

Fundbüro

Ein Spiel für 3-4 Spieler.

Inhalt:

Material zum Ausdrucken

1 Spielplan
40 Fundstück-Karten
40 Fundstücke
20 Ereigniskarten
60 Bewegungskarten

Material von euch

4 Spielsteine in unterschiedlichen Farben
20 Chips, die die Fundstücke symbolisieren, z.B. Cent-Stücke
20 Marker, 5 je Spieler in der jeweiligen Spielerfarbe

Spielaufbau:

- Der Stadtplan wird auf den Tisch gelegt.
- Je Spieler werden 5 Fundstückkarten und 5 Fundstücke benötigt. Sucht aus, mit welchen Karten gespielt werden soll und legt die restlichen zurück in die Box. Ihr braucht die Fundstückkarten und Fundstücke mit dem gleichen Symbol. Vermischt die beiden Stapel nicht untereinander!
- Diese Fundstückkarten und Fundstücke sowie die Ereignis- und Bewegungskarten werden getrennt gemischt und jeweils als einzelner Stapel neben den Spielplan gelegt.
- Die Fundstück-Chips (also z.B. eure Münzen) werden wahllos auf dem Spielbrett verteilt, dabei gilt: nicht mehr als ein Chip pro Feld und nicht auf dem Fundbüro-Feld, den Start-Feldern (dies sind die rot markierten Eckfelder) sowie den Ereignis-Feldern.
- Jeder Spieler sucht sich einen Spielstein aus und stellt ihn auf einen beliebigen Startpunkt. Ein Startfeld kann immer nur von einem Spieler besetzt sein.
- Die Marker in Spielerfarben werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Jeder Spieler bekommt zu Beginn drei Bewegungskarten, die er verdeckt auf der Hand hält. Der Rest wird als Nachziehstapel bereitgelegt.
- Jeder Spieler bekommt 3 Fundstückkarten, die er sich gut einprägen muss und dann in einer Reihe **verdeckt** vor sich auslegt. Er muss sie in der gezogenen Reihenfolge vor sich hinlegen, er darf die Karten nicht "sortieren". Dies sind die Gegenstände, die jeder in der Runde verloren hat. Die restlichen werden als Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Diese Gegenstände könnt ihr zwar auf dem Spielplan finden, sie gehören aber keinem der Spieler.

Spielablauf:

Es beginnt der Spieler, der als letzter etwas verloren hat.

Ablauf eines Zuges

Zu Beginn eines Zuges darf der Spieler eine Ereigniskarte spielen (wenn er eine besitzt). Anschließend darf er eine, zwei oder alle drei seiner Bewegungskarten nutzen, um seinen Spielstein zu bewegen. Dabei ist es nur erlaubt gerade zu ziehen, nicht diagonal. Es darf mit einer Karte nur in eine Richtung gezogen werden, nicht "um die Ecke". Spieler sowie das Fundbüro und die Ereignisfelder dürfen nicht übersprungen werden. Fundstückchips dürfen übersprungen werden. Es dürfen keine zwei Spieler auf demselben Feld stehen.

Mit ihren Bewegungen versuchen die Spieler Fundstücke (eure Chips, z.B. Münzen) oder Ereignisfelder (EK) oder das Fundbüro (FB) zu erreichen. Anschließend wird die entsprechende Aktion ausgeführt und es dürfen keine weiteren Bewegungskarten ausgespielt werden. Endet der Zug auf einem freien Feld, passiert nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Am Ende des Zuges füllt der aktive Spieler seine Handkarten wieder auf 3 auf.

Fundstückchips

Steht der Spieler auf einem Feld mit einem Fundstück-Chip, zieht er eine Karte vom Fundstücke-Stapel (**Achtung! nicht Fundstück-Karten-Stapel!**) und zeigt sie so, dass alle Mitspieler gut sehen können, was er gefunden hat. Er entscheidet nun, ob dies ein seiner Gegenstände ist (ohne nochmals unter seinen Karten nachzusehen!):

- Denkt der Spieler, dass er den Gegenstand verloren hat, hat er genau einen Versuch, diesen Gegenstand aufzudecken.
 - Schafft er dies, gehört das Fundstück (wieder) ihm. Er legt die Fundstück-Karte wieder verdeckt vor sich und das Fundstück verdeckt darauf. Damit ist markiert, dass er diesen Gegenstand bereits wiedergefunden hat. Er stellt seinen Spielstein zurück auf ein Startfeld seiner Wahl.
 - Schafft er dies nicht, markiert er das Fundstück mit einem Marker seiner Farbe und legt ihn ins Fundbüro. Daraufhin stellt er seinen Spielstein zurück auf ein Startfeld seiner Wahl.
- Denkt der Spieler, dass er diesen Gegenstand nicht verloren hat, legt er ihn in das Fundbüro und markiert ihn mit einem Marker seiner Farbe. Sein Spielstein bleibt auf dem Feld stehen.

Anmerkung: "Ein Fundstück ins Fundbüro legen" bedeutet neben dem Spielfeld einen Ort für Karten zu bestimmen, die im Fundbüro lagern. Legt die Karten nicht auf das Fundbürofeld auf dem Spielplan.

Ereignisfelder

Kommt der Spieler auf ein Ereignisfeld, muss er eine Ereigniskarte vom Stapel ziehen. Diese darf er nicht sofort ausführen, sondern frühestens zu Beginn seines nächsten Zuges. Sie werden zusammen mit den Bewegungskarten auf der Hand gehalten. Nach der Aktion werden sie auf einen Ablagestapel abgelegt.

Wenn der Stapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel. Siegpunkt-Ereigniskarten bleiben bis zum Spielende auf der Hand und können nicht ausgespielt werden.

Fundbüro

Erreicht ein Spieler in seinem Zug das Fundbüro-Feld, kann er einen seiner verlorenen Gegenstände abholen. Dies funktioniert folgendermaßen:

Er sagt laut an, welches Fundstück er gerne abholen würde. Zum Beispiel: "Ich habe einen blauen Hut verloren und möchte ihn gerne abholen." Nun darf er im Fundbüro nachsehen, ob das besagte Fundstück auch im Fundbüro liegt, und zwar so, dass die Mitspieler keinen Einblick in das Fundbüro bekommen. Ist der Gegenstand vorhanden, hat er genau einen Versuch diesen Gegenstand aus seinen drei verdeckten Karten aufzudecken. Deckt er die richtige Karte auf, bekommt er das Fundstück aus dem Fundbüro, den er verdeckt auf die wieder verdeckte Fundstück-Karte legt. Daraufhin setzt er seinen Spielstein zu einem Startfeld.

Der Spieler, der dieses Fundstück ins Fundbüro gebracht hat, bekommt seinen Marker als Finderlohn. Diesen platziert er sichtbar vor sich, neben seinen Fundstück-Karten. Ist sein eigener Marker auf dem Fundstück vermerkt, verfällt dieser und wird zurück in den Vorrat gelegt, dafür gibt es keine Punkte.

Ist die aufgedeckte Fundstück-Karte nicht die richtige, oder ist das gesuchte Fundstück nicht im Fundbüro, muss der Spieler unverrichteter Dinge zurück zu einem Startfeld zurückkehren. Kommt er wieder auf das Fundbüro-Feld, kann er es noch einmal versuchen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Fundstück-Chips eingesammelt wurden oder ein Spieler alle seine Fundstücke wiedergefunden hat. Es wird in jedem Fall die aktuelle Runde beendet.

Auswertung

Gewonnen hat, wer am meisten Siegpunkte ergattern konnte.

1 Fundstück mit der dazugehörigen Fundstück-Karte = 3 Siegpunkte

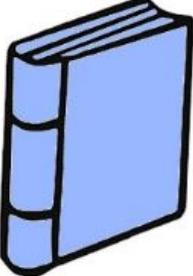
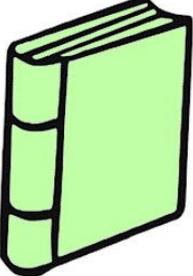
1 Marker, der als Finderlohn ausgezahlt wurde = 2 Siegpunkte

1 Marker auf einem noch nicht abgeholten Fundstück im Fundbüro (der Gegenstand darf nicht der eigene sein) = 1 Siegpunkt

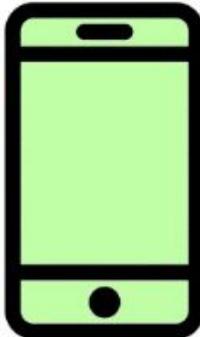
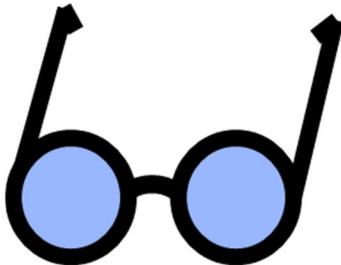
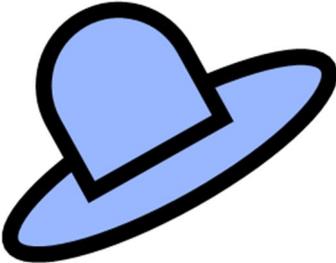
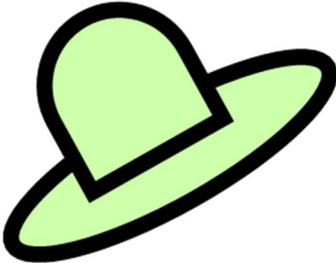
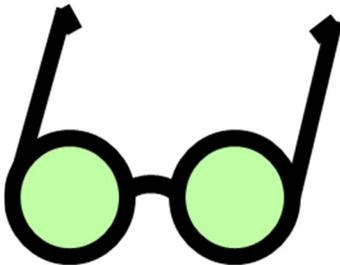
Dieses Spiel ist innerhalb von 48h im Rahmen des Global Game Jams 2021 am Standort des Digitalen Innovationszentrums Neubrandenburg entstanden.



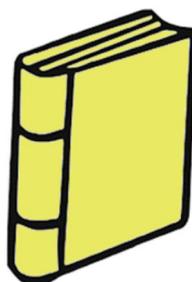
Fundstückkarten Spieler (1 von 4)

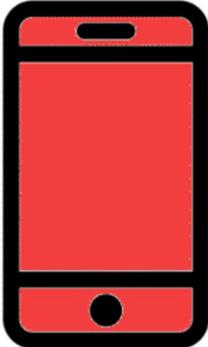
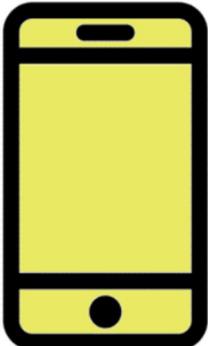
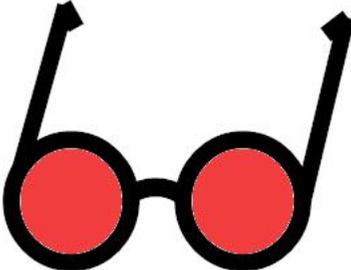
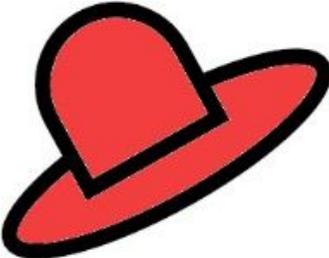
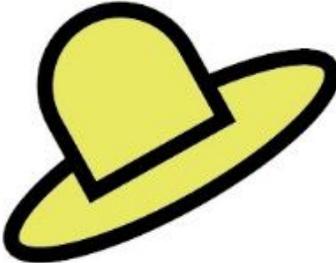
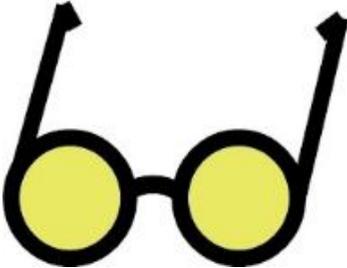
Fundstückkarten Spieler (2 von 4)

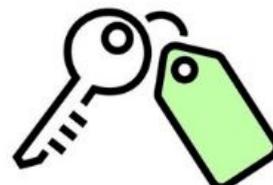
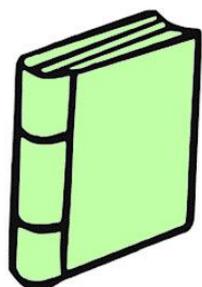
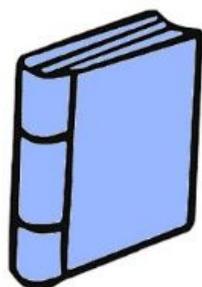
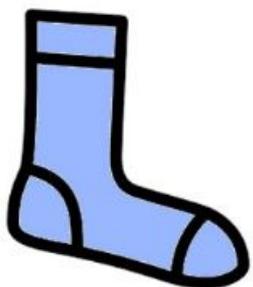
Fundstückkarten Spieler (3 von 4)



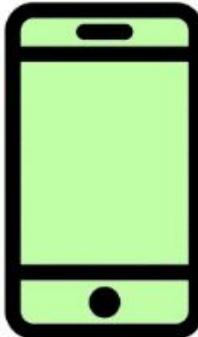
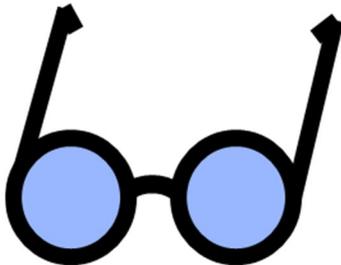
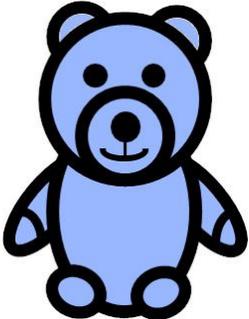
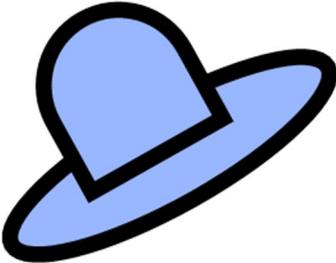
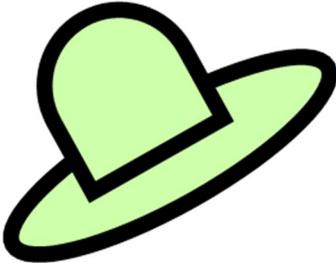
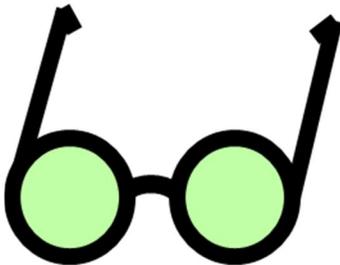
Fundstückkarten Spieler (4 von 4)

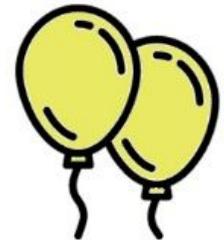
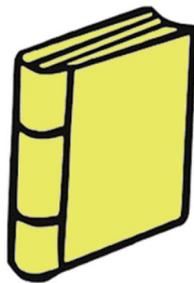
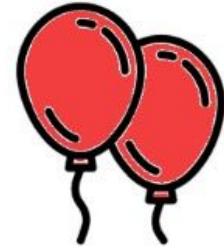
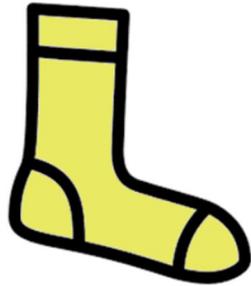
Fundstücke (1 von 4)



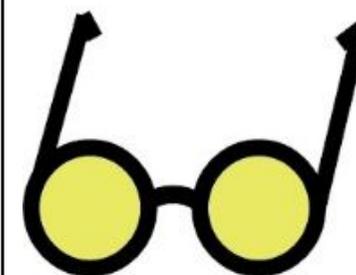
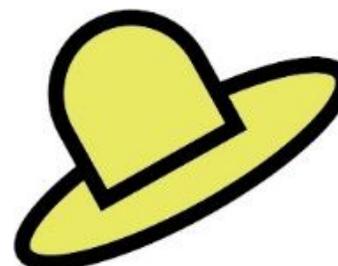
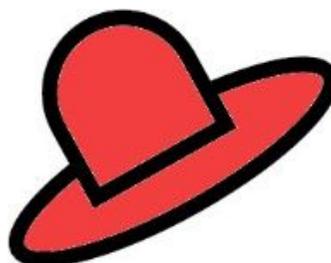
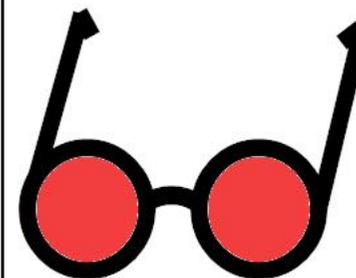
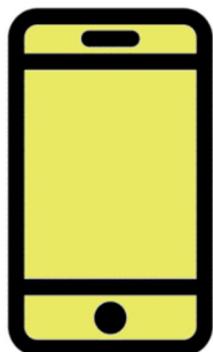
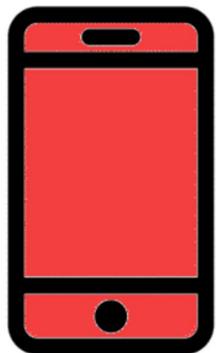
Fundstücke (2 von 4)

Fundstücke (3 von 4)



Fundstücke (4 von 4)



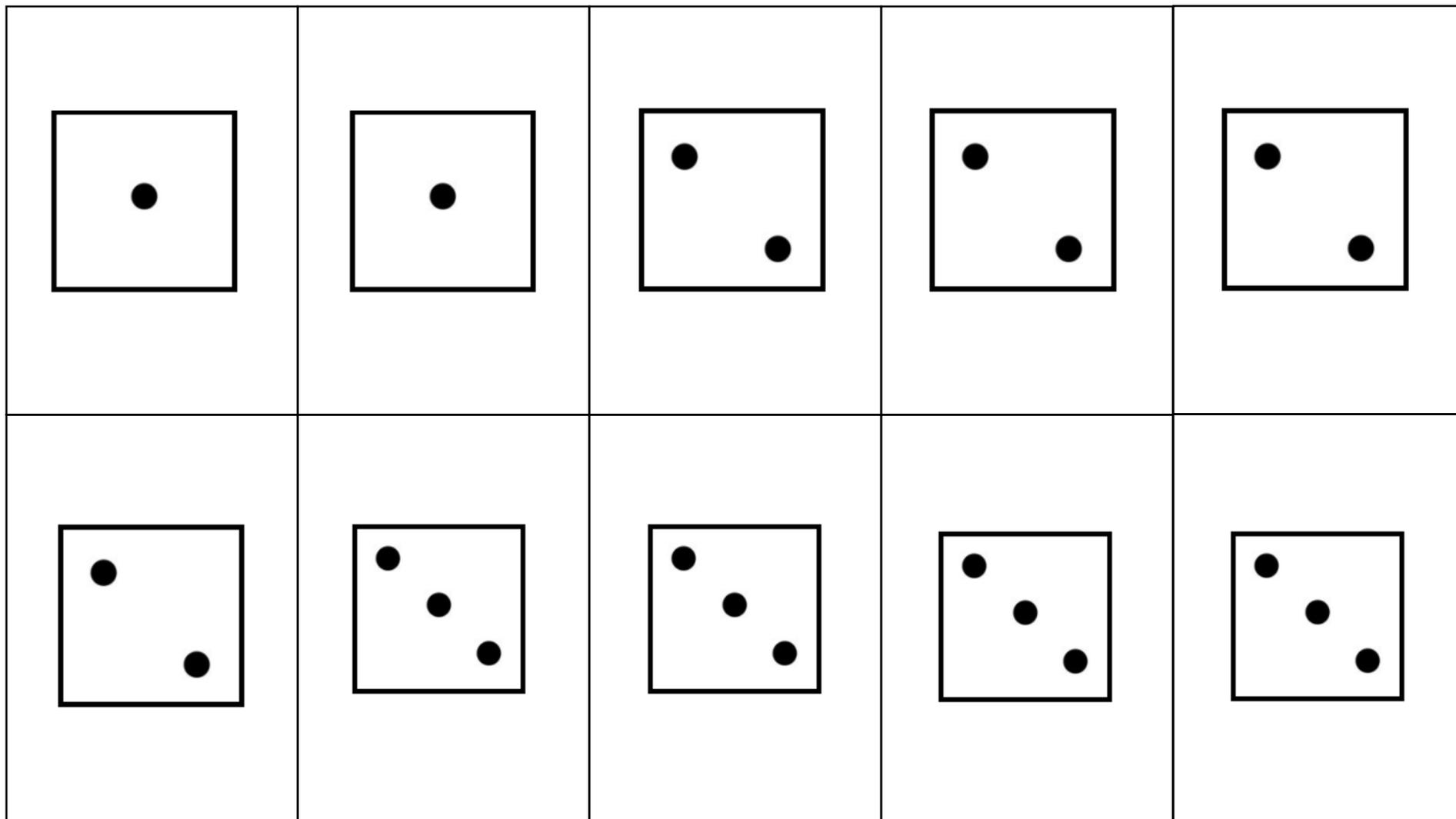
Ereigniskarten (1 von 2)

Du darfst bis zu 3 Felder diagonal ziehen.	Du darfst bis zu 3 Felder diagonal ziehen.	Du darfst bis zu 3 Felder diagonal ziehen.	Gehe direkt zu einem Fundstück deiner Wahl.	Gehe direkt zu einem Fundstück deiner Wahl.
Du darfst direkt ins Fundbüro gehen.	Du darfst direkt ins Fundbüro gehen.	Ein Siegpunkt.	Du darfst deine Fundstückkarten noch einmal ansehen.	Du darfst eine weitere Fundstückkarte ziehen.

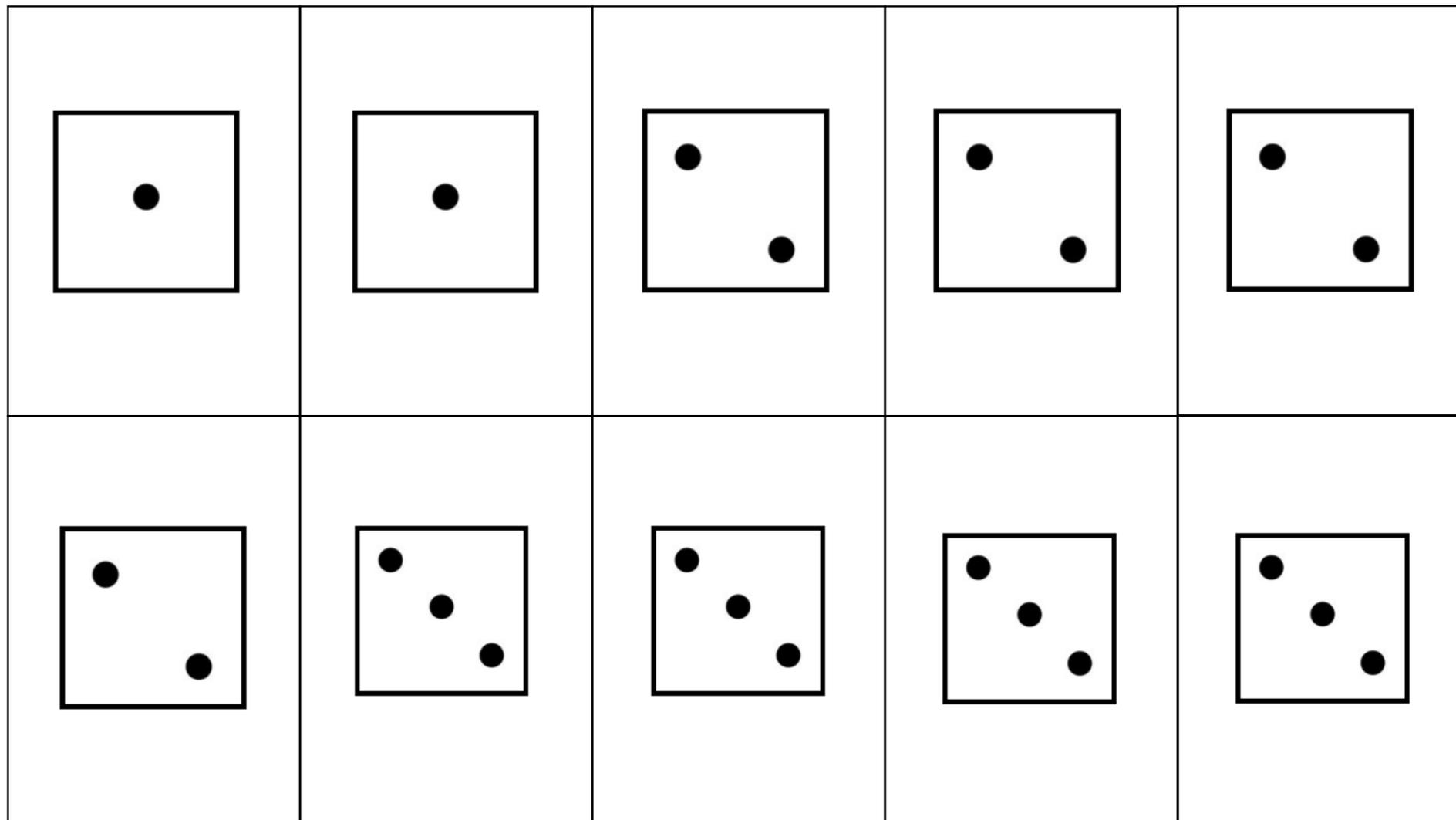
Ereigniskarten (2 von 2)

Ein Siegpunkt.	Ein Siegpunkt.	Du darfst deine Fundstückkarten noch einmal ansehen.	Zwei Siegpunkte.	Zwei Siegpunkte.
Setze einen deiner Marker auf eine beliebige Karte im Fundbüro. Wird das Fundstück abgeholt sind beide Marker Siegpunkte.	Ziehe eine Bewegungskarte von einem beliebigen Mitspieler. Du darfst in diesem Zug alle vier nutzen, dein Mitspieler nur zwei.	Ziehe eine Bewegungskarte von einem beliebigen Mitspieler. Du darfst in diesem Zug alle vier nutzen, dein Mitspieler nur zwei.	Drei Siegpunkte.	Ziehe eine Bewegungskarte von einem beliebigen Mitspieler. Du darfst in diesem Zug alle vier nutzen, dein Mitspieler nur zwei.

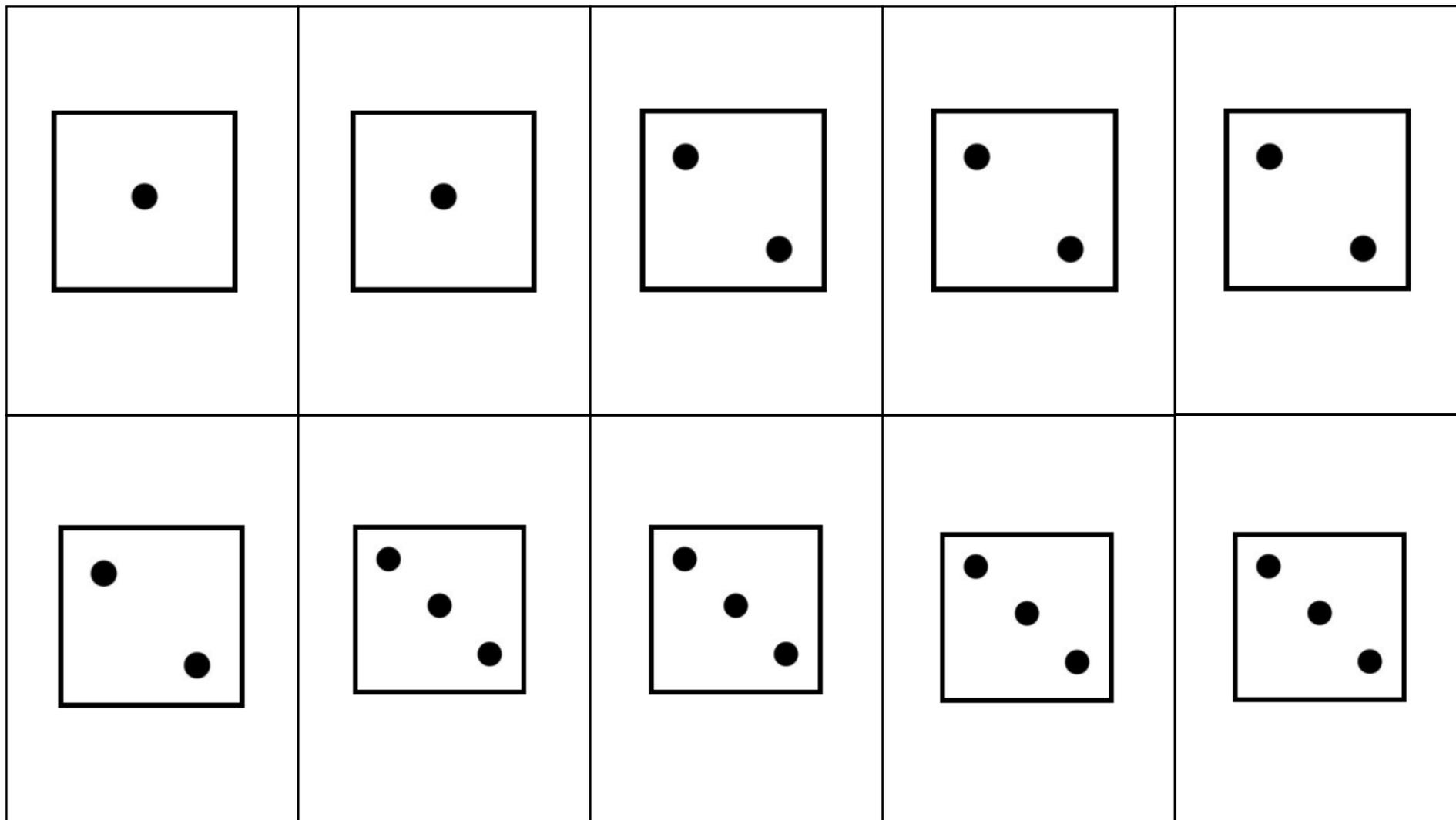
Bewegungskarten (1 von 6)



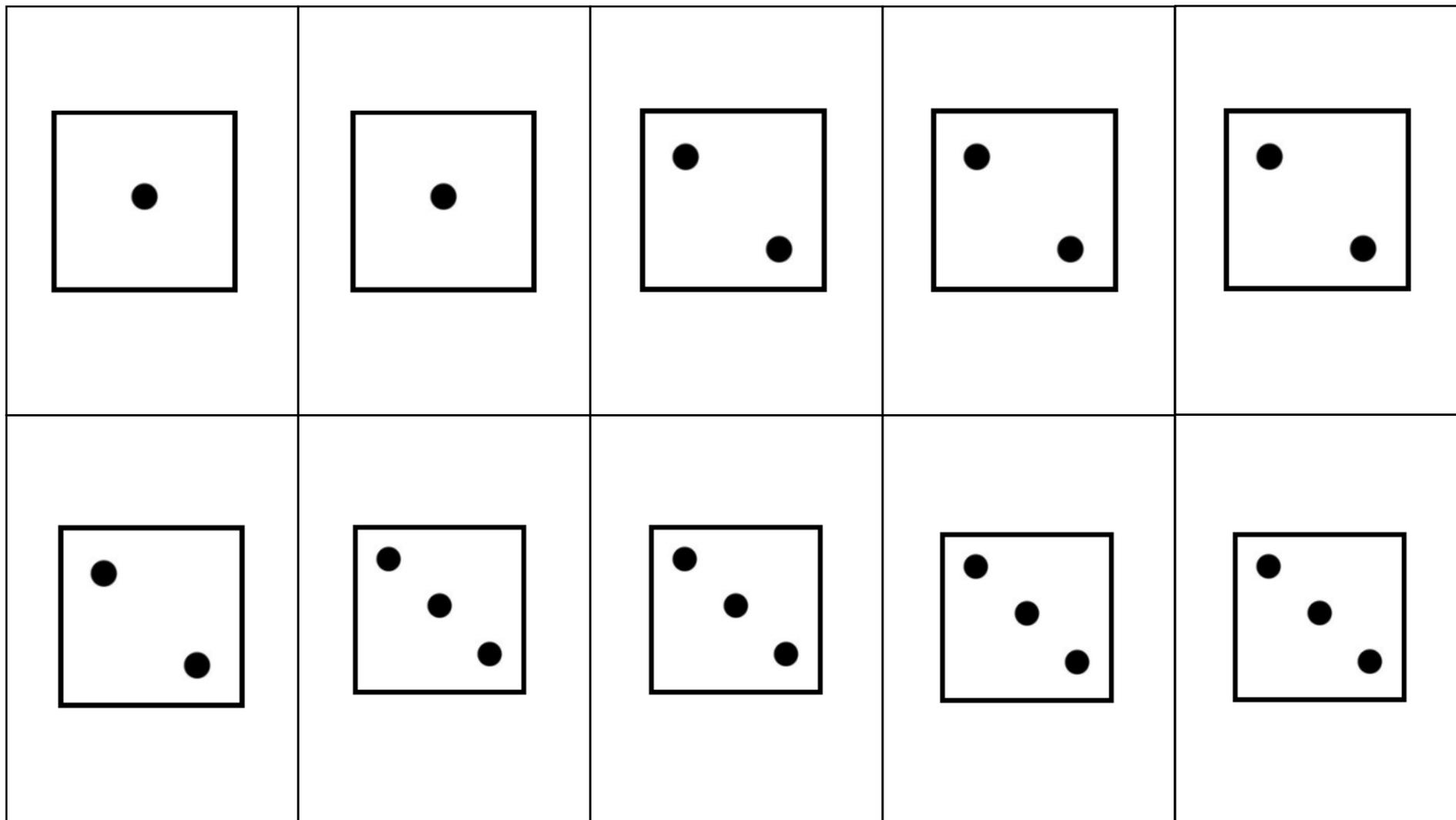
Bewegungskarten (2 von 6)



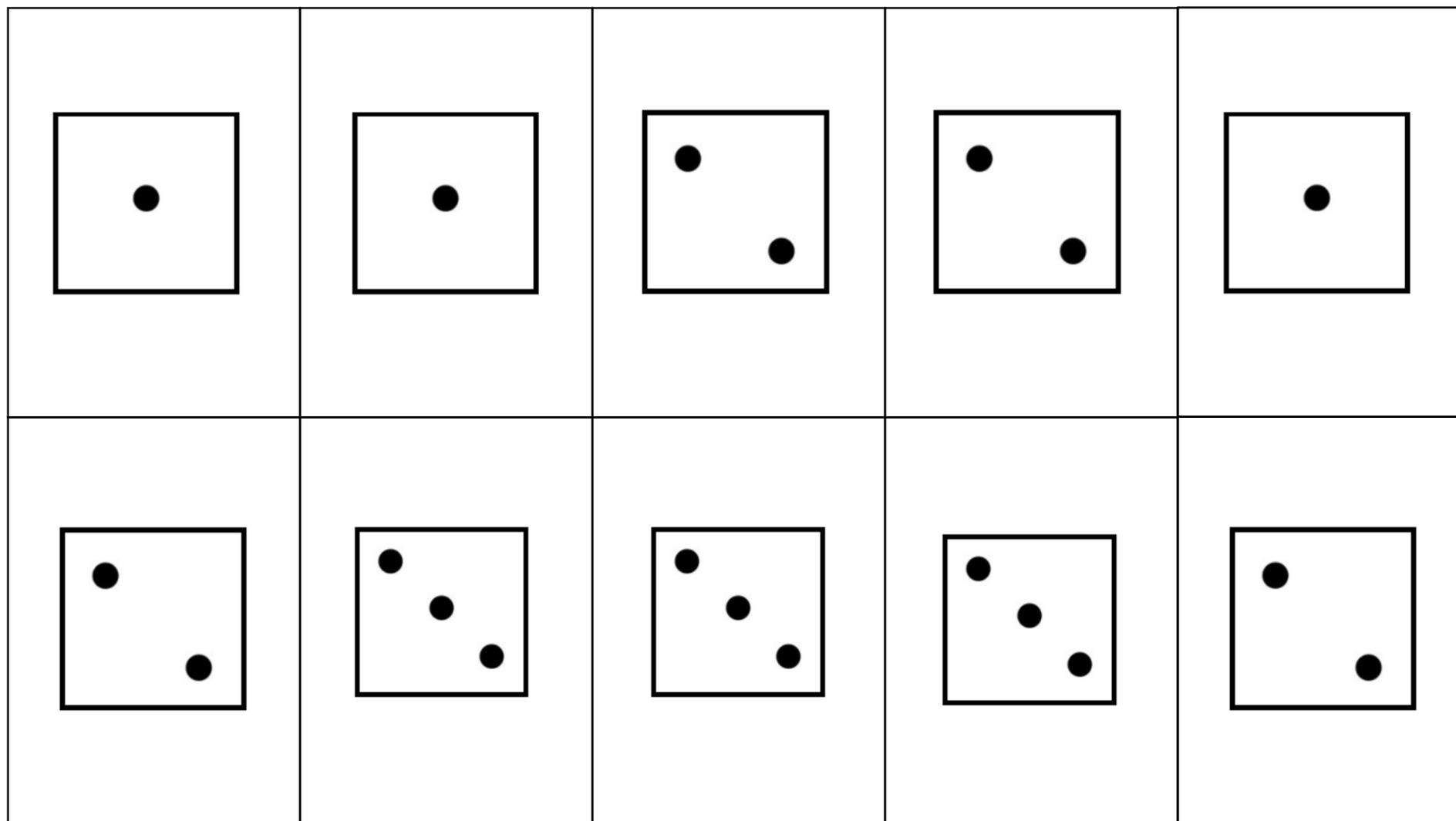
Bewegungskarten (3 von 6)



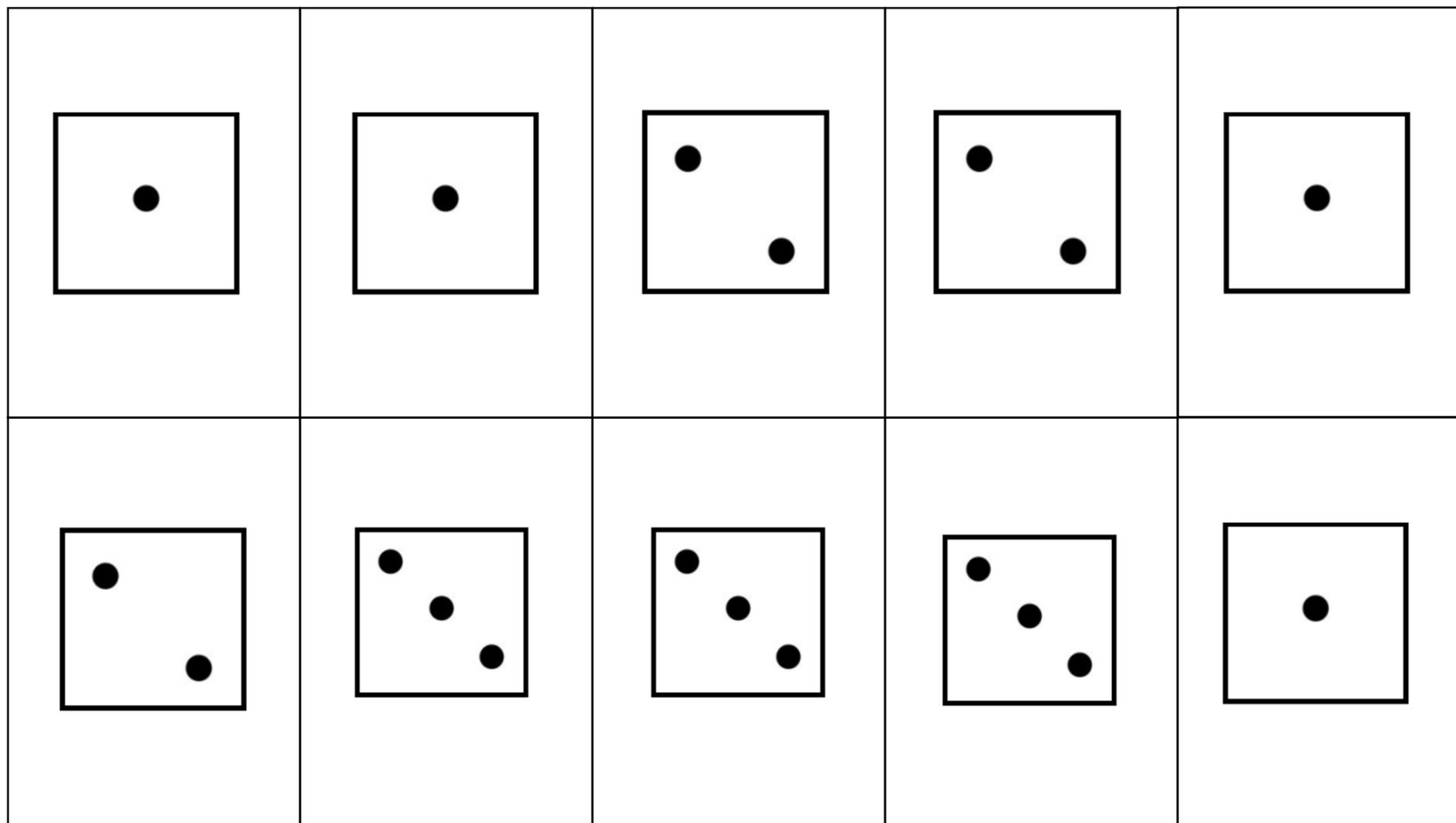
Bewegungskarten (4 von 6)



Bewegungskarten (5 von 6)



Bewegungskarten (6 von 6)



Spielplan

