

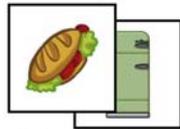


Ein temporeiches Merkspiel für 3-6 Musiker mit Überblick und ... sechs Beinen, ab 5 Jahren!

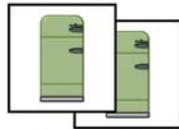
England, vor einigen Jahren: In einem feuchten Keller probt und probt eine Popgruppe ihre eigenen Stücke. Die Musiker sind so in ihre Arbeit vertieft, dass sie sich einen kleinen Lebensmittelvorrat zugelegt haben, damit sie keine Pausen machen und zum Essen nach draußen müssen. In der Nacht krabbeln jedoch Beat-Käfer aus den Mauerspalten hervor, um sich über den Essensvorrat herzumachen ... wenn der Schlagzeuger nicht hereinkommt, um sie davon abzuhalten!

INHALT

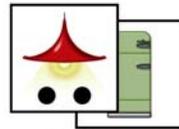
- 100 Plättchen, davon:



91 Speisen-Plättchen

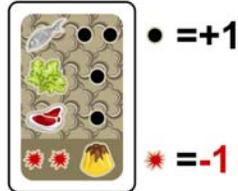


5 Versteck-Plättchen



4 »Licht!«-Plättchen

- 28 Karten, davon:



21 Speisekarten:

Die Speisekarte zeigt jedem Spieler seine drei Lieblings Speisen (schwarze Punkte), sowie ein »Das-mag-ich-aber-nicht!«-Essen (rote Punkte) mit den entsprechenden Punktwerten



6 Karten »Erwischt!«
Werte -2, -3 und -4



1 Karte »Gierhals!«
Wert -4

- 1 Säckchen
- diese Spielregeln.

ZIEL DES SPIELS

Vorlieben so viele Speisen wie möglich einheimsen müssen. Aber aufgepasst: Wenn das Licht angeht, kannst du dich nur durch rasche Auffassungsgabe und schnelle Reaktionen in ein sicheres Versteck retten!

VORBEREITUNG

Die Versteckplättchen werden herausgesucht. Es wird ein Versteck-Plättchen weniger benötigt, als Spieler mitspielen. Die überzähligen Versteck-Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Bei fünf Spielern z.B. werden nur 4 Verstecke verwendet. Jetzt werden alle Plättchen mit der Kühlschrankseite nach oben auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Die Plättchen dürfen dabei nicht aufgedeckt werden. Sie sollten nicht zu weit auseinander liegen und können ruhig auch übereinander liegen. Die Karte »Gierhals!« wird griffbereit neben die Spielfläche gelegt. Die sechs Karten »Erwischt!« werden verdeckt gemischt und als Stapel bereit gelegt. Jeder Spieler bekommt verdeckt eine Speisekarte. **ACHTUNG:** Die Spieler dürfen sich ihre Speisekarten jetzt noch nicht ansehen!

SPIELABLAUF

Bei diesem Spiel kommen die Spieler nicht einzeln reihum an die Reihe, sondern alle Spieler spielen gleichzeitig. Das Spiel geht über 3 Runden.

ERSTE RUNDE

Der Besitzer des Spiels gibt das Startzeichen: »Los!«. Sofort sieht sich jeder Spieler seine Speisekarte an, merkt sie sich und legt sie wieder verdeckt auf den Tisch.

ACHTUNG: Die Spieler dürfen ihre Speisekarten bis zum Spielende **nicht mehr ansehen!**

Alle Spieler suchen nun gleichzeitig unter den Plättchen nach ihren Lieblings Speisen. Sie dürfen **nur eine Hand** dazu verwenden. Jeder Spieler kann beliebig viele Plättchen – jeweils eins nach dem anderen – umdrehen.

Wenn der Spieler ein **Speisen-Plättchen** aufdeckt, das er nicht behalten will, muss er es sofort wieder verdeckt auf den Tisch legen. Will er das Plättchen behalten, legt er es vor sich ab. Die abgelegten Plättchen darf der Spieler später **nicht** wieder in die Tischmitte legen. Andere Spieler dürfen die abgelegten Plättchen auch nicht mehr berühren.

Wenn ein Spieler ein **»Licht!«-Plättchen** umdreht, muss er sofort **»Licht!«** rufen. Wenn er selbst nicht schnell ruft, kann auch ein anderer Spieler rufen. Der Spieler, der »Licht!« gerufen hat, legt das »Licht!«-Plättchen vor sich ab. Nun muss sich jeder Spieler schnell ein **Versteck-Plättchen** suchen (Plättchen mit Kühlschrank auf beiden Seiten): Wenn er ein Versteck gefunden hat, legt er es vor sich hin und ruft **»Sicher!«**. Da es ein Versteck-Plättchen weniger als Spieler gibt, geht ein Spieler leer aus: Er bekommt die oberste »Erwischt!«-Karte vom Stapel. Damit ist die Runde zu Ende.

NÄCHSTE RUNDEN

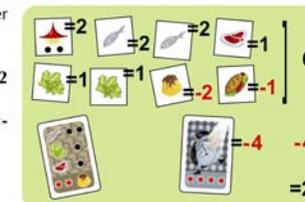
Alle **Verstecke** werden **wieder** zu den übrigen Plättchen in die Mitte **gelegt**. Die Spieler behalten alle übrigen Plättchen, die sie vor sich abgelegt haben. Die Plättchen in der Tischmitte werden wieder verdeckt gemischt, und das Spiel geht wie in der ersten Runde weiter.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der dritten Runde. Jeder Spieler zählt seine Punkte:

- jedes **»Licht!«-Plättchen: 2 Punkte**
- jedes Plättchen mit einer **Lieblingsspeise: 1 oder 2 Punkte**
- jedes Plättchen mit einem **»Das-mag-ich-aber-nicht!«-Essen: -2 Punkte**
- jedes **andere Speise-Plättchen: -1 Punkt**
- jede **»Erwischt!«-Karte: -2, -3 oder -4 Punkte**
- **»Gierhals!«:** Wer sich den Magen verdorben und die meisten Speisen genommen hat, bekommt die »Gierhals!«-Karte: **-4 Punkte**. Gibt es einen Gleichstand, bekommt kein Spieler die »Gierhals!«-Karte.

Gewinner ist der Spieler mit den meisten Pluspunkten.



Autor: Eligio Cazzato

Realisation: Domenico Di Giorgio

Grafik: Gianpaolo Derossi

Design: Roberta Barletta

Editing der Spielregeln: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Übersetzung: Ulrike Sengfelder, Ulrich Bauer

Wir bedanken uns bei Graziana De Vitis, Stefania De Fazi, Dario Iacoponi; bei Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colanestta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge: www.dv-games.com



©2005 dV games
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
Alle Rechte vorbehalten.



Vertrieb in Deutschland:
ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG,
63303 Dreieich.