

Wolfgang Kramer | Bernhard Lach | Uwe Rapp

ALLE NEUNE

LAUFEN • SAMMELN • PUNKTEN



Ein packendes Lauf- und Sammelspiel
für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

DAS IST EUER SPIELMATERIAL:

54 Lauffelder, davon ...

42 Zahlenfelder (7 x die Zahlen von 1 bis 6)

6 Kaktusfelder (Zahlen von 1 bis 6)

6 Tierfelder (ohne Zahlen)

16 Spielfiguren in den Farben Rot, Lila, Gelb, Blau, Grün

1 Würfel



Kaktusfelder

Zahlenfelder

Tierfelder

WORUM GEHT'S?

Würfeln – Laufen – Punkte sammeln. Jeder will passende Lauffelder sammeln, um damit in der Summe auf die Zahl 9 zu kommen. Denn das bringt Punkte! Leider kommen einem die Mitspieler dabei immer wieder in die Quere. Wer behält den Überblick und kommt seinen Mitspielern zuvor?

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Nehmt die **42 Zahlenfelder** und mischt sie verdeckt – also mit der Zahlenseite nach unten. Jeder von euch nimmt sich nun ein beliebiges Zahlenfeld und legt es **offen** vor sich ab.

Mischt dann die **6 Tierfelder** verdeckt unter die übrigen Zahlenfelder.
Bildet aus diesen Lauffeldern einen **Abschnittsstapel**.

Nehmt anschließend die **6 Kaktusfelder** und mischt sie ebenfalls verdeckt.
Bildet daraus einen **Trennstapel**.

So legt ihr die Laufstrecke aus:

Auf der **Laufstrecke** zieht ihr eure Spielfiguren vorwärts. Sie besteht aus **6 Abschnitten** und **6 Kaktusfeldern**. Die Kaktusfelder liegen jeweils vor den Abschnitten und trennen diese voneinander. Ein Abschnitt ist immer **7 Lauffelder** lang. Damit besteht die Laufstrecke insgesamt aus 48 Lauffeldern.

Nehmt euch das oberste Kaktusfeld vom Trennstapel und legt es **offen** aus. Das ist das erste Lauffeld eurer Laufstrecke. Dahinter folgt der erste Abschnitt: Zieht dafür 7 Lauffelder vom Abschnittsstapel und legt sie **offen** und **der Reihe nach** an das Kaktusfeld an. Anschließend legt ihr wieder ein Kaktusfeld, dann den zweiten Abschnitt aus 7 Lauffeldern usw.



Nachdem ihr den sechsten und damit letzten Abschnitt gelegt habt, ist eure Laufstrecke fertig. Übrige Lauffelder vom Abschnittstapel kommen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie nicht mehr.

So könnte ein Spielaufbau von euch aussehen:



Hier verläuft der dritte, vierte und fünfte Abschnitt.

Wichtig: Die Laufrichtung eurer Laufstrecke muss immer klar erkennbar sein.



Die Laufstrecke ist hier nicht eindeutig.

Hinweis: Um die Spiellänge zu verkürzen, könnt ihr bei 2 und 3 Spielern nur 5 Abschnitte à 7 Lauffelder auslegen. Dann bleiben zusätzlich ein Kaktusfeld und sieben Lauffelder übrig! Legt diese in die Schachtel.

Wählt eine Spielerfarbe:

Sucht euch eine Spielerfarbe aus und nehmt euch die entsprechenden **Spielfiguren**. Übrige Spielfiguren legt ihr in die Schachtel zurück.

Je nach Spielerzahl nimmt sich jeder:

4 Spielfiguren	bei 2 Spielern
3 Spielfiguren	bei 3 Spielern
2 Spielfiguren	bei 4 oder 5 Spielern

Stellt eure Spielfiguren vor das erste Kaktusfeld in den Startbereich.

SO WIRD'S GESPIELT:

So lauft ihr auf der Laufstrecke:

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann schnapp dir den Würfel und wirf ihn! Anschließend **musst** du **eine** deiner Spielfiguren entsprechend der **gewürfelten Augenzahl** nach vorne ziehen. Der allererste Schritt einer Spielfigur geht immer auf das erste Kaktusfeld.

Besonderheit: Hast du eine **1** gewürfelt? Dann hast du zwei Möglichkeiten:

- ▷ Ziehe **eine** deiner Spielfiguren entweder **ein Lauffeld nach vorne**.
- ▷ Oder rücke sie **bis zur nächsten Spielfigur** auf der Laufstrecke vor. Dazu zählen sowohl deine eigenen als auch die Spielfiguren deiner Mitspieler. Spielfiguren, die im Zielbereich stehen, zählen nicht dazu.

Hinweis: Es dürfen beliebig viele Spielfiguren auf einem Lauffeld stehen.

So sammelt ihr die Lauffelder:

Bist du mit deiner Spielfigur **über** ein Kaktusfeld in einen **neuen Abschnitt** gelaufen? Dann **musst** du dir **ein unbesetztes** Lauffeld aus dem **vorherigen Abschnitt** nehmen. Unbesetzt sind alle Lauffelder, auf denen **keine** Spielfigur steht. Sind alle Lauffelder des vorherigen Abschnitts besetzt oder liegen gar keine Lauffelder mehr aus? Dann gehst du leer aus.

Hinweis: Für das Betreten des ersten Abschnitts erhältst du kein Lauffeld.

Hast du **mehrere neue** Abschnitte in einem Zug betreten? Dann **musst** du – sofern möglich – aus **allen vorherigen** Abschnitten **je ein** Lauffeld nehmen. Du **musst** diese Lauffelder **einzel**n **nacheinander** nehmen. Beginne bei dem Abschnitt, den du zuerst verlassen hast.

Was passiert mit Lücken?

Hast du dir ein Lauffeld genommen? Dann schiebe die Laufstrecke vorsichtig zusammen, damit **keine Lücke** entsteht. Achte darauf, dass der Streckenverlauf weiterhin eindeutig bleibt!

Die Letzten werden die Ersten sein!

Ist deine Spielfigur **als letzte Spielfigur** über ein Kaktusfeld gelaufen? Dann passieren zwei Dinge:

- ▷ **Zuerst** musst du dir aus dem vorherigen Abschnitt – falls noch vorhanden – das **letzte** Lauffeld nehmen.
- ▷ **Danach** erhältst du **zusätzlich** das überschrittene **Kaktusfeld**.

Was passiert im Zielbereich?

Sobald ihr mit einer Spielfigur das allerletzte Lauffeld der Laufstrecke überschreitet, seid ihr im Zielbereich. Übrige Schritte verfallen. Die Spielfiguren im Zielbereich bleiben bis zum Ende des Spiels hier stehen.

Hast du mit deiner Spielfigur den Zielbereich erreicht? Dann **musst** du dir – wie gewohnt – ein unbesetztes Lauffeld aus dem vorherigen (= letzten) Abschnitt nehmen.



Beispiel: Anneli hat eine 1 gewürfelt. Sie hat zwei Möglichkeiten: Sie kann mit ihrer blauen Spielfigur ein Feld vorwärtslaufen oder bis zur grünen Spielfigur vorrücken. Anneli entscheidet sich für die zweite Alternative und rückt somit in den neuen Abschnitt vor. Sie muss nun aus dem vorherigen Abschnitt ein unbesetztes Lauffeld nehmen. Sie hat die Wahl zwischen dem Tierfeld und dem Zahlenfeld mit der 5.



Alle Neune! So punktet ihr:

Tierfelder, die du sammelst, legst du **verdeckt** zur Seite. Das bringt dir später Pluspunkte.

Auf den **Zahlen- und Kaktusfeldern** steht immer eine Zahl. Sammelst du sie, legst du sie **offen** vor dir ab. Du darfst maximal 3 Zahlen vor dir liegen. Es spielt dabei keine Rolle, ob das Zahlen- oder Kaktusfelder sind.

Hast du mindestens zwei Zahlen vor dir liegen? Dann kannst du versuchen, mit diesen Zahlen die Summe 9 zu bilden. Sobald aber **drei Zahlen** vor dir liegen, **musst** du versuchen, die Summe 9 zu bilden:

- ▷ **Alle Neune:** Kannst du die Summe 9 bilden? Ausgezeichnet! Dann **lege nur die Zahlen verdeckt** zur Seite, mit denen du die Summe 9 gebildet hast. Das bringt dir später Pluspunkte.
- ▷ **Oh nein:** Es liegen drei Zahlen vor dir, aber du kannst die Summe 9 nicht bilden? Dann **musst** du **eine deiner drei Zahlen offen** zur Seite legen. Das brockt dir später Minuspunkte ein.

Hinweis: Du hast drei Zahlen vor dir liegen und bildest mit zwei davon die Summe 9? Dann bleibt die dritte Zahl weiterhin vor dir liegen.

Wichtig: Hast du in deinem Zug mehrere Zahlen erhalten? Dann **musst** du diese **einzelnd der Reihe nach** vor dir ablegen. Jedes Mal, wenn dabei drei Zahlen vor dir liegen, **musst** du versuchen, die Summe 9 zu bilden.

Tipp: Musst du Zahlen offen zur Seite legen? Dann beachte: Je kleiner die Zahl ist, desto weniger Minuspunkte bekommst du später. Behalte jedoch auch die weitere Laufstrecke im Blick. Welche Lauffelder kannst du hier noch ergattern?

Beispiel: Anja hat bereits eine 4 vor sich liegen. Sie würfelt eine 3 und zieht mit ihrer roten Spielfigur auf das Zahlenfeld mit der 5. Dabei betritt sie zwei neue Abschnitte. Anja nimmt sich zuerst das hinterste Lauffeld mit der 2 und legt es vor sich ab.





Anja hat jetzt eine 4 und eine 2 vor sich liegen. Sie braucht eine 3 oder eine 5, um die Summe 9 zu bilden. Da Anja jedoch die Reihenfolge beim Sammeln einhalten muss, nimmt sie sich das Kaktusfeld mit der 4. Weil sie nicht die Summe 9 bilden kann, muss Anja eine Zahl offen zur Seite legen. Sie entscheidet sich für das Kaktusfeld mit der 4. Denn sie erhält in ihrem Zug als Nächstes auch noch das Zahlenfeld mit der 3. Mit dieser 3 gelingt es Anja, die Summe 9 zu bilden. Sie legt die 4, 2 und 3 verdeckt zur Seite. Das bringt ihr später 15 Punkte! Das Kaktusfeld mit der 5 erhält Anja nicht, weil Gelb und Grün das Kaktusfeld noch nicht überschritten haben.

$$\begin{array}{c}
 \boxed{4} + \boxed{2} + \boxed{5} \neq 9 \\
 \boxed{4} + \boxed{2} + \boxed{3} = 9
 \end{array}$$

ENDE DES SPIELS:

Hast du deine **letzte Spielfigur** in den Zielbereich gezogen? Dann erhältst du – falls noch vorhanden – ein unbesetztes Lauffeld aus dem letzten Abschnitt. Du **musst** nun versuchen, mit deinen noch vor dir liegenden Zahlen die Summe 9 zu bilden. Alle Zahlen, mit denen dir das **nicht** gelingt, legst du **offen** zur Seite. Nun setzt du so lange aus, bis alle deine Mitspieler ebenfalls im Zielbereich sind.

Das Spiel endet, sobald die letzte Spielfigur den Zielbereich erreicht hat und **alle** vor euch liegenden Zahlen verrechnet sind. Jetzt zählt jeder für sich seine Punkte zusammen: Jedes Tierfeld und **jede verdeckt** liegende Zahl zählt dabei **5 Pluspunkte**. Egal wie hoch ihr Wert ist! Alle **offenliegenden** Zahlen zählen so viele **Minuspunkte**, **wie ihr Wert** angibt. Hast du insgesamt die meisten Punkte gemacht? Glückwunsch, die Partie geht an dich!

Bei einem Gleichstand entscheidet die Anzahl an Kaktusfeldern. Hast du von den Beteiligten mehr Kaktusfelder gesammelt? Dann gewinnst du. Habt ihr immer noch Gleichstand? Dann teilt ihr euch den Sieg.



© 2020 **moses. Verlag GmbH**
 Arnoldstraße 13d
 47906 Kempen
 CH: Dessauer, 8045 Zürich
 www.moses-verlag.de
 Art.-Nr.: 90369

Spiele-Autoren: Wolfgang Kramer, Bernhard Lach, Uwe Rapp
 Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
 Lektorat: Elke Vogel
 Herstellung: Anja Trentepohl
 Redaktion: Adrian Nuber

Die Autoren und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Bödefeld, Düsseldorf, Erdmannhausen, Kempen und Stuttgart sowie dem Spieleclub Gerlingen und den Spielegruppen in der Ortsbücherei Großbottwar.

