		
		Ⓐ			

nachher:

			3		
		ⓑ	2		2
		1	→	Ⓐ	3 3
	2	2	↑	2	
		2	↑	1	
		1	↑		
		•	→		





Spielende und Punktwertung

Sind alle Käsestücke abgeräumt, zählen die Spieler die Punktzahlen aller ihrer nicht-wurmligen Würfel zusammen.

Dabei zählt jeder

– große Würfel: 4 Punkte

– mittlere Würfel:

3 Punkte

– kleine Würfel: 2 Punkte

Es gewinnt das Spiel, wer die meisten Punkte vorweisen kann.

Vor dem ersten Spiel kann man sich einigen, wie viele Runden gespielt werden sollen. Nach der festgelegten Rundenzahl gewinnt dann derjenige, der die meisten Spielrunden gewonnen hat.

Haben mehrere Spieler gleich viele Runden gewonnen, so gewinnt von ihnen derjenige, der insgesamt die meisten Punkte erreicht hat.



Spielvariante

Um die Spannung zu steigern, kann man vor Spielbeginn auch vereinbaren, daß man sich während des Spieles auch die eigenen Käsewürfel nicht anschauen darf.

Erst bei Spielende schauen die Spieler nach, ob ihre eigenen Käsewürfel etwas wert sind. Entscheidet man sich für diese Variante, kann man während des Spieles freilich aufgrund eigener abgeräumter Würfel trotzdem nicht abschätzen, wie viele der anderen Würfel der verschiedenen Würfelarten wohl noch madig sein könnten und wie viele nicht.