



Das Fabula-Spiel für 4 ab 4

Fabula besteht aus 24 Holzsteinen. Dabei sind alle Kombinationen von 3 Farben auf 4 Feldern vorhanden.

1. Solitär Probiere, die 24 Steine zu einem Feld der Größe 4x6 oder 3x8 zusammenzusetzen. Alle Berührungskanten müssen dabei farbgleich sein.

Zusatzregel: Der Rand des Feldes soll rot, blau oder gelb sein.

2. **Speed-Spiel für 2 bis 4 Spieler:** Jeder bekommt eine Vollfarbe (Bei 4 Spielen erhält der Punktestärkste keinen). Die restlichen Steine werden gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler versucht für sich, die Steine als Feld (siehe Tabelle) auszulegen. **Alle Berührungskanten müssen farbgleich sein.** Bis zu 3 Punkte gibt es fürs erfolgreiche Beenden. Nachdem alle fertig sind, gibt es nochmals Punkte für die größte zusammenhängende Farbfläche (Punktberührungen zählen nicht).

Gewonnen hat, wer zuerst 10 Punkte hat.

Beispiel für 3 Spieler: Spieler 1 hat das obere Drittel des Bildes gelegt und war Erster, Spieler 2 die Mitte, er war Zweiter, Spieler 3 das untere Drittel und war Dritter.

Punkteverteilung Spieler 1 : 2 fürs Beenden, 1 für die Farbfläche (15 Viertel)
Beispiel Spieler 2 : 1 fürs Beenden, 0 für die Farbfläche (7 Viertel)
 Spieler 3 : 0 fürs Beenden, 2 für die Farbfläche (17 Viertel)

Platz

Spieler	Steine	Feldgröße	1	2	3
2	12	3x4	1	-	
3	8	2x4	2	1	-
4	6	2x3	3	2	1

3. **Legespiel für 2 bis 4 Spieler:** Die 24 Steine werden gleichmäßig verteilt und die Spieler sehen sie sich an. Der jüngste Spieler fängt mit Legen an. Der erste gelegte Stein wird doppelt gewertet, da man ihn nirgends anlegen kann. Der Wert des Steins richtet sich nach den Farbanteilen (1-4 Punkte). Es geht im Uhrzeigersinn weiter. **Beim Legen dürfen nur Kanten gleicher Farbe zusammenkommen.** An der neuen Berührungskante zählt der Wert des gelegten Steins plus der Wert des angrenzenden Steins als Punkte. Gibt es 2 oder 3 neue Berührungskanten, wird für diese genauso verfahren. Die Punkte des gelegten Steines können also beim geschickten Legen auch zwei- oder dreimal gewertet werden.

Beispiel: Der linke obere Stein wird angelegt: 2+3 Punkte für die senkrechte Kante und 2+2 Punkte für die waagerechte Kante, also insgesamt 9 Punkte. Der rechte obere Stein ergibt 7+7=14 Punkte.

Die sich bildende Form darf maximal 5 x 5 oder 4 x 6 Steine groß sein. Es wird so lange weitergespielt, bis keiner mehr ein Stein anlegen kann. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Zusatzregel: Nach dem Verteilen wählt jeder Spieler geheim eine Farbe (aufschreiben). Bildet diese Farbe zum Schluß die größte zusammenhängende Fläche, gibt es 16 Zusatzpunkte. Haben 2 Spieler richtig getippt, bekommt jeder 8 Punkte. Sind zwei Flächen gleich groß, werden keine Punkte verteilt.