

Günter Burkhardt

MOPPS Royal



noris 

MOPS Royal

Spielanleitung

Autor: Günter Burkhardt
Grafik: Rolf Vogt
Redaktion: Bernd Dietrich
Spielentwicklung
© 2014 NORIS-SPIELE, Fürth

2-4 Spieler • ab 8 Jahre • 20-30 min.

Inhalt

- 4 Sätze Legeplättchen mit je 36 Plättchen
- 4 Spielfiguren
- 1 Spielplan

Spielziel

Unser königlicher Mops hat mal wieder ein großes Chaos verursacht und sucht nun denjenigen, der am besten Ordnung in seine Sachen bringt.

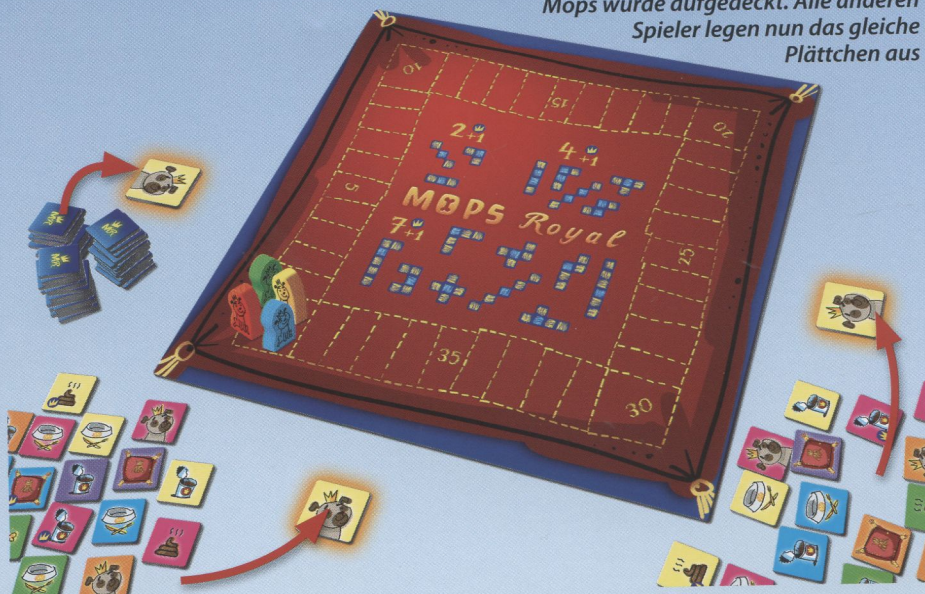
Dazu bekommen alle Spieler einen identischen Satz Plättchen, der verschiedene Gegenstände und Farben zeigt.

Die Spieler legen die Plättchen aus, um Kombinationen entstehen zu lassen, die bei einer Wertung möglichst viele Punkte einbringen.

Jeder entscheidet selbst, wann er diese Wertungen auslöst, denn je mehr Plättchen zu einer Kombination gehören, desto höher ist die Punkteaubeute.

Aber Achtung! Nur eine Wertung pro Runde ist jedem erlaubt. Da gilt es aufzupassen, dass bei Spielende keine Plättchen-Kombinationen ungewertet bleiben.

Beispiel: Ein gelbes Plättchen mit dem Mops wurde aufgedeckt. Alle anderen Spieler legen nun das gleiche Plättchen aus



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Plättchen vorsichtig aus ihren Papp-Rahmen gelöst.

Der Spielplan mit der Zählleiste wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält einen Satz Plättchen in der Farbe seiner Wahl und die dazu passende Spielfigur, die er auf das erste Feld auf den Spielplan setzt.



Dann zieht jeder Spieler ein Plättchen verdeckt aus seinem Satz und legt es offen vor sich aus. Dieses Plättchen ist der Start seiner Auslage.

Anmerkung: Es darf allerdings kein „Kronen“-Symbol zeigen. In dem Fall zieht der Spieler ein weiteres Plättchen und zwar so oft, bis er eines ohne Symbol erwischt hat.

Die verbleibenden 35 Plättchen bilden Vorrat eines Spielers.

Ein Spieler legt die Plättchen seines Vorrats verdeckt vor sich auf den Tisch, alle anderen legen ihre Plättchen offen als eigenen Vorrat vor sich aus.

[Siehe auch die Abbildung auf dieser Seite.]

Spielablauf

Plättchen aufdecken

Der Spieler mit dem Vorrat an verdeckten Plättchen deckt eines auf und zeigt es allen Mitspielern.

Die anderen suchen **genau das gleiche Plättchen** in ihrem Vorrat.



Anmerkung: hat ein Spieler das gesuchte Plättchen schon ausliegen, nimmt er **kein** Plättchen sondern setzt diese Runde aus.

Plättchen anlegen

Dann legt jeder sein Plättchen an seine Auslage an. Dabei gilt:

- Jedes Plättchen muss **waagrecht oder senkrecht** an ein anderes Plättchen angrenzen; „über Eck“ reicht **nicht** aus.



- Es dürfen insgesamt **nicht mehr als 5 Plättchen horizontal oder vertikal** in einer Reihe liegen.

Es ergibt sich am Ende ein Quadrat, dass **5 x 5 Plättchen** groß ist, also 25 Plättchen umfasst. Das bedeutet auch, dass **nicht alle** Plättchen in einem Spiel ausgelegt werden.



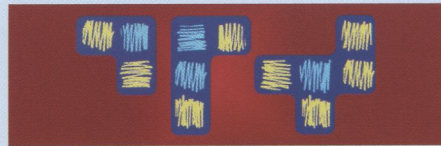
Beispiel: An den markierten Stellen darf kein weiteres Plättchen mehr angelegt werden.

Wertung durchführen

Mögliche Kombinationen

Nach dem Anlegen seines Plättchens darf jeder Spieler **eine** Kombination in seiner Auslage werten.

- Gewertet werden nur Kombinationen aus 3, 4 oder 5 Plättchen.



- Eine Kombination darf nur aus Plättchen der gleichen Farbe oder mit dem gleichen Gegenstand bestehen.
- Sie muss auf dem Spielplan abgebildet sein. Dabei ist es egal, ob die abgebildete Kombination gedreht oder sogar gespiegelt ist.



Punkte für Kombinationen

- Die Kombinationen ergeben folgende Punkte:

3er Kombination	2 Punkte
4er Kombination	4 Punkte
5er Kombination	7 Punkte

- Zeigt ein Plättchen der gewerteten Kombination die Bonuskrone, gibt es einen Extra-Punkt.

Der Spieler rückt dann seine Spielfigur die entsprechende Anzahl Felder vor.

Ein Plättchen umdrehen

Nach der Wertung muss der Spieler ein Plättchen der Kombination umdrehen.



Um welches Plättchen es sich handelt, zeigt die Markierung der entsprechenden Kombination auf dem Spielplan. Zeigt eine Kombination 2 markierte Plättchen, darf der Spieler selbst entscheiden, welches er umdreht.

Ein umgedrehtes Plättchen darf nicht mehr Bestandteil zukünftiger Kombinationen des Spielers sein.

Anmerkung: So lange ein Plättchen **noch nicht** umgedreht ist, kann es Bestandteil einer weiteren Kombination sein.

Spielende

Das Spiel endet wenn alle Spieler 25 Plättchen ausgelegt haben, d.h. ihr 5 x 5 Plättchen großes Quadrat vollständig ist.

Wer nun auf der Punkteleiste am weitesten vorgerückt ist hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der weniger verdeckte Plättchen ausliegen hat

Variante „Ersatzplättchen“

Bei dieser Variante haben die Spieler die Möglichkeit, **Plättchen**, die ausgelegt werden sollen, **abzulehnen**.

Sie nehmen dann das entsprechende Plättchen und legen es verdeckt auf ein bereits umgedrehtes Plättchen in ihrer Auslage.

Anmerkung: Das setzt natürlich voraus, dass der Spieler schon eine Wertung durchgeführt hat.

Für das erste abgelehnte Plättchen werden dem Spieler zwei Punkte abgezogen. Für das nächste Plättchen, das er ablehnt, sind es dann schon 3 Punkte, für jedes weitere abgelehnte Plättchen also immer einen Punkt mehr Abzug als zuvor.

Variante „Wertung“

In dieser Variante finden **während des Spielablaufs keine Wertungen** statt. Erst nachdem alle 25 Plättchen der Auslage gelegt worden sind, werden nun die Wertungen durchgeführt.

Jeder Spieler wertet eine beliebige Kombination seiner Auslage. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Jede Wertung wird wie in der Anleitung schon beschrieben durchgeführt.

Es wird solange gewertet, wie die Spieler noch Wertungen in ihrer Auslage durchführen können.

Anmerkung: Da auch hier bei jeder Wertung ein Plättchen umgedreht werden muss und nicht mehr zur Verfügung steht, gilt es gut zu überlegen, welche Reihenfolge der Wertungen optimal ist.

Diese Variante verlängert die Spieldauer.

*Viel Spaß mit
Mops Royal!*

