

Ich bin dann mal weg!

Alter: ab 8 Jahre Dauer: 10-15 Minuten

Spieler: 3-10 Spieler Autor: Chu-Lan Kao

Abbildungen und Design: Du Peishu TU, Cai Hongwen

Satz und Design: Idgie Lo

Diese Regel ist als Download erhältlich bei www.smiling-monster.de.

Hintergrund des Spiels

Eine bunt zusammengewürfelte Gruppe seltsamer Genossen geht zu einem All-you-can-eat Buffet. Jeder von ihnen will sich so schnell wie möglich den Magen vollschlagen, um dann schnell zu verschwinden und den letzten verbleibenden auf der Rechnung sitzen zu lassen.

Auf den Spielkarten befinden sich 7 Arten Speisen und 7 Arten Getränke. Auf jeder Karte befindet sich eine Speise und ein Getränk, jedoch auf jeder Karte in anderer Zusammensetzung. Die Spieler versucht so viele unterschiedliche Speisen und Getränke wie möglich zu sammeln. Wenn man voll ist (also meint, genug Karten zu haben), versucht man eine "Muss los!"-Karte zu finden und sich so aus dem Restaurant zu verdrücken. Sobald keine "Muss los!"-Karte mehr da ist, ist die Runde beendet. Alle Spieler, die dann noch am Tisch sitzen, erhalten Minuspunkte. Alle, die sich rechtzeitig verdrückt haben erhalten für ihre gesammelten Karten Punkte - je mehr unterschiedliche Speisen und Getränke man hat, desto mehr Punkte gibt es. Wer am Ende des Spiels das Buffet am meisten geplündert hat, gewinnt.

"Muss los!" ist ein schnelles Spiel, das Reaktionsvermögen, strategisches Denken und Bauchentscheidungen kombiniert. Außer wachen Augen und schnellen Händen muss man auch in der Lage sein, einen klaren Kopf zu behalten. Ein Spiel für die ganze Familie.

Spielzubehör

54 Spielkarten:

- 5 Karten "Muss los!"

- 49 Speisen/Getränke-Karten (Auf jeder Karte ein Getränk und eine Speise)

Spielvorbereitung

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt, bis einer der Spieler mindestens 75 Punkte erreicht hat. Eine Runde wird folgendermaßen vorbereitet:

Bei 3-6 Spielern

1. Es kommt 1 „Muss los!“-Karte weniger ins Spiel als es Mitspieler gibt. Überzählige Karten kommen in die Schachtel und werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt.
2. Die 49 Speisen/Getränke-Karten werden gut gemischt und jeder Spieler erhält davon verdeckt drei Karten, die sie als kleinen Kartenstapel in eine Hand nehmen. Die Spieler dürfen sich die drei Karten, die sie erhalten haben, noch nicht ansehen.
3. Die übrigen Speisen/Getränke-Karten werden zusammen mit den „Muss los!“-Karten gut gemischt und dann verdeckt als ungeordneter und flacher Haufen in die Tischmitte gelegt. Bitte keinen Kartenstapel bilden! Die Fläche des Tisches sollte so genutzt werden, dass die Karten gut auf dem Tisch verteilt sind und die Spieler sie noch mit ihrer Hand erreichen können.
Vor jedem Spieler sollte ein Bereich freigelassen werden, damit sie dort die Karten ablegen können, die sie während der Runde sammeln.
4. Ein Spieler wird bestimmt, der das Buffet eröffnet und damit den Startschuss für die Spielrunde gibt.

Bei 7-10 Spielern

Die Vorbereitungsschritte für 7-10 Spieler sind die selben wie bei 3-6 Spielern, nur dass es insgesamt lediglich 5 „Muss los!“-Karten gibt und jeder Mitspieler nur 2 Speisen/Getränke-Karten bekommt.

Spielablauf

Während des Spiels dürfen die Spieler nur 1 Hand benutzen, um Karten aufzunehmen, um sie sich anzuschauen, oder sie in ihre Ablage zu legen beziehungsweise Karten aus der eigenen Ablage wieder in die Tischmitte zu legen. Jeder Spieler darf immer nur 1 Karte gleichzeitig in die Hand nehmen.

Der Spieler, der den Startschuss für die Spielrunde gibt, ruft „Das Buffet ist eröffnet!“. Danach beginnt die Spielrunde. Alle Spieler machen ihre Züge gleichzeitig.

1. Als erstes zieht jeder Spieler die oberste von den Karten, die er noch verdeckt in der Hand hält und schaut sie sich an. Dabei darf immer nur eine Karte gleichzeitig angeschaut werden. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte anschaut, muss er sich entscheiden, ob er die Karte behalten oder ablegen will:
 - a) Will der Spieler die Karte nicht behalten, legt er sie verdeckt irgendwo auf dem Haufen in der Tischmitte ab.
 - b) Will der Spieler die Karte behalten, legt er sie in der eigenen Auslage offen vor sich ab.
2. Nachdem ein Spieler alle Karten von der eigenen Hand verwendet hat, darf er Karten vom Haufen in der Tischmitte ziehen oder Karten aus seiner Auslage auf den Haufen zurücklegen:
 - a) Karten vom Haufen in der Tischmitte ziehen: Auch hier darf immer nur eine Karte gleichzeitig in die Hand genommen werden, um sie anzuschauen. Und auch hier muss der Spieler sofort entscheiden, ob er die Karte behalten möchte oder ablegen will:
 - Ist es eine Speise/Getränke-Karte, dann wird wie beim Ziehen von der Hand verfahren.
 - Ist es eine „Muss los!“-Karte, dann kann der Spieler sich entscheiden, sie zu behalten. Er ruft dann „Muss los!“ oder „Ich bin dann mal weg“ und legt die Karte zu seiner Auslage. Die Spielrunde ist für den Spieler beendet und er zieht keine weiteren Karten mehr. Der Spieler kann sich auch entscheiden, die Karte nicht zu behalten, dann muss er sie wieder verdeckt auf den Haufen in der Tischmitte zurücklegen und hoffen, später noch einmal eine „Muss los!“-Karte zu finden.

- b) Karten aus der eigenen Auslage zurücklegen: Während des Spiels dürfen Karten aus der eigenen Auslage auch wieder zurück in die Tischmitte gelegt werden. Dazu nimmt der Spieler die Karte, die er zurücklegen möchte, und legt sie verdeckt auf den Haufen in der Tischmitte. Auch jetzt darf der Spieler nur eine Karte in die Hand nehmen.

Das Ende einer Runde und Punktezahl

Eine Runde ist beendet, wenn alle „Muss los!“-Karten aufgenommen wurden – Spieler ohne „Muss los!“-Karten dürfen dann keine Karten mehr zurücklegen. Die Spieler werten die Karten in ihrer Auslage:

1. Spieler, die keine „Muss los!“-Karte haben, bekommen so viele Minuspunkte, wie sie Karten haben.
2. Spieler, die eine „Muss los!“ Karte haben, aber eine Speise oder ein Getränk doppelt oder sogar mehrfach auf den Karten in ihrer Auslage haben, bekommen 1 Minuspunkt. *Wenn die Spieler ganz sicher gehen wollen, können sie hierbei auch einen Blick auf die Auslage des jeweils links von ihnen sitzenden Spielers werfen.*
3. Spieler, die eine „Muss los!“-Karte haben und bei denen keine Speise und kein Getränk doppelt oder mehrfach vorkommt, erhalten die Anzahl der Speisen/Getränke-Karten, die sie gesammelt haben, zum Quadrat als Punkte gutgeschrieben. Die „Muss los!“ Karte wird nicht mitgezählt:

Karten	1	2	3	4	5	6	7
Punkte	1	4	9	16	25	36	49

Die Punkte der Spieler werden zu den Punkten aus der vorhergehenden Runde addiert und dann aufgeschrieben.

Hat noch keiner der Spieler 75 Punkte oder mehr erreicht, wird eine weitere Runde gespielt.

Nächste Runde / Ende des Spiels und Gewinner!

Haben am Ende einer Runde ein oder mehrere Spieler 75 Punkte oder mehr erreicht, so endet das Spiel. Es gewinnt, wer die meisten Punkte erreicht hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Für ein längeres oder kürzeres Spiel können die Spieler diese Zielpunktzahl zu Spielbeginn auch auf eine andere Zahl festsetzen.

Variante „Gezielt essen“:

Wenn die Spieler schon geübter im Sammeln von Speisen/Getränke-Karten sind, können sie zu Spielbeginn entscheiden, dass Karten aus der eigenen Auslage nicht wieder auf den Haufen in der Tischmitte zurückgelegt werden dürfen. Das bedeutet dann, dass die Spieler, wenn sie sich eine Karte anschauen, entscheiden müssen, ob sie sie behalten oder zurücklegen wollen. Karten, die sie in ihre Auslage gelegt haben, können sie nicht wieder abgeben. Jetzt heißt es konzentriert zu bleiben, um nicht eine Speise oder ein Getränk zweimal zu genießen und Minuspunkte zu kassieren.

Variante für zwei Spieler

Spielvorbereitung

1. Es werden 3 "Muss los!"-Karten herausgesucht und beiseite gelegt. Überzählige "Muss los!"-Karten kommen zurück in den Spielkarton, sie werden nicht gebraucht.
2. Die Speisen/Getränke Karten werden gründlich gemischt und es werden davon zufällig Karten gezogen und verdeckt in 4 Stapeln zu 3 Karten angeordnet. Jeder Spieler bekommt zwei dieser Stapel, ein Stapel wird links des Spielers abgelegt, einer rechts. Die Speisen/Getränke-Karten in den Stapeln dürfen noch nicht angesehen werden.
3. Die restlichen Speisen/Getränke-Karten werden zusammen mit den "Muss los!"-Karten gemischt und verdeckt in der Mitte des Tisches abgelegt.
Links und rechts vor den beiden Spielern sollten zwei Bereiche freigelassen werden, damit sie dort die Karten ablegen können, die sie während des Spiels mit ihrer linken bzw. rechten Hand sammeln.
4. Ein Spieler wird bestimmt, der das Buffet eröffnet.

Spielablauf

Im Spiel zu zweit werden beide Hände verwendet. Allerdings dürfen Karten, die ein Spieler mit der linken Hand aufnimmt, ausschließlich in die Auslage links vor dem Spieler abgelegt werden. Karten, die ein Spieler mit der rechten Hand aufnimmt, dürfen nur in die Auslage rechts vor dem Spieler abgelegt werden. Es ist nicht erlaubt eine Karte mit der linken Hand

aufzunehmen und sie dann in die rechte Auslage zu legen (oder umgekehrt). Der Spieler, der den Startschuss gibt, ruft „Das Buffet ist eröffnet!“. Dann beginnt die Spielrunde. Die beiden Spieler machen ihre Züge gleichzeitig, wie im Spiel mit mehreren Spielern, wobei sie auch die Züge mit ihrer linken und rechten Hand gleichzeitig ausführen.

Als erstes müssen die Karten der beiden Stapel vor dem Spieler angeschaut werden. Pro Hand darf immer nur eine Karte gleichzeitig in die Hand genommen werden, um sie anzuschauen. Der linke Stapel darf nur mit der linken Hand berührt werden, der rechte Stapel nur mit der rechten Hand. Wie auch beim Spiel mit mehreren Mitspielern müssen die Spieler bei jeder Speisen/Getränke-Karte, die sie anschauen, entscheiden, ob sie diese behalten oder zurücklegen möchten.

Sobald ein Spieler alle Karten von seinem linken und seinem rechten Stapel angeschaut und gelegt hat, darf er Karten vom Haufen in der Tischmitte nehmen. Je Hand dürfen die Spieler auch hier immer nur eine Karte gleichzeitig in die Hand nehmen und die Spieler müssen darauf achten, dass sie Karten, die sie mit der linken bzw. rechten Hand aufnehmen auch nur in ihre linke bzw. rechte Auslage legen dürfen.

Spielende und Punktwertung

Die Karten auf der linken und rechten Seite werden wie beim Spiel mit mehreren Mitspielern bewertet und die Punktwertungen getrennt aufgeschrieben. Sie stellen damit die Punkte für diese Runde dar. Sobald ein Mitspieler 100 Punkte oder mehr angesammelt hat, ist das Spiel beendet und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand wird eine Entscheidungsrunde gespielt.

Der Autor dankt: Xiao Gong, Cang Muyu, 200, Tang Niu, Zhi Fan, Kid, Hei Xiong, Ice, Yan De, Huli, VoCannon, der Taiwan Brettspiel Designgruppe, Renxing Kongjian und den Brettspielshops von Akmi Games und Diceman.