



Karl ärgere Dich nicht

Spieler: 2-5
Alter: 10+

Worum gehts...

Du lebst im gechillten Neukölln am Karl-Marx-Platz? Der ist doch aber total langweilig! Jetzt hast du die Chance ihn umzugestalten und deine Interessen umzusetzen, denn es wird gebaut! Setze dich gegen die anderen Spieler und deren Interessen durch und schaffe einen Karl-Marx-Platz nach deinen Wünschen!

Spielmaterial...

Spielfeld
Dreieckige Spielsteine
Charakterkarten
Tageszeitenkarten
Missionskarten für jeden Charakter
Kartenhalter für vollendete Missionen

Bereite das Spiel vor...

Lege das Spielbrett für alle gut erreichbar in die Mitte des Tisches. Mische die Tageszeitenkarten gut durch und ziehe so viele Tageszeitenkarten, wie ihr Runden spielen wollt. Lege nun den Stapel für alle gut sichtbar, aber verdeckt auf das Spielfeld.

Jeder Spieler wählt zufällig eine der vorhandenen Charakterkarten und eine Spielfarbe in Form der dreieckigen Spielsteine. Jeder Charakter hat individuelle Interessen, welche auf seinen dazugehörigen Missionskarten abgebildet sind. Lege die Missionskarten offen und für alle sichtbar vor dir auf den Tisch.

Es geht los...

Zu Beginn jeder Runde wird die oberste Tageszeitenkarte aufgedeckt. Jede Tageszeitenkarte entscheidet für diese Runde über den Multiplikator mit dem die Durchsetzungspunkte je nach Charakter und Zone multipliziert werden und wie viele Spielsteine in einer beliebigen Zone gelegt werden müssen. Alle Spielsteine müssen gelegt werden. Spielsteine, die in der Runde gelegt wurden dürfen nicht in derselben Runde von anderen Spielern geblockt werden. D.h. Steine einer anderen Farbe dürfen nicht an die Kante der Vorhandenen gelegt werden, jedoch Spitze zu Spitze. Gelegte Steine dürfen nicht bewegt oder weggenommen werden. Der Spieler entscheidet, welche Missionen er bevorzugt absolvieren möchte. Damit eine Mission erfüllt ist, müssen die benötigten Spielsteine mindestens an einer der Karten aneinander

liegen. Eine Mission ist dann erfüllt, wenn alle für die Mission nötigen Steine gelegt wurden. Entweder durch die eigenen Spielsteine oder durch Verhandlung mit einem anderen Spieler, der sich mit seinen Spielsteinen an der Mission beteiligt. Missionen mit einem ○ können alleine vollendet werden. Missionen mit einem ⊕ müssen jedoch durch Verhandlung zu zweit, Missionen mit einem ⊗ zu dritt erfüllt werden. Nachdem alle Spieler ihre Steine gelegt oder verhandelt haben, ist die Runde beendet und eine neue Runde wird mit dem Aufdecken der nächsten Tageszeitenkarte begonnen.

Im Prinzip spielen alle Spieler gleichzeitig. Für ein geordnetes Spiel sollte aber in jeder Runde reihum der nächste Spieler mit dem Spielzug beginnen.

Wer gewinnt?

Gewonnen hat der Spieler, der nach der letzten gespielten Runde die geringste Summe der Durchsetzungspunkte auf den verbleibenden Missionskarten hat.

