

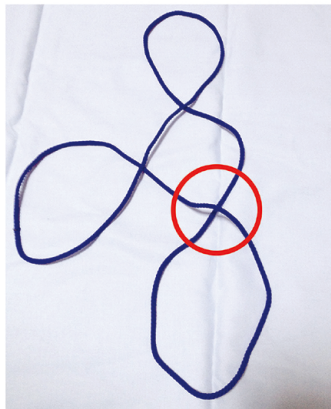
Hintergrund

In der mysteriösen Welt Topologia herrschen andere Gesetze. Kaffeetasse und Donut sind dort ein und das selbe. In Reidemeister übernehmen die Spieler die Rolle von Lehrlingen der großen Schnurmagier Topologias. Nach Jahren der Lehre stehen sie heute vor ihrer Abschlussprüfung. Es kann jedoch nur einer die Prüfung erfolgreich bestehen und in den Zirkel der Schnurmagier aufgenommen werden. Hast du das Zeug dazu?

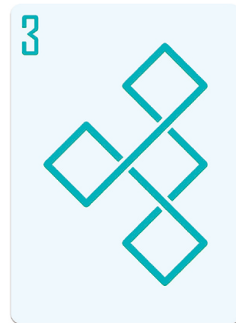
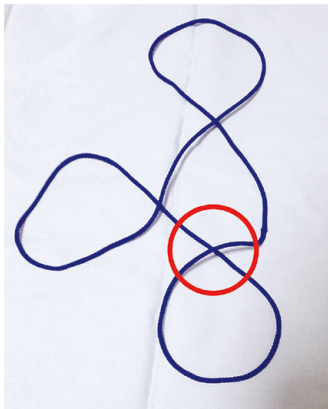
Spiel Überblick

In Reidemeister formen die Spieler auf Karten vorgegebene Muster mit Schnüren nach. Dabei ist zu beachten, ob die Schnur dort wo sie sich kreuzt, über oder unter der anderen Schnur verläuft (eine Lücke im Muster gibt an, welche Schnur unten liegt). Darüber hinaus gibt es drei Sorten von Schnüren. Diese müssen auch korrekt unterschieden werden, um das Muster auf der Karte nachzubilden. Reidemeister ist ein Puzzelspiel, welches auf den ersten Blick einfach erscheint, aber eine große Tiefe aufweist.

Correct Beispiel



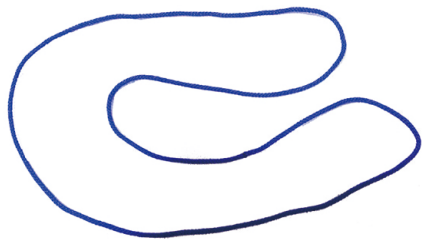
Falsche Beispiel



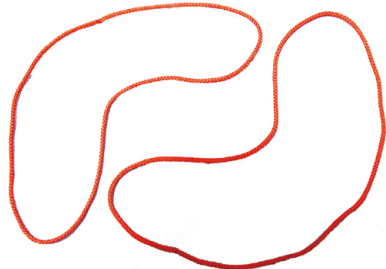
Dies ist ein Beispiel eines Fehlers. Sehen Sie in der roten Runde. Auf der Karte, die Zeichenfolge, die von unten verläuft von links nach oben rechts geht unter dem anderen String. Aber auf dem Foto, die Saite befindet sich auf der Oberseite des anderen. Dies ist eine falsche Platzierung.

Spielinhalt

5 Sets blaue Schnüre

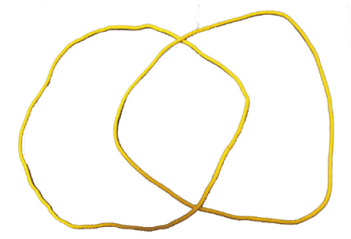


5 Sets rote Schnüre



Set aus zwei kreisförmigen Schnüren

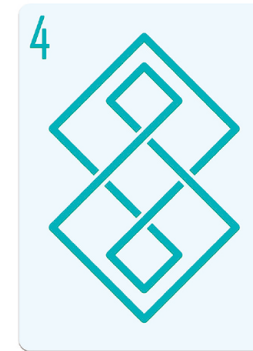
5 Sets gelbe Schnüre



Set aus zwei kreisförmigen, überkreuzten Schnüren

Eine Sanduhr

40 Karten



Auf der Vorderseite befindet sich das Muster, auf der Rückseite der Schwierigkeitsgrad des Musters. Vom leichtesten Schwierigkeitsgrad aufsteigend sind diese „Easy, Normal, Hard, Expert“

35 Punktechips

Ein Regelheft

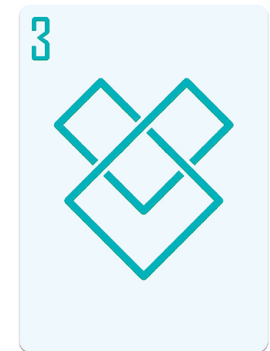
Allgemeine Regeln und Vorbereitung

Es gibt drei Regelvarianten. Normale Regeln, Wettrennen Regeln und Kinder Regeln. In jeder Regelvariante erhalten die Spieler vor Spielbeginn folgende Schnüre:

- Eine blaue Schnur
- Ein Set roter Schnüre
- Ein Set gelber Schnüre

Wichtig!

Die blaue Schnur **muss** benutzt werden, um Muster zu bilden, die nur **eine** Schnur verwenden. Die roten Schnüre **müssen** benutzt werden, um Muster zu bilden, die **zwei** kreisrunden Schnüre verwenden. Zum Beispiel wird in der Abbildung unten eine rote Schnur benutzt, um ein Muster nachzubilden, welches nur eine Schnur zeigt. Das ist unzulässig. Hier hätte die blaue Schnur benutzt werden müssen.

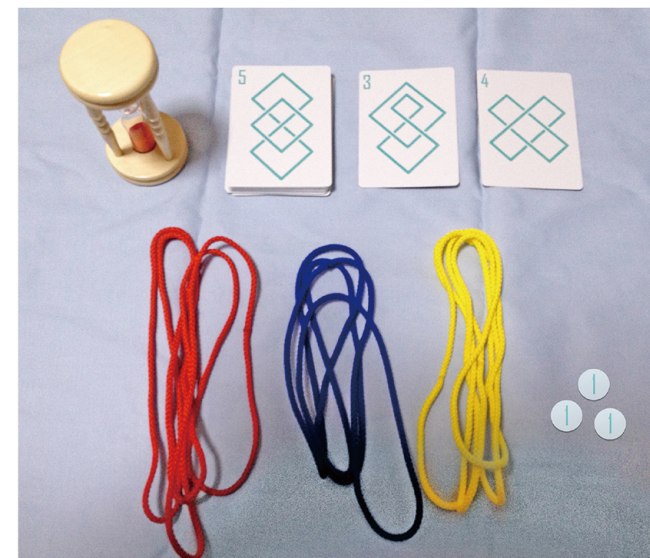


Normale Regeln

Es wird eine Karte in die Tischmitte gelegt und die Spieler versuchen als erster, das darauf abgebildete Muster nachzubilden. Wir empfehlen diese Regeln für Anfänger oder wenn die Spieler alle in etwa gleich stark sind.

Spielaufbau

Bild von Setup abgeschlossen



1. Die für die Runde gewählten Karten werden gemischt und als offener Stapel (die Vorderseite nach oben) in die Tischmitte gelegt. Die Rückseite der Karten wird während des Spiels nicht beachtet.
2. Die obersten zwei Karten des Stapels sind die zu erfüllenden Muster. Sie werden nebeneinander so hingelegt, dass sie für alle Spieler gut sichtbar und erreichbar sind.
3. Jeder Spieler erhält drei Punktechips.
4. Die Sanduhr wird neben den Kartenstapel gestellt.

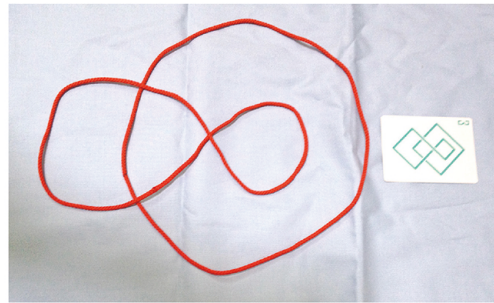
Der Kartenstapel

Vor Spelaufbau entscheiden sich die Spieler, welche Karten benutzt werden sollen. Für Anfänger empfehlen wir Easy oder Easy und Normal.

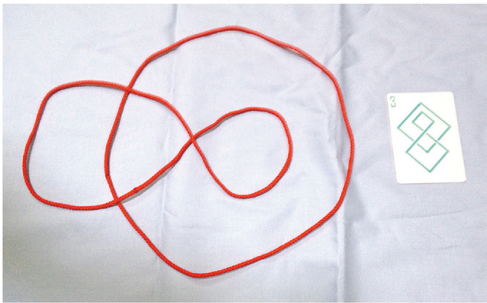
Spielablauf

- 1. Alle Spieler beginnen auf ein Signal hin gleichzeitig damit, mit ihren Schnüren das Muster einer der beiden Mustervorgabe-Karten nachzubilden. (Die oberste Karte des Stapels ist keine Mustervorgabe!)
- 2. Sobald ein Spieler sein Muster vollendet hat, ruft er „Reidemeister“, nimmt die entsprechende Karte zu sich, legt sie neben die Schnur und dreht die Sanduhr um. Die Karte sollte zum einfachen Vergleichen neben der Schnur liegen. Es beginnt nun eine „Checktime“ von 10 Sekunden.

Correct Beispiel



Falsche Beispiel



- 3. Die anderen Spieler haben nun 10 Sekunden, um das Muster des Spielers mit der Karte abzugleichen. Wer als erster auf einen Fehler im Muster hinweist, wird zum „Fehlerfinder“.
- 4. Folgende Ergebnisse gibt es nach der Checktime:

Niemand hat auf einen Fehler hingewiesen:

Der Spieler, der die Karte genommen hat, erhält deren Punkte.

Es wurde auf einen Fehler hingewiesen und es ist wirklich ein Fehler vorhanden:

Der Spieler mit der Karte erhält keine Punkte und muss von seinen eigenen Punktechips Punkte im Wert der Karte an den Fehlerfinder abgeben. Hat er weniger Chips als Punkte auf der Karte, muss er alle Punkte in seinem Besitz abgeben.

Es wurde auf einen Fehler hingewiesen aber es ist kein Fehler vorhanden:

Alle Spieler außer dem Fehlerfinder erhalten einen Punkt. Der Spieler mit der Karte erhält ihre Punkte.

- 5. Die oberste Karte wird als neue Muster-Vorgabe hingelegt und die Runde beginnt von 1. erneut.

Achtung!

Während der Checktime darf die Schnur keines Spielers berührt oder verändert werden.

Spelaufbau

- 1. Jeder Spieler baut sich verdeckt (Rückseite nach oben) einen Stapel aus vier Karten. Die Reihenfolge der Karten kann frei bestimmt werden, ebenso der Schwierigkeitsgrad der Karten. Es können dabei auch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade gemischt werden.
- 2. Jeder Spieler dreht die oberste Karte seinen Stapels um. Die Sanduhr wird in die Mitte des Tisches gestellt.

Der Kartenstapel

Wenn man erfahrenen Spielern schwierige Karten und unerfahrenen Spielern leichtere Karten gibt, kann man ein Ungleichgewicht der Spielstärke ausgleichen.

Spielablauf

- 1. Alle Spieler beginnen auf ein Signal hin gleichzeitig damit, mit ihren Schnüren das Muster ihrer Karte nachzubilden.
- 2. Sobald ein Spieler sein Muster vollendet hat, ruft er „Reidemeister“. Die Karte sollte zum einfachen Vergleichen neben der Schnur liegen. Er nimmt die Sanduhr und dreht sie um. Es beginnt nun eine „Checktime“ von 10 Sekunden.
- 3. Die anderen Spieler haben nun 10 Sekunden, um das Muster des Spielers mit der Karte abzugleichen. Wer als erster auf einen Fehler im Muster hinweist, wird zum „Fehlerfinder“.
- 4. Folgende Ergebnisse gibt es nach der Checktime:

Niemand hat auf einen Fehler hingewiesen:

Der Spieler legt die Karte ab und deckt die nächste Karte seines Stapels auf.

Es wurde auf einen Fehler hingewiesen und es ist wirklich ein Fehler vorhanden:

Das mit der Schnur gelegte Muster wird aufgelöst und der Spieler muss von Vorne beginnen.

Es wurde auf einen Fehler hingewiesen aber es ist kein Fehler vorhanden:

Das mit der Schnur gelegte Muster des Fehlerfinders wird aufgelöst und er muss von Vorne beginnen. Außerdem wird die oberste Karte des Kartenstapels des Spielers, der sein Muster erfolgreich vollendet hat, abgeworfen und dann erst die nächste Karte aufgedeckt (sein Stapel wird also sofort um zwei Karten kleiner).

- 5. Die Runde wird von Punkt 1. aus wiederholt.

Achtung!

Während der Checktime darf die Schnur keines Spielers berührt oder verändert werden.

Spielende

Der Spieler, dem es als erstes gelingt alle Karten seines Stapels abzuarbeiten, gewinnt.

Kinder Regeln

Als Puzzle Spiel können kleine Kinder versuchen die Muster von Easy Karten nachzubilden. Je nach Fortschritt der Kinder kann der Schwierigkeitsgrad der Karten mit der Zeit erhöht werden.

Kredit

Game Design: BakaFire, Koi-Para Shibucho
Art: BakaFire
German Translator: Philip Lindemer
2015/3/1
BakaFire Party and Zen Fami Kyokai all right reserved