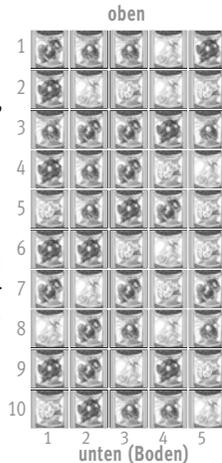


Frankenstein ist für 2 Spieler ab 10 Jahren, Dauer ca. 15 Minuten. Illustration: Hans-Jörg Brehm

Spielmaterial: 50 Präparate (Gehirn, Herz, Darm, Hand, Fischkopf) und 10 Rezeptkarten

Dr. Frankenstein bereitet mit seinem Gehilfen Igor die nächste Kreation vor. Sorgsam stellen sie die benötigten Präparate zusammen und es ist schon sehr erstaunlich, was da alles Verwendung findet. Aber jeder kennt das Problem: Die Dinge, die man braucht, liegen unten. Also müssen die aufeinander gestapelten Präparate erst umsortiert werden, um an das Benötigte kommen zu können. Schnell wird aus der mühevollen Arbeit ein kleiner Wettstreit – wer schafft es, zuerst an alle gesuchten Präparate zu kommen?



Vorbereitung

- Die Präparate werden verdeckt gemischt und in 5 Spalten mit jeweils 10 Präparaten offen ausgelegt (siehe Abbildung oben). Sie sollten direkt aneinander stoßen und der Korken soll immer nach oben zeigen (damit für beide Spieler stets erkennbar ist, wo oben und unten ist).
- Ein Spieler übernimmt Dr. Frankenstein – der andere übernimmt Igor. Die Spieler nehmen sich den entsprechenden Satz aus 5 Rezeptkarten. Jeder mischt seine Rezeptkarten, legt sie als verdeckten Nachziehstapel vor sich ab und nimmt die oberste Karte auf die Hand.

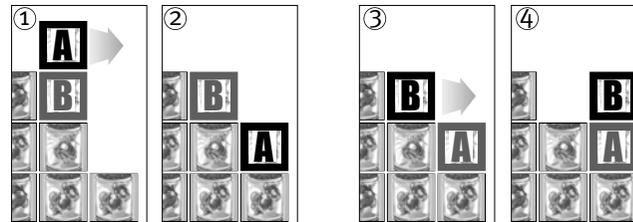
Spielablauf

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe – Dr. Frankenstein fängt an. Ist ein Spieler an der Reihe, hat er 3 Aktionspunkte für die folgenden Aktionen zur Verfügung – mit dem Ziel Rezeptkarten zu erfüllen.

- 1) Präparate umsortieren = 1 Aktionspunkt
- 2) Rezeptkarte erfüllen und nachziehen = 1 Aktionspunkt
- 3) Rezeptkarte austauschen = 3 Aktionspunkte

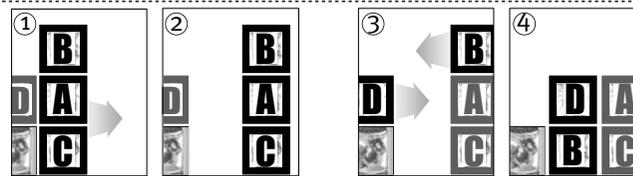
Aktionen kann der Spieler in seinem Zug beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge kombinieren, solange seine 3 Aktionspunkte dafür ausreichen. Danach ist der andere Spieler dran.

- 1) Präparate umsortieren:** Für einen Aktionspunkt darf ein Spieler ein Präparat oder beliebig viele übereinander liegende Präparate zusammen um eine Spalte nach rechts oder links versetzen. Dafür gelten folgende Regeln:
- Versetzt werden dürfen nur Präparate, die von oben aus zugänglich sind.
 - Versetzt wird auf das oberste Präparat der direkt benachbarten Spalte. Gibt es dort keins wird eine neue Spalte begonnen (vom Boden aus).
 - Nach dem Versetzen dürfen die versetzten Präparate nicht höher liegen als vorher – es ist also nur gleiche Höhe oder tiefer erlaubt.
 - Werden mehrere Präparate auf einmal versetzt, darf bei diesen die Abfolge nicht verändert werden.



Beispiel 1: Der Spieler möchte erreichen, daß Präparat „B“ auf „A“ liegt. Er versetzt zunächst für 1 Aktionspunkte „A“ um 1 Spalte nach rechts.

Für 1 weiteren Aktionspunkt versetzt er „B“ um 1 Spalte nach rechts. Er hat also insgesamt 2 Aktionspunkte benötigt, damit „B“ auf „A“ liegt.



Beispiel 2: Der Spieler möchte erreichen, daß „D“ über „B“ liegt. Dafür wird er insgesamt 3 Aktionspunkte benötigen: Für 1 Aktionspunkt werden zunächst 3 übereinander liegende Präparate um 1 Spalte nach rechts versetzt.

Für 1 weiteren Aktionspunkt wird zuerst „B“ um eins nach links und für 1 weiteren Aktionspunkt dann „D“ um eins nach rechts versetzt.

Wichtig: Jede einzelne Aktion muss auch wirklich einzeln ausgeführt werden. Für das Versetzen um z. B. 3 Spalten benötigt man immer 3 Aktionspunkte.

Anmerkung: Zu Beginn ist es logischerweise nur möglich Präparate der äußeren beiden Spalten zu versetzen.

2) Rezeptkarte erfüllen und nachziehen: Für einen Aktionspunkt darf der Spieler die Rezeptkarte erfüllen, die er auf der Hand hat und eine neue nachziehen. Dafür hat er zwei Möglichkeiten, von der er eine erfüllen muß:

- Die auf der Rezeptkarte vorgegebenen 3 Präparate müssen in genau dieser Abfolge übereinander in einer Spalte liegen und von oben aus zugänglich sein.



- Oder, die auf der Rezeptkarte vorgegebenen 3 Präparate müssen in genau dieser Abfolge in 3 direkt benachbarten Spalten, auf gleicher Höhe und von oben aus zugänglich sein.



Trifft eine der beiden Möglichkeiten zu, zeigt der Spieler seine Rezeptkarte. Die entsprechenden 3 Präparate und die Rezeptkarte kommen nun verdeckt aus dem Spiel. Anschließend zieht der Spieler eine Rezeptkarte von seinem Stapel nach und nimmt sie auf die Hand.

3) Karte austauschen: Für drei Aktionspunkte darf ein Spieler seine Rezeptkarte austauschen: Der Spieler steckt die Rezeptkarte, die er auf der Hand hat unter seinen Nachziehstapel und zieht danach eine neue.

Spielende

- Wenn Dr. Frankenstein als erster seine letzte Rezeptkarte erfüllt hat, ist Igor noch ein letztes Mal an der Reihe. Schafft Igor es dann auch seine letzte Karte zu erfüllen, gewinnt Igor; ansonsten Dr. Frankenstein.
 - Wenn allerdings Igor als erster seine letzte Rezeptkarte erfüllt hat, hat Igor sofort gewonnen.
- Beim nächsten Spiel sollten die Spieler die Rollen tauschen.

Bastelanleitung: Die Karten und die Präparate auf der Innenseite des Bogens an den feinen Linien mit Schneidmesser (Cutter) und Lineal (besser: Stahllineal) vorsichtig auseinander schneiden. Für die Präparate ist es dringend empfohlen, sie vor dem Schneiden auf einen leichten Karton (ca. 1 mm stark) aufzukleben. Regal-Updates und weitere Beispiele unter www.spiele-aus-timbuktu.de – Fragen und Anregungen bitte an: post-timbuktu@web.de. Spiele aus Timbuktu ist eine limitierte Edition von Spielen zum Selbermachen.