

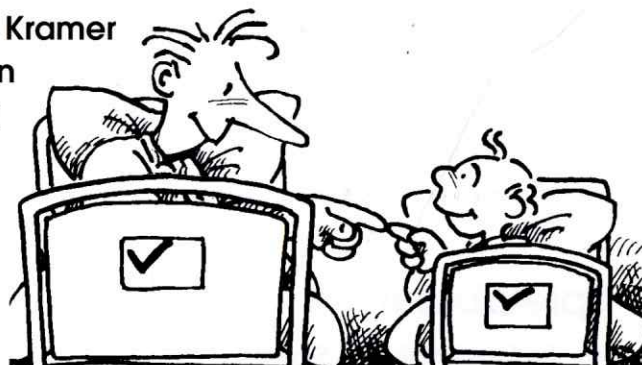
PARTNER FÜR'S LEBEN

Gemeinsam gegen den Blutkrebs

Ein Kooperationspiel von Wolfgang Kramer
für 2-5 Spieler ab 8 Jahren
mit Extra-1-Personen-Spielregel

Spielausstattung

- 1 Spielplan
- 2 Würfel
- 20 Gewebebausteine in 5 Farben
- 24 Gewebekarten



Spielziel

Im Wettlauf gegen die Zeit suchen die Spieler gemeinsam für einen an Blutkrebs erkrankten Patienten einen geeigneten Knochenmarkspender. Hilfe bringt allerdings nur ein Spender, dessen Gewebemerkmale mit denen des betroffenen Patienten exakt übereinstimmen. Deshalb ist es das Ziel aller Spieler, innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens einen Spender ausfindig zu machen, der ganz genau die vorgegebene Gewebemerkmalskombination des Patienten aufweist.

Gelingt es den Spielern im Spielverlauf, die Gewebebausteine auf dem Zeitpfad des Spielplans in Übereinstimmung mit der auf der Gewebekarte vorgegebenen Merkmalskombination zu bringen, dann ist der geeignete Spender gefunden: der Patient kann geheilt werden.

Sobald jedoch auch nur ein einziger Gewebestein das letzte Feld (Nr. 24) am Ende des Zeitpfades erreicht, kommt jede Rettung zu spät: Patient und Spieler haben den Kampf gegen die Zeit und den Blutkrebs verloren.

Spielvorbereitung

- ◆ Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgelegt.
- ◆ Die 20 Gewebebausteine werden gemischt und in einer beliebigen, zufälligen Reihenfolge übereinander gestapelt. Der so entstandene Turm wird auf dem Startfeld (Nr. 1) des Spielplans aufgestellt.
- ◆ Jeder Spieler wählt eine Farbe und weiß damit, welche Bausteine ihm „gehören“. Gewebebausteine, die keinem Spieler zugeordnet sind, nehmen als „neutrale“ Steine am Spiel teil.
- ◆ Anschließend werden die 24 Gewebekarten gemischt. Eine Karte wird aufgedeckt und offen am Spielfeldrand ausgelegt. Dort bleibt sie während der gesamten Spieldauer sichtbar für alle liegen. Die übrigen Karten werden in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden während des Spiels nicht mehr benötigt.
- ◆ Die mit einem weißen Punkt markierten Karten sind (relativ) einfacher zu lösende Aufgaben. Wer das Spiel zum ersten mal spielt, kann die übrigen, nicht markierten Karten bereits vorab aussortieren. Echte „Profis“ können hingegen die markierten Karten aussortieren. So erhalten Sie garantiert einen besonders schwierigen Fall.



Spielablauf

- ◆ Es beginnt der Spieler, der am längsten nicht mehr krank gewesen ist.
- ◆ Er würfelt mit einem Würfel und baut mit den Würfelaugen zunächst den hohen Turm auf dem Startfeld ab. Dies geschieht, indem er beliebig viele Bausteine von oben abnimmt und diese, ohne sie voneinander zu trennen, um genau die gewürfelte Augenzahl weiterzieht. Die Zugrichtung ist dabei stets vorwärts. Jeder Spieler hat nur einen Zug. Anschließend ist, im Uhrzeigersinn, der nächste an der Reihe.
- ◆ Der nachfolgende Spieler kann den auf dem Startfeld verbliebenen Rest des Anfangs-Turms oder den bereits weitergezogenen Turm weiter abbauen. Er kann auch einen kompletten Turm bewegen.
- ◆ Endet ein Zug auf einem Feld, auf dem bereits ein Baustein/Turm steht, dann muß der ankommende Baustein /Turm oben auf den dort stehenden Baustein/Turm aufgestapelt werden. Es dürfen keine Bausteine/Türme auf einem Feld nebeneinander gestellt werden.
- ◆ Jeder Spieler muß bei jedem Zug eine der beiden folgenden Grundregeln erfüllen:

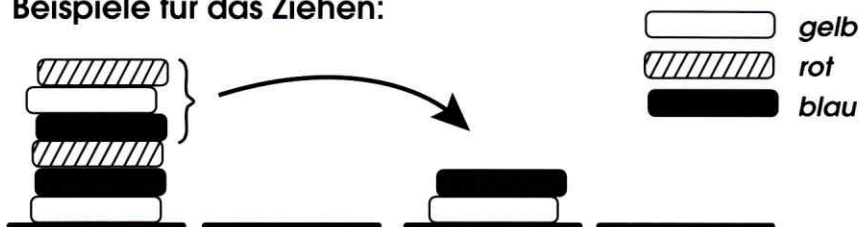
GRUNDREGEL A: In dem abgebauten Turm, den man weiterzieht, muß mindestens ein eigener oder ein neutraler Baustein an einer beliebigen Stelle vertreten sein,

oder

GRUNDREGEL B: In dem zurückbleibenden Turm muß (nach Abbau) ein eigener Baustein ganz oben, auf der Turmspitze, sitzen. Ist dies der Fall, dann muß kein eigener/neutraler Stein im weitergezogenen Stapel vertreten sein.

◆ Natürlich darf der Turm, mit dem man weiterzieht, bzw. der Turm, der zurückbleibt, auch nur aus einem einzigen Baustein bestehen, sofern dabei eine der Grundregeln erfüllt bleibt.

Beispiele für das Ziehen:



1) Gelb ist an der Reihe. Er würfelt eine 2. Er teilt den 1. Turm und zieht mit den drei obersten Gewebebausteinen weiter. Er darf dies tun, da von ihm ein gelber Stein dabei ist (Grundregel A). Auf dem Zielfeld steht bereits ein Turm. Der ankommende Stein-Stapel wird auf diesem Turm aufgeschichtet.



2) Jetzt ist Blau an der Reihe. Er würfelt eine 3 und zieht mit den beiden obersten Steinen weiter. Obwohl kein blauer Stein bewegt wird, darf er dies, da im zurückbleibenden Turm der oberste Stein blau ist. (Grundregel B)

◆ Ein Spieler darf beide Würfel benutzen, sobald ein Gewebebaustein seiner Farbe das Feld 8 erreicht oder überschritten hat.

◆ Sobald ein eigener Gewebebaustein das Feld 16 erreicht oder überschritten hat, darf der betreffende Spieler, unter Umgehung der Grundregeln auch Türme mit Bausteinen bewegen, in denen kein Stein seiner eigenen Farbe vertreten ist.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald die Gewebebausteine auf dem Spielplan genau in der Farbreihenfolge übereinandergestapelt wurden, die die Gewebekarte vorgibt. Gelingt dieser Aufbau vor dem Schlußfeld 24, dann haben die Spieler den Wettlauf gegen den Blutkrebs gewonnen: der geeignete Spender konnte noch rechtzeitig gefunden werden.

Gelingt der Aufbau erst auf dem Schlußfeld bzw. überhaupt nicht, dann war die Suche nach der „Nadel im Heuhaufen“, sprich: dem benötigten Knochenmarkspender, leider erfolglos.



Tip: Notieren Sie sich die Zahl des Feldes, auf dem Sie das Spiel beendet haben. So haben Sie nach einigen Partien einen „Highscore“ und werden feststellen, daß die Patienten mit Ihrer zunehmenden Spielerfahrung größere Chancen haben, einen geeigneten Spender zu finden.

Partner für's Leben: Die Regel für das Einpersonenspiel

Auf jeden Einzelnen kommt es an, speziell beim Retten von Leben. Ob Sie auch solo einen guten Partner für's Leben abgeben, können Sie herausfinden, wenn Sie das Spiel nach folgender Solitair-Regel spielen:

- ◆ Bereiten Sie das Spiel vor, wie oben beschrieben. Suchen Sie sich also auch eine eigene Farbe aus.
- ◆ Würfeln und ziehen Sie ebenfalls wie oben beschrieben, mit einer Ausnahme: in einem abgebauten Turm, den Sie weiterziehen, muß sich in jedem Fall ein *eigener* Baustein befinden. Es genügt also nicht, wenn sich ein *neutraler* Stein darin befindet (das wäre ja auch zu einfach, weil schließlich alle Farben, die Sie nicht zur eigenen Farbe gemacht haben, neutrale Farben sind).
- ◆ Ansonsten ändert sich nichts: sobald ein Stein Ihrer eigenen Farbe Feld 8 erreicht, dürfen Sie mit zwei Würfeln würfeln und sich eine Augenzahl aussuchen. Sobald ein Gewebebaustein ihrer Farbe Feld 16 erreicht hat, müssen Sie beim Ziehen nicht mehr darauf achten, daß sich unter den weitergezogenen Steinen ein eigener Baustein befindet.
- ◆ Ihr Spiel war erfolgreich, sobald Sie die Gewebebausteine auf dem Spielplan genau in der Farbreihenfolge übereinandergestapelt haben, die die ausliegende Gewebekarte vorgibt.
- ◆ Ihr Spielziel nicht erreicht haben Sie hingegen, sobald ein Gewebebaustein das Schlußfeld erreicht.



© 1996



Die
Spiele
Agentur

Autor: Wolfgang Kramer

Grafik: Doris Matthäus
Sepp Buchegger

Verlag: Die SpieleAgentur GmbH
Rheinstraße 7
80803 München
Tel.: 089/343404
Fax: 089/343405