

„SixPack“ ein Spiel von Dietmar Bockelmann, München 1.11.2014 (vorher Life)

Alter ab 10, 2-8 Spieler, ca. 30-45 Minuten.

Material:

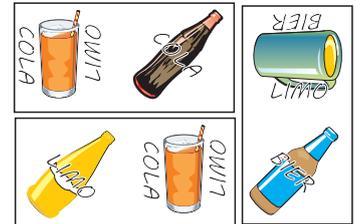
- 48 Getränkekartchen (je 16 doppelseitig). Je 5 davon haben einen rosa Rand (Vorderseite eine Flasche, Rückseite das Mixgetränk, das den Inhalt der Flasche nicht enthält.)
- 54 Dominosteine, je mit Flasche und Mixgetränk, 9 verschiedene in 6 Farben
- 6 Sichtschirme in 6 Farben (nicht unbedingt nötig)

Ziel:

Auf den Tisch kommen nach und nach Flaschen und Mixgetränke. Wer für seine Sechser-Kiste das richtige Muster auf dem Tisch findet oder erzeugt, bekommt einen Punkt. Er darf die Anordnung in seiner Kiste selbst aus 3 Dominosteinen bestimmen. Durch das Verändern einer einzigen Karte entsteht oft eine überraschende Anzahl von Mustern.

Der Zug besteht aus 4 Phasen:

1. Ein beliebiges Getränk mit auf den Tisch stellen oder eines abräumen.
2. Als Wirt weitere Getränke dazu stellen.
3. Alle Spieler prüfen ob sie ihre Kiste in der Auslage finden, um damit zu punkten. Die eigene Kiste kann dabei ständig aus drei Dominosteinen umgestellt werden.
4. Wenn eine rosagerahmte Karte benötigt wurde: Tisch abräumen!



Sobald ein Mitspieler 7 Punkte hat, endet das Spiel.

Vorbereitung:

Jeder Mitspieler erhält einen Sichtschirm und passend dazu 9 Dominosteine. Diese legt er verdeckt vor seinen Schirm und mischt diese. Davon nimmt er sich 3 Steine und deckt sie hinter seinem Schirm auf. Die Dominosteine sind auf 84 Arten zu einem SixPack auslegbar. Jeder Spieler darf jederzeit seine Steine umsortieren, um ein Muster zu haben, das er auf dem Tisch findet.

Zu Beginn werden in die Tischmitte nebeneinander eine beliebige Flasche und ein beliebiges Mixgetränk gelegt.

Die restlichen Getränke kommen daneben als Vorrat. Sie werden nach Sorten getrennt in 3 Stapel abgelegt. Die 5 rosagerahmten Karten kommen als Reserve als unterste in den Stapel. Müssen sie in Phase 2 benutzt werden, so wird der Tisch zum Teil abgeräumt. (Rosa wie beim Kassenbonnpapier, das ausgeht).

Wer als letztes ein Getränk gemixt hat, beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist führt seinen Zug in 4 Phasen aus:

Phase 1:

Ein beliebiges Getränk aus dem Vorrat nehmen und anlegen oder ein Getränk von der Auslage nehmen und zurück zum Vorrat legen. Dabei sind folgende Regeln zu beachten.

Anlegen (Regel 1):

Flaschen dürfen nur an Mixgetränke und Mixgetränke nur an Flaschen angelegt werden. Und zwar nur Kante an Kante. *So entsteht ein Schachbrettmuster aus Flaschen und Mixgetränken.*

Proportion (Regel 2):

Die Auslage (aus nebeneinander liegenden Kartchen) darf nicht zu schmal werden. Sie darf höchstens doppelt so breit wie lang und auch nur doppelt so lang wie breit sein.

Beispiel: Liegen 2 x 4 Kartchen auf dem Tisch, darf nicht an der kurzen Seite angelegt werden, da die Auslage sonst 2 x 5 Kartchen groß wäre.

Entfernen (Regel 3)

Statt ein Getränk anzufügen, kann auch ein Getränk entfernt werden (zurück zum Vorrat), wenn es **kein** Mixgetränk ist, das **nur** von Flaschen **gleicher** Sorte berührt wird. Sonst kann in Phase 2 nicht die Lücke wieder gefüllt werden.

Phase 2:

Hier ist jeder Spieler Wirt und füllt die Auslage auf:

Durch Anlegen oder Entfernen eines Getränkes, können freie Winkel (Ecken) oder Lücken entstehen, an die zwei Getränke oder mehr angrenzen.

Wo **2 verschiedene Flaschen** angrenzen, kommt das **passende Mixgetränk** vom Vorrat hinzu. Liegen mehr als 2 Flaschen an der Lücke, so darf sich der Spieler 2 aussuchen die ein Mixgetränk erzeugen und dieses legen. Nur wenn es nur gleiche Flaschen an der Lücke gibt, kommt **kein** Getränk hinzu.

Bei den **Mixgetränken** wird ein **gemeinsames** „Flaschen-“Getränk gelegt. Gibt es mehr als 2 Mixgetränke an der Lücke, darf der Spieler sich 2 aussuchen. Gleiche Mixgetränke haben 2 „Flaschen-“Getränke gemeinsam, davon muss der Spieler eins auswählen und legen.

Durch das Hinzufügen von Kärtchen können neue Winkel und Lücken entstehen. Diese werden auch aufgefüllt. Das wird **solange fortgesetzt**, bis es weder Winkel noch Lücken gibt, die gefüllt werden können.

Phase 3:

SixPack gefunden?

Die eigenen drei Dominosteine können beliebig jederzeit umgeschichtet werden und auch gedreht werden. Sie müssen nur ein 2 x 3 Muster aus Gläsern und Flaschen darstellen.

Jetzt prüfen alle Spieler Ihre Muster. Wenn ein Muster in der Auslage zu erkennen ist, wird es allen Mitspielern zum Überprüfen gezeigt.

Von dem erfolgreichen Muster wird ein Dominostein als Punkt bei sich abgelegt. Die anderen beiden kommen verdeckt vor den Schirm und werden mit den vorhanden gemischt. Danach werden wieder 3 neu hinter dem Schirm aufgedeckt.

Phase 4:

Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, wird geprüft, ob abgeräumt werden muss.

Tisch abräumen:

Wenn von einer Sorte Getränkekärtchen **keine 5 mehr** im Vorrat sind, d.h. wenn mindest eine rosagerahmte Karte benötigt wurde, muss die Auslage zum Teil abgeräumt werden. Dazu wählt der Spieler eine Spalte oder eine Reihe (darf auch am Rand liegen) aus. Diese muss die Auslage so aufteilen, dass die größte angrenzende Fläche aus Getränken die geforderte Proportion einhält (siehe Regel 2).

Die Karten einer kompletten Spalte bzw. Reihe werden zusammen mit den Karten der kleineren angrenzenden Fläche zurück zum Vorrat genommen. Wenn Karten mit rosa Rand noch in der Auslage sind, werden diese durch gleiche ohne rosa Rand ersetzt.

Spielende

Sobald ein Spieler **7 Punkte** hat, ist das Spiel zu Ende.