

Ralf zur Linde



KEKSE KÄSTCHEN

Das Roll & Write Spiel zum Anbeißen!



Ravensburger

8+



2-5



20'

Inhalt

- ❶ 5 doppelseitige Spielpläne
- ❷ 1 doppelseitige Wertungstafel
- ❸ 5 Stifte
- ❹ 55 Zahlenchips (je 11 pro Farbe)
- ❺ 2 Würfel



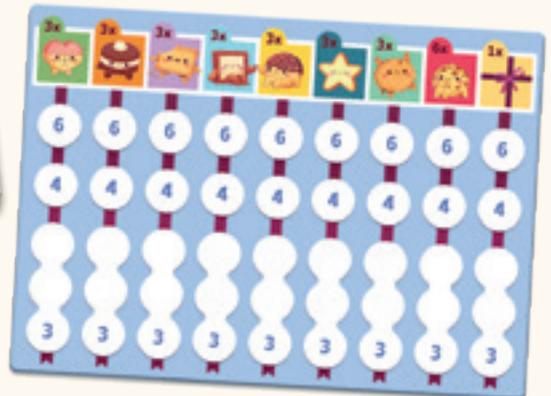
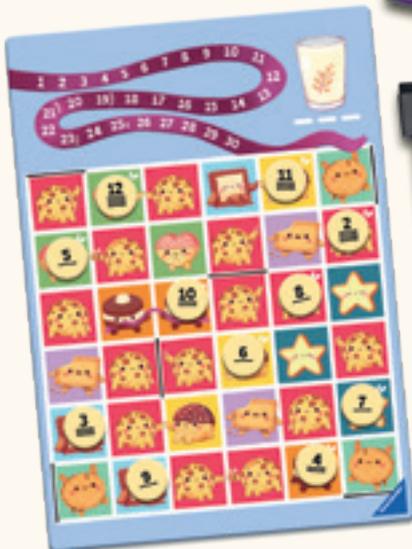
Aufbau

Zum Einstieg:

- **Jede Person erhält** 1 Spielplan, 1 Stift und die 11 Zahlenchips einer Farbe.
- Legt euren **Spielplan** mit der **blauen Seite** nach oben vor euch aus.
- Mischt eure Zahlenchips verdeckt und platziert sie zufällig auf den 11 Feldern eures Spielplans, die mit zwei weißen Tupfen oben rechts gekennzeichnet sind. Anschließend deckt ihr die Chips auf.
- Legt die **Wertungstafel** mit der **blauen Seite** nach oben in die Tischmitte.
- Legt die Würfel griffbereit.

In regulären Partien:

- **Jede Person erhält** 1 Spielplan, 1 Stift und die 11 Zahlenchips einer Farbe.
- Wählt aus, ob ihr alle mit der **blauen Seite** oder der **gelben Seite** spielen wollt und legt euren **Spielplan** entsprechend vor euch.
- Platziert eure **Zahlenchips** ganz nach Belieben auf eurem Spielplan. Auf jedem Feld darf nur 1 Chip liegen. (Die weißen Tupfen auf der blauen Planseite spielen keine Rolle.)
- Legt die **Wertungstafel** mit der Seite nach oben aus, die euren Spielplänen entspricht (**blau** oder **gelb**).
- Legt die Würfel griffbereit.



Aufbau-Beispiel für die erste Partie

Spielidee

Das Spiel basiert auf seinem traditionellen Vorgänger namens "Käsekästchen".

Es geht darum, die Felder eures Spielplans mit Wänden einzufassen.

Welche Wände eingezeichnet werden dürfen, hängt davon ab, wo sich die Zahlenchips auf eurem Plan befinden und welche Zahlen gewürfelt werden. Wem es gelingt, ein Feld komplett mit vier Wänden einzufassen, darf das entsprechende Feld ankreuzen. Wer auf diese Weise nach und nach die wertvollsten Felder ankreuzt, gewinnt das Spiel.

Ablauf

Jede Spielrunde beginnt mit einem Würfelwurf, dessen Ergebnis für euch alle gilt.

Nach dem Würfeln seid ihr alle gleichzeitig am Zug und zeichnet auf eurem eigenen Plan Wände ein. Ein paar Wände sind bereits zu Beginn aufgedruckt. Im Anschluss könnt ihr einen Zahlenchip bewegen und/oder werten, falls ihr eine Aufgabe erfüllt.

Geht dabei in jeder Runde wie folgt vor:

1. Würfeln und Wände einzeichnen

Eine beliebige Person wirft die beiden Würfel und nennt das summierte Ergebnis (2 bis 12).

Sucht auf eurem Spielplan das Feld mit dem entsprechenden Zahlenchip. Die Linien auf dem Chip zeigen, wie viele Wände ihr nun **angrenzend** an dieses Feld einzeichnen dürft.



Bei der häufigen 6 dürft ihr zum Beispiel nur eine Wand einzeichnen, bei einer statistisch seltener gewürfelten 11 hingegen ganze drei Wände.

Falls ihr nicht die volle Anzahl an Wänden einzeichnen könnt (weil bereits angrenzende Wände vorhanden sind), dann verfallen die überzähligen. Als kleinen Ausgleich dürft ihr genau **1 Balken unterhalb des Getränks** auf eurem Plan abstreichen, egal wie viele Wände ihr verfallen lassen musstet.



Habt ihr alle 3 Balken unter dem Getränk abgestrichen, dann dürft ihr **sofort 1 Wand an einer beliebigen Stelle** eures Spielplans einzeichnen. Anschließend wischt ihr die Balken wieder frei, um sie erneut abstreichen zu können.

Felder komplett einschließen

Zeichnet ihr bei einem Feld die vierte und letzte Wand ein, so gilt dieses Feld als „komplett eingeschlossen“. Um dies zu kennzeichnen, kreuzt ihr das Feld an. Befindet sich auf diesem Feld ein Zahlenchip? Dann hebt ihr vor dem Ankreuzen hoch und legt ihn im Anschluss auf ein beliebiges **freies Feld** (ohne Zahlenchip, ohne Kreuz) eures Spielplans.



Es kann vorkommen, dass ihr durch einen Würfelwurf mehrere Felder auf einmal einschließt. Dann kreuzt ihr diese alle an und versetzt in beliebiger Reihenfolge die betroffenen Zahlenchips.

2. Zahlenchip bewegen (optional)

Anschließend dürft ihr in jeder Runde genau **1 Zahlenchip versetzen**, unabhängig davon, ob ihr zuvor durch das Ankreuzen von Feldern bereits Chips versetzt habt. Falls ihr das tun wollt, dann wählt einen **beliebigen** Zahlenchip auf eurem Plan und versetzt diesen auf ein anderes **freies Feld** (ohne Zahlenchip, ohne Kreuz). Ihr könnt den Chip versetzen, dessen Zahl in dieser Runde gewürfelt wurde, oder einen beliebigen anderen.

3. Werten (falls ihr eine Aufgabe erfüllt)

Die Wertungstafel zeigt, welche Aufgaben ihr im Spielverlauf erfüllen wollt:



Alle 3 Rekse der abgebildeten Sorte ankreuzen



6 beliebige Cookies mit rotem Hintergrund ankreuzen



1 durchgehende Spalte ODER Reihe eures Spielplans ankreuzen

Nachdem ihr gewürfelt, Wände eingezeichnet, Felder angekreuzt und Zahlenchips bewegt habt, prüft ihr, ob ihr eine dieser Aufgaben erfüllt habt.

Falls ja, dann wählt pro erfüllter Aufgabe einen **beliebigen eurer Zahlenchips** (das muss nicht der sein, durch den das letzte Feld angekreuzt wurde!) und platziert diesen auf der **Wertungstafel**. Dieser Chip steht euch im weiteren Spielverlauf nicht mehr zur Verfügung.

Erfüllt ihr eine Aufgabe vor allen anderen Personen, dann erhaltet ihr dafür 6 Siegpunkte. Platziert euren Zahlenchip auf dem Feld mit der „6“ unterhalb der erfüllten Aufgabe auf der Wertungstafel.

Dieses Feld ist nun belegt. Die nächste Person, die diese Aufgabe in einer späteren Runde erfüllt, erhält nur noch 4 Siegpunkte. Sie belegt mit ihrem Chip das Feld mit der „4“.

Alle weiteren Personen können danach noch jeweils 3 Punkte erhalten. Wenn sie die Aufgabe erfüllen, werden ihre Zahlenchips alle auf dem größeren Feld mit der „3“ platziert.



Hinweise:

- Falls mehrere von euch in einer Runde dieselbe Aufgabe erfüllen, dann stapelt ihr eure Zahlenchips ausnahmsweise auf dem ersten freien Feld übereinander und erhaltet alle die vollen Punkte.
- Die Aufgaben können von jeder Person nur einmal erfüllt werden, nicht mehrfach.

Streicht eure erhaltenen Siegpunkte anschließend auf der Punkteleiste oben auf eurem Spielplan ab.

Je mehr Aufgaben ihr erfüllt, desto weniger Zahlenchips liegen auf eurem Spielplan. Immer wenn eine Zahl gewürfelt wird, die ihr nicht mehr habt, streicht ihr als Ausgleich ebenfalls **1 Balken** unterhalb des Getränks auf eurem Spielplan ab.



Zur Erinnerung: Immer wenn ihr alle 3 Balken abgestrichen habt, dürft ihr **sofort 1 Wand an einer beliebigen Stelle** eures Spielplans einzeichnen. Anschließend wischt ihr die Balken wieder frei.



Die nächste Runde

Eine Runde endet, sobald ihr alle zuvor beschriebenen Schritte erledigt habt (Wände einzeichnen, Felder ankreuzen, Zahlenchips bewegen, Werten).

Beginnt dann die nächste Runde, indem eine beliebige Person abermals die beiden Würfel wirft. Ermittelt die Summe, sucht wieder den entsprechenden Zahlenchip, zeichnet Wände, usw.

So spielt ihr Runde um Runde, bis jemand die nötigen Siegpunkte gesammelt hat, um das Spielende auszulösen.

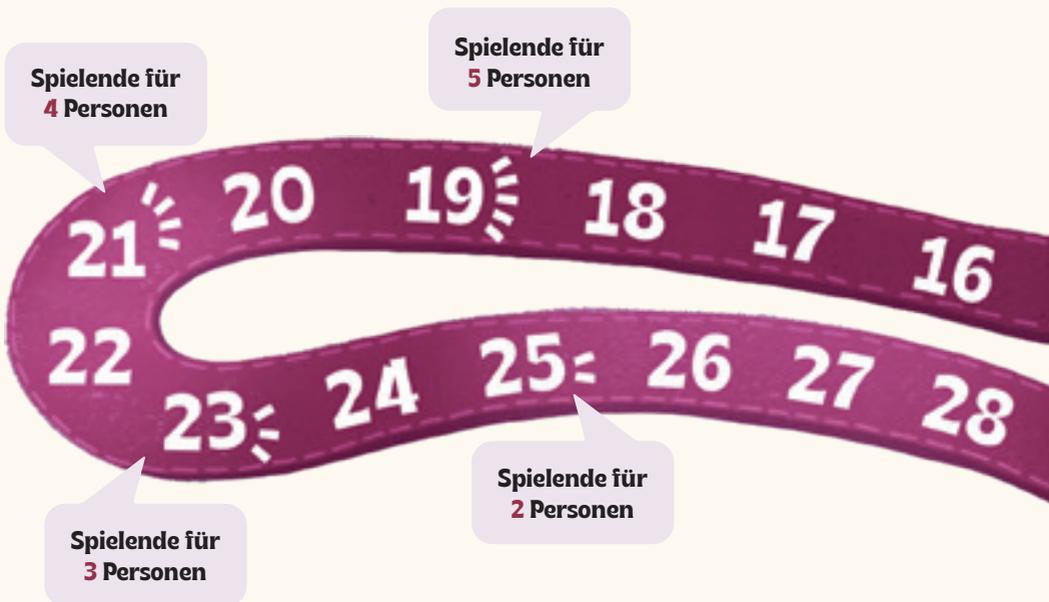


Ende

Das Spiel endet, wenn eine Person am Ende einer Runde so viele Siegpunkte gesammelt hat, wie für eure Personenzahl nötig. Diese Person gewinnt!

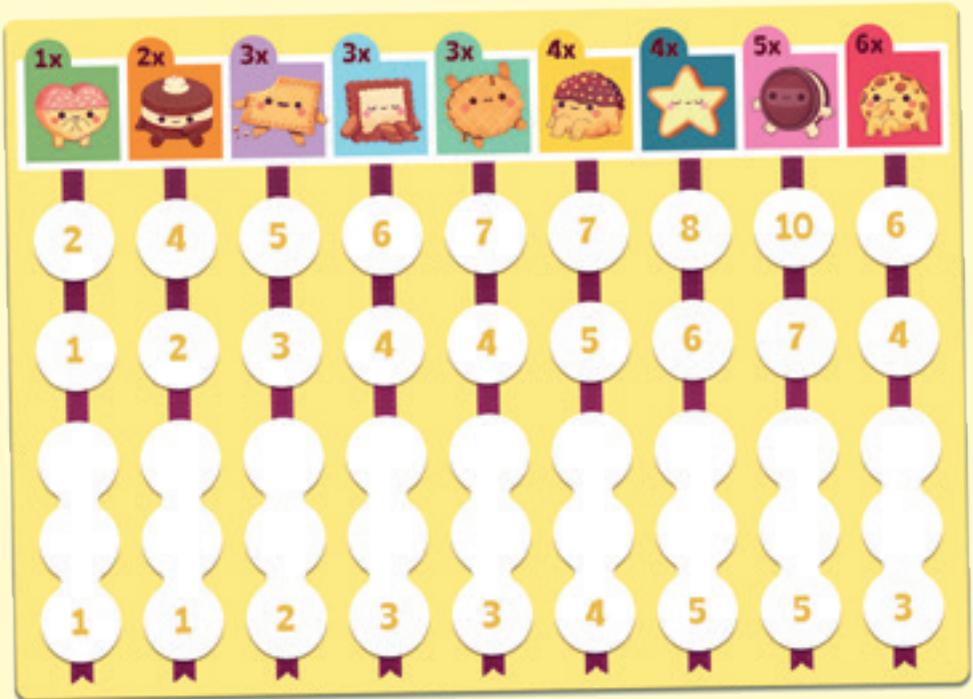
Falls mehrere von euch in dieser Runde diese Punktzahl erreichen, dann gewinnt, wer darüber hinaus mehr Siegpunkte hat.

Bei erneutem Gleichstand gewinnen alle daran Beteiligten gemeinsam.



Für noch mehr Abwechslung

Auf den gelben Rückseiten der Spielpläne sind die Kekssorten unterschiedlich häufig vorhanden. Um zu punkten, müsst ihr **alle** Kekse einer Sorte ankreuzen (mit Ausnahme der Cookies auf rotem Hintergrund). Entsprechend der verlangten Anzahl erhaltet ihr dafür unterschiedlich viele Punkte. Genau wie auf der blauen Seite belegt die erste Person, die eine Aufgabe erfüllt, das Feld mit den meisten Punkten unterhalb dieser Aufgabe, usw.



Hinweise:

- Die Aufgabe „Eine durchgehende Spalte oder Reihe ankreuzen“ entfällt, stattdessen gibt es eine zusätzliche Kekssorte.
- Die Aufgabe „6 Cookies auf rotem Hintergrund ankreuzen“ bleibt identisch zur blauen Seite.

Illustration: Ellie vs. Bear

Design: JADE creative studio | Lena Bantlin

Art Direction: Julia Simon

Autor: Ralf zur Linde

Redaktion: Daniel Greiner





Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

Ravensburger

242365