

MISTKÄFER!



8+



2-4



20 min

SPIELMATERIAL

- 4 Tableaus
- 27 Würfel in drei Farben (9 pro Farbe)
- 48 Chips



26x



13x



9x

Das kleine, gemeine Spiel für 2-4 Mistkäfer
ab 8 Jahren von Klaus-Jürgen Wrede

SPIELIDEE

Jeder Spieler versucht, sein Tableau durch geschicktes Ablegen der Würfel zu füllen, um dafür möglichst viele Kleeblätter oder Mistkugeln zu erhalten. Außerdem darf jeder zeigen, dass er ein echter Mistkäfer ist und bei seinen Mitspielern Würfel klauen. Der Spieler, der als Erster 4 Kleeblätter oder eine bestimmte Menge an Mistkugeln einsammeln kann, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 1 Tableau. Die Würfel werden für alle gut erreichbar in der Tischmitte bereitgelegt und stehen allen Spielern zur Verfügung.

Bei 3 Spielern wird 1 Würfel jeder Farbe und 1 Kleeblatt-Chip entfernt.

Bei 2 Spielern werden 3 Würfel jeder Farbe und 3 Kleeblatt-Chips entfernt.

Die Chips werden **verdeckt** gemischt und als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.

SPIELABLAUF

Der „größte Mistkäfer“ unter den Spielern beginnt.

In seinem Zug kann der Spieler:

A Würfeln

oder

B Werten

Nach dem Zug (Würfeln oder Werten) ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe.



A WÜRFELN

Der Spieler nimmt sich bis zu **4 Würfeln einer Farbe** seiner Wahl. Mit diesen Würfeln würfelt er **genau 1-mal**. Anschließend muss er sich für eine gewürfelte Zahl entscheiden und **alle Würfel mit diesem Wert** auf seinem Tableau ablegen. Dabei gelten für die Würfel folgende Regeln:

- Pro Wurf dürfen immer nur Würfel mit einem **identischen Wert** abgelegt werden.
- Diese Würfel müssen in der **Reihe mit derselben Farbe** abgelegt werden.
- Sie müssen immer von **links nach rechts ohne Lücken** abgelegt werden.
- In einem späteren Zug dürfen nur Würfel in eine Reihe gelegt werden, in der schon Würfel liegen, wenn diese **neuen Würfel** einen **höheren Wert** besitzen!
Derselbe Wert wie ein bereits liegender Würfel reicht nicht aus.



Beispiel: Karl würfelt mit Grün. Da auf seinem Tableau aus den vorherigen Runden noch eine grüne „1“ liegt, kann er die „1“ nicht wählen und auf sein Tableau legen. Er entscheidet sich für die „3“ und legt beide „3er“ auf sein Tableau. Die „5“ wäre auch möglich gewesen, aber dann hätte er in späteren Würfen nur noch die Möglichkeit, grüne „6er“ als höhere Zahlen anzulegen.



WICHTIG: Im Spielverlauf kann es vorkommen, dass von einer Farbe nicht mehr 4 Würfel im Vorrat liegen. Sollte ein Spieler diese Farbe trotzdem wählen, so kann er nur noch die verbliebenen Würfel nehmen.

Klauden:

Immer wenn ein Spieler Würfel auf seinem Tableau ablegt, darf er **von jedem anderen Spieler einen vollständig identischen Würfel (Farbe & Zahl) klauen**. Dies geht aber nur, wenn der Würfel ganz rechts außen in der Reihe liegt. **Von jedem Mitspieler** kann immer nur **1 Würfel pro Zug geklaut** werden, auch wenn es in der Reihe mehrere Würfel mit demselben Wert gibt. Geklaute Würfel legt der aktive Spieler in seiner eigenen Reihe zu dem oder den anderen ausgewählten Würfeln hinzu.



Marie



Willi



Karl

Beispiel: Karl entscheidet sich in der nächsten Runde mit Gelb zu würfeln und legt bei sich die „2“ ab (roter Pfeil). Seine beiden Mitspieler haben auf ihren Tableaus ebenfalls „2er“. Allerdings kann er die „2“ bei Marie nicht nehmen, da sie durch die „4“ geschützt ist. Bei Willi liegen zwei „2er“, von denen er sich aber nur eine (die rechts liegende) „2“ nehmen kann (rosa Pfeil). Hätte Karl z.B. die „1“ gewählt, hätte er nur einen gelben Würfel auf seinem Tableau ablegen können.



WICHTIG: In der 1. Spielrunde darf noch nicht geklaut werden!



Pech gehabt:

Hat keiner der gewürfelten Würfel einen höheren Wert als der in der entsprechenden Farbe zuletzt (also ganz rechts) ausliegende Würfel, kann der Spieler auch keinen Würfel ablegen. In dem Fall **muss er alle eigenen Würfel der gewählten Farbe und alle Würfel der anderen Farben, die rechts der weißen Linie liegen**, von seinem Tableau **zurück in den Vorrat** in der Tischmitte legen!



Beispiel: Karl kann nicht genug kriegen und würfelt in seinem übernächsten Zug erneut. Da nur noch drei blaue Würfel übrig sind, würfelt er mit diesen drei Würfeln und hat Pech: Er kann keinen blauen Würfel auf sein Tableau legen und muss deshalb alle seine blauen Würfel (rosa markiert) und alle Würfel, die rechts der weißen Linie liegen (rot markiert), von seinem Tableau entfernen und in die Tischmitte legen.

Bonusfelder:

Wenn ein Spieler einen Würfel auf ein Bonusfeld legt, erhält der Spieler **sofort die entsprechende Bonusaktion**. Dies geschieht auch jedes Mal aufs Neue, falls ein Würfel von dem Feld geklaut wurde und erneut ein Würfel auf das Bonusfeld gelegt wird.

Kann ein Spieler durch den Würfelwurf und ggf. durch das Klauen zwei Bonusfelder belegen, darf er beide Bonusaktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.



Es gibt folgende Bonusfelder:



Der Spieler hat nach Beendigung seines Zuges einen Extrazug. Er kann erneut würfeln – auch mit einer anderen Würfelfarbe – oder „Werten“ (s.u.).



Der Spieler nimmt sich sofort 1 bzw. 2 Chips aus dem allgemeinen Vorrat in der Tischmitte.



Der Spieler darf sofort bei einem Spieler seiner Wahl 1 verdeckten Chip klauen. Besitzt kein Spieler einen Chip, nimmt er sich 1 Chip aus der Tischmitte.



Der Spieler darf sofort bei **jedem** Spieler 1 verdeckten Chip klauen.

B WERTEN

Anstatt zu würfeln kann ein Spieler auch die Würfel auf seinem Tableau werten. Unter folgenden Bedingungen darf er sich Chips nehmen:

- Für **jede komplett gefüllte Spalte**, unter der ein **weißer Chip abgebildet** ist (1. und 2. Spalte), nimmt sich der Spieler **1 verdeckten Chip** aus dem allgemeinen Vorrat.
- Für **jeden Würfel**, der **rechts von der weißen Linie** liegt, nimmt sich der Spieler **1 verdeckten Chip** aus dem allgemeinen Vorrat.

Anschließend werden **alle Würfel von seinem Tableau entfernt** und zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Die gewonnenen Chips sammelt jeder Spieler verdeckt vor sich, können aber jederzeit von ihm angesehen werden.

Beispiel: Karl wertet sein Tableau. Er bekommt insgesamt 4 Chips: 1 Chip für die komplette 1. Spalte (rot markiert) und insgesamt 3 Chips für die 3 Würfel, die rechts von der weißen Linie liegen (rosa markiert). Für die 2. Spalte erhält er keinen Chip, da dafür ein gelber Würfel fehlt. Danach legt Karl alle Würfel wieder in die Tischmitte.



SPIELENDEN

Auf den Chips befinden sich entweder eine Mistkugel, zwei Mistkugeln oder ein Kleeblatt. Sobald ein Spieler **4 Kleeblätter** oder insgesamt **12 Mistkugeln** gesammelt hat, sagt er das an und gewinnt das Spiel sofort!

Bei **3 Spielern** reichen **4 Kleeblätter** oder insgesamt **16 Mistkugeln** zum Sieg.

Bei **2 Spielern** reichen **4 Kleeblätter** oder insgesamt **20 Mistkugeln** zum Sieg.



Noch mehr feine
und gemeine Spiele!

GAMEPLAY
VIDEO



Autor und Verlag
bedanken sich bei
allen Testspielern
und Regelleseern.

Änderungen
vorbehalten

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Illustration: Marek Bläha
Gestaltung: Leon Schiffer
Redaktion: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

