



Besonders repräsentabel ausgestattete Spiele
in stabilen, mit Leinen überzogenen Packungen, die der
Besitzer auch gerne in sein Bücherregal stellen wird.

Die exquisite Ausstattung an Spielmaterial
und die künstlerische Gestaltung
machen diese Spiele zu idealen Geschenken
für den anspruchsvollen Spieler.

Die Serie enthält Spiele,
bei denen nicht allein der Würfelzufall entscheidend ist,
sondern in erster Linie geschickte Taktik
und Vorausplanung zum Erfolg führen.
Für Leute, die Spaß am Denken haben!

Corona

Würfelspiel für beliebig viele Personen von Alex Randolph
Ravensburger Spiele Nr. 60252092

Spielmaterial: 1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 6 farbige
Markierungssteine, 6 Würfel in 6 Farben,
1 Sanduhr mit 1 Minute Laufzeit, 120 Chips

CORONA ist ein Würfelspiel mit einem völlig neuen Spielprinzip, bei dem der Zufall ausgeschlossen ist oder — besser gesagt — der Zufall weder hilft noch hindert. Die Würfel bestimmen nur eine Ausgangssituation. Dann kann jeder Spieler damit etwas tun — oder auch nicht.

Spielgedanke

Auf dem Spielplan mit seinen 12 Feldern müssen Spielfiguren in der Weise gezogen werden, daß sie auf Felder ankommen, auf denen bereits eine oder mehrere Spielfiguren stehen. Dafür erhält man Punkte. Doch zu Beginn des Spieles muß jeder Spieler während einer Minute eine bestimmte Ausgangssituation auf ihren Punktwert abschätzen. Wer die höchste Punktzahl nennt, darf die Runde ausspielen. Erreicht er die genannte Punktzahl, hat er diese Runde gewonnen.

Vorbereitung

1. Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt, dazu die 6 Spielfiguren, die 6 farbigen Markierungssteine, die 6 Würfel und die Sanduhr.
2. Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl von Chips, die doppelt so groß ist wie die Anzahl der Spieler zuzüglich 2 Chips. Zum Beispiel erhält bei drei Spielern jeder 8 Chips, bei vier Spielern jeder 10, bei fünf Spielern jeder 12 usw.
3. Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt. Wer zuerst eine 6 würfelt, darf mit dem Spiel beginnen.

Spielbeginn

1. Der Spieler, der das Spiel beginnt, setzt nun die 6 Spielfiguren völlig frei auf die 12 Felder des Spielplanes. Es können auch mehrere Figuren auf 1 Feld gestellt werden.
2. Danach würfelt der gleiche Spieler alle 6 Würfel in einem Wurf. Das Ergebnis dieses Wurfes ist die Ausgangssituation dieser Spielrunde.
3. Schließlich stellt er die Sanduhr (Laufzeit 1 Minute) auf.

Ausgangssituation

Die Ausgangssituation ist gekennzeichnet durch die Verteilung der Spielfiguren auf dem Spielplan und die gewürfelten Augenzahlen der 6 Würfel. Die 6 Spielfiguren werden entsprechend der Augenzahlen der 6 Würfel gezogen, d. h. jede Spielfigur durch einen bestimmten Würfel, z. B. die blaue Spielfigur durch die Augenzahl des blauen Würfels, die rote Spielfigur durch die Augenzahl des roten Würfels, d. h. jede Figur durch den Würfel ihrer Farbe.

Doch zunächst sind die 6 Spielfiguren den 6 Würfeln noch nicht zugeordnet. Dazu dienen die 6 farbigen Markierungssteine, die in die Spielfiguren eingefüllt werden können. Jeder Spieler muß also überlegen, wie er die einzelnen Spielfiguren mit den Markierungssteinen farblich kennzeichnen würde, um sie dann entsprechend der Augenzahlen der einzelnen Würfel so zu ziehen (gezogen wird stets im Uhrzeigersinn), daß er eine möglichst hohe Punktzahl erreicht. Er muß also die möglichen Spielzüge abschätzen und errechnen, wieviel Punkte er mit dieser Ausgangssituation erzielen kann.

Punktwertung

Punkte erzielt man dadurch, daß man Spielfiguren auf Felder bewegt, auf denen bereits andere Spielfiguren stehen.

Zieht man mit einer Spielfigur auf ein Feld, auf dem eine Spielfigur steht, erhält man dafür 2 Punkte; stehen auf dem Feld bereits 2 Figuren, erhält man drei Punkte usw. bis zur höchstmöglichen Punktzahl von 6, die ein Spieler dann erzielt, wenn er eine Spielfigur auf ein Feld zieht, auf dem die übrigen 5 Spielfiguren stehen. Jeder Zug einer Spielfigur wird einzeln gewertet. Kommt man z. B. auf ein Feld, auf dem bereits eine Spielfigur steht, erhält man 2 Punkte, zieht man mit einer weiteren Spielfigur auf das gleiche Feld, so bekommt man für diesen Zug 5 Punkte.

Im Höchstfall ist es möglich, 20 Punkte zu erzielen, wenn es gelingt, alle Spielfiguren auf ein Feld zu bringen.

Abgabe der Gebote

1. Während der Laufzeit der Sanduhr von 1 Minute müssen nun sämtliche Spieler die gegebene Ausgangssituation abschätzen und sich überlegen, welche Punktzahl sie zu erreichen glauben. Dabei darf kein Spieler irgendwelche Markierungen vornehmen oder Züge ausführen, sondern jeder Spieler muß rein gedanklich die Ausgangssituation auf die mögliche Punktzahl prüfen.
2. Jeder Spieler gibt dann sein Angebot ab, indem er die entsprechende Punktzahl laut angibt, z. B. „8“ oder „11“ oder „15“ — eben jene Punktzahl, die man zu erreichen glaubt. Wer nach Ablauf der Sanduhr die höchste Punktzahl angegeben hat, *gewinnt das Recht, diese Runde auszuspielen*. Wenn 2 oder mehr Spieler die gleiche Punktzahl geboten haben, gewinnt der Spieler das Recht zur Ausspielung, der das Gebot zuerst abgegeben hat. Ist nach Ablauf 1 Minute kein Gebot abgegeben worden, muß vom gleichen Spieler eine neue Ausgangssituation (siehe Abschnitt Spielbeginn) angesetzt werden.

Ausspielung

1. Das Markieren der Spielfiguren
Der Spieler, der die Runde zur Ausspielung gewonnen hat, kennzeichnet nun die Spielfiguren mit den farbigen Markierungssteinen nach seinen Überlegungen, die er angestellt hat, um die von ihm gebotene Punktzahl zu erreichen. Die Kennzeichnung erfolgt durch Einfüllen der Markierungssteine in die Spielfiguren. Er kann alle 6 Figuren kennzeichnen. Dies ist aber nicht unbedingt erforderlich, wenn der Spieler glaubt, daß er auch mit weniger Spielfiguren die Punktzahl erreicht. Unmarkierte Spielfiguren bleiben auf dem Spielplan stehen: sie können nicht gezogen werden, bringen aber Punkte, wenn Spielfiguren auf ihre Felder gesetzt werden. Bereits gekennzeichnete Spielfiguren können so lange geändert werden, bis der erste Zug ausgeführt wurde.
2. Das Ziehen der Spielfiguren
Nach Abschluß der Markierungen werden die einzelnen Spielfiguren entsprechend den Augenzahlen der einzelnen Würfel im Uhrzeigersinn gezogen, z. B. die mit rot markierte Spielfigur entsprechend der Augenzahl des roten Würfels, die grün markierte Spielfigur nach der Augenzahl des grünen Würfels usw. Die Reihenfolge, in der die Spielfiguren gezogen werden, ist beliebig und allein bestimmt von den Überlegungen des Spielers.

Es muß jedoch beobachtet werden, daß die Spielfigur, die berührt worden ist, auch als nächste gezogen wird.

Sobald eine Figur gesetzt wurde, muß der Markierungsstein abgenommen werden, damit erkennbar ist, welche Spielfiguren bereits bewegt wurden. Nach Abschluß der Züge müssen alle Spielfiguren ohne Farbmarkierung sein.

3. Berechnen der Punkte

Unmittelbar nachdem eine Spielfigur gezogen und auf ein Feld gesetzt wurde, das bereits besetzt ist, wird die entsprechende Punktzahl aufgeschrieben. Dies erfolgt nach jedem Zug, mit dem Punkte gewonnen wurden.

4. Bewertung

Der Spieler hat die Runde gewonnen, wenn er die gebotene Punktzahl erreicht oder übertroffen hat. Er erhält dann von jedem Mitspieler einen Chip. Wenn er die gebotene Punktzahl nicht erreicht, hat er diese Runde verloren und muß jedem Mitspieler einen Chip auszahlen. *Außerdem darf er in der nächsten Spielrunde nicht mitbieten!* Er erhält aber in jedem Fall seinen Chip, wenn der Spieler der nächsten Spielrunde seine Punktzahl nicht erreicht. Auf der anderen Seite muß er dem Spieler, wenn er gewinnt, einen Chip auszahlen. Auch darf er die neue Ausgangssituation ansetzen, wenn er an der Reihe ist.

5. Neue Spielrunde

Der linke Nachbar des Spielers, der das Spiel begonnen hat, setzt die neue Ausgangssituation an, und so wird reihum fortgesetzt.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn

- a) die vor Beginn vereinbarte Anzahl von Spielrunden erreicht ist, z. B. 10, 15 oder 20 Runden;
- b) die vor Beginn vereinbarte Spielzeit abgelaufen ist, z. B. 1/2 Stunde, 1 Stunde;
- c) ein Spieler sein Startkapital verloren hat;
- d) ein Spieler sein Startkapital verdoppelt hat.

Es ist zu empfehlen, sich vor Spielbeginn auf eine dieser Möglichkeiten zu einigen.

Gewinner

Sieger ist der Spieler, der bei a — c die meisten Chips gewonnen hat; bei d der Spieler, dem die Verdoppelung seines Startkapitals gelungen ist.

Spielstrategie

Der Anfänger wird zunächst nur nach den Abständen zwischen den einzelnen Spielfiguren sehen, um Punkte zu erzielen, während der geübte Spieler eine Spielfigur auch auf ein leeres Feld setzen wird und erst mit einem der darauffolgenden Züge Punkte macht. In jedem Fall sollte versucht werden, möglichst viele Spielfiguren auf ein Feld zusammenzubringen.

Es ist sehr wichtig, die Reihenfolge der einzelnen Züge zu beachten, damit man auf einem Feld keine Punkte plant, das zum Zeitpunkt des Zuges schon wieder leer ist.

Das Spiel bietet unendlich viele Kombinationen. Schon nach einigen Spielrunden sind die Spieler in der Lage, auch Ausgangssituationen mit höherem Schwierigkeitsgrad voll auszuschöpfen.