

KONFETTI

Spielregeln



*Da im Wind, da im Wind
Konfetti am Fliegen sind!
Blau und grün und gelb und rot –
Ist man leider in Zeitnot!
Fang schnell Stücke, die du magst,
so dass du gewinnen kannst!*

In diesem Spiel wählt man aus dem bunten Konfetti-Haufen die Karten, die man braucht – diese Karten bringen einem Punkte. Man muss außerdem schnell sein, bevor die Gegner diese Karten geschnappt haben und die Zeit um ist!

Das Spiel beginnt! Man nimmt ein Kartendeck. Es darf sogar ungemischt bleiben – das wird im Laufe des Spiels von alleine passieren. Man wirft einfach ungefähr die Hälfte der Karten in die Tischmitte und legt die restlichen Karten beiseite. Man sollte aber aufpassen, dass alle Karten auf dem Tisch mit der weißen Seite nach oben liegen (die Seite mit bunten Kreisen). Liegen Karten mit der schwarzen Seite nach oben, so dreht man sie einfach um.

Jetzt muss man sich richtig hinsetzen! Man setzt sich um den Tisch herum, so dass jeder Karten von der Tischmitte ziehen kann. Die linke Hand legt man an

den Tischrand. Damit hält man die gezogenen Karten fest. Wird eine Karte nicht festgehalten, kann ein Gegner sie wegnehmen. Die rechte Hand ist eben für das Ziehen der Karten bestimmt. Normalerweise werden Karten aus der Tischmitte gezogen, aber man kann auch die Karten nehmen, die unbeaufsichtigt bei einem Gegner liegen. Die Karten dürfen übrigens nicht einfach genommen werden, sondern müssen durch den Tisch mit dem Zeigefinger oder mit dem Mittelfinger und dem Mittelfinger der rechten Hand bewegt werden (gezogen, geschoben, geworfen). Auf diese Weise wird die benötigte Karte aus dem Haufen an den Tischrand gezogen und dort mit der linken Hand festgehalten – die rechte Hand zieht dabei weitere Karten.

Welche Karten braucht man eigentlich? Auf jeder Karte stehen drei Kreise verschiedener Farben und Größen. **Der kleine, der mittlere und der große Kreis bilden einen Satz und geben zusammen einen Punkt** (Abb. 1). Das heißt also, um einen Punkt zu bekommen, braucht man drei verschiedene Karten mit Kreisen der gleichen Farbe in verschiedenen Größen. Auf jeder Karte stehen drei Kreise in verschiedenen Farben. Durch Kombinieren mehrerer Karten kann man z.B. zwei Punkte mit vier Karten oder vier Punkte mit fünf Karten bekommen (Abb.2).

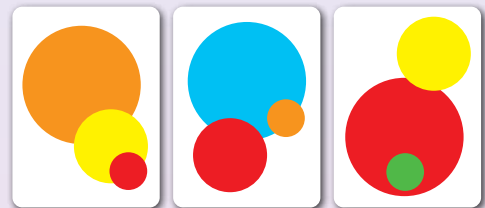


Abb. 1

Die optimale Kombination ist ein kompletter Satz – 3 Punkte für 3 Karten (Abb. 3). Pro Runde kann man normalerweise nur 6 Karten ziehen. Die Aufgabe jedes Spielers besteht darin, so viele Punkte wie möglich durch so viele Sätze wie möglich zu bekommen. Pro Runde können max. zwei volle Sätze gesammelt werden, was 6 Punkten entspricht.

Sitzen alle bequem, kann die erste Runde beginnen. Man dreht die Sanduhr um. Während der Sand fließt, ziehen alle Spieler gleichzeitig die Karten, die sie brauchen.

Kurzfassung der Regeln:

- die Karten dürfen nur mit einem oder zwei Fingern der rechten Hand auf dem Tisch bewegt werden;
- die Karten, die man braucht, sollte man am Rande des Tisches mit den Fingern der linken Hand festhalten;
- man darf nicht mehr als 6 Karten halten, nicht benötigte Karten können abgeworfen werden;
- man darf alle Karten ziehen, die die Anderen nicht (mit der linken Hand) festhalten;
- man darf die Karten nur ziehen und abwerfen, wenn der Sand fließt; ist der Sand alle, ist die Runde beendet.

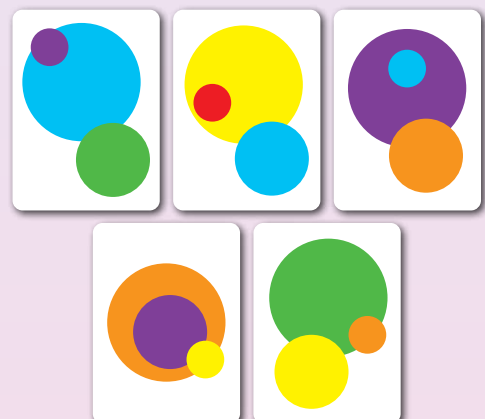


Abb. 2

Es kann passieren, dass zwei Spieler eine Karte haben wollen. Beide halten sie fest und keiner will loslassen. In diesem Fall müssen beide Spieler, ohne die Finger wegzunehmen, die Karte zum Tischrand schieben. Ohne loszulassen, dreht man die Karte mit der schwarzen Seite nach oben und legt sie neben das Deck. Diese Karte bleibt bis zum Ende der Runde blockiert. Während die Troztköpfe all diese Aktionen durchführen, fließt der Sand und die anderen Spieler ziehen weiter ihre Karten.

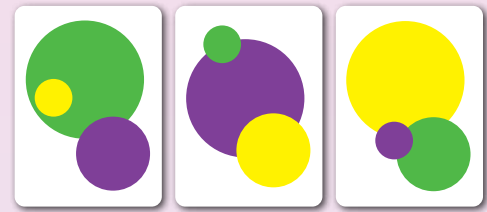


Abb. 3

Am Ende einer Runde berechnet man die eigenen Punkte. Ein Satz (ein kleiner, ein mittlerer und ein großer Kreis der gleichen Farbe) gibt einen Punkt. Man kann mehrere Sätze in einer Farbe sammeln, aber jeder Kreis auf der Karte darf nur in einer Kombination vorkommen. Es ist wichtig, keine überflüssigen Karten zu haben und alle Karten optimal in Sätze zu kombinieren, sonst werden einem Punkte abgezogen.

Strafpunkte. Alle Karten, die man in einer Runde gesammelt hat, müssen für Kombinationen genutzt werden. Hat man noch Karten, die in keinen Satz passen, u.a. weil man alle Sätze des Spielers mit weniger Karten zusammenstellen kann, bedeutet jede solche Karte einen Strafpunkt. Man beachte, dass die Mitspieler die Sätze überprüfen dürfen und auf optimale Kombination hinweisen können (Abb. 4).

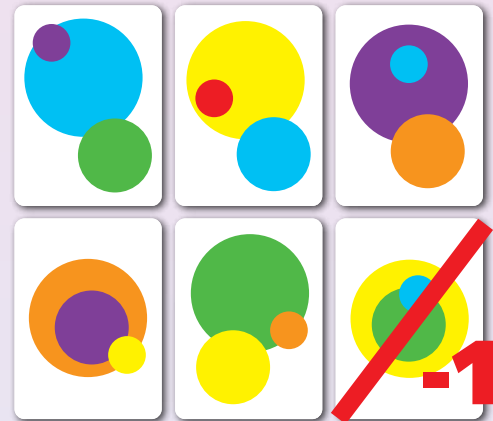


Abb. 4

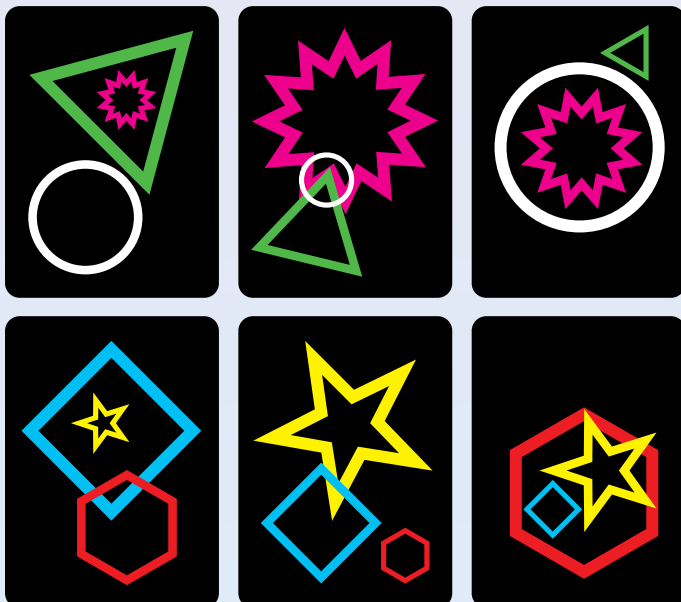
Man rechnet die Punkte (Sätze) zusammen, die man in der laufenden Runde bekommen hat, und subtrahiert die Strafpunkte für überflüssige Karten.

Danach behält man so viele Karten wie man resultierende Punkte hat. Die restlichen Karten werden in die Tischmitte geworfen. Man entscheidet selbst, welche Karten man zum Markieren der erhaltenen Punkte behält. Diese Karten werden dann mit der schwarzen Seite nach oben beiseitegelegt. In den folgenden Runden können neue Punktekarten dazukommen. Hat man in einer Runde eine negative Punktezahl erzielt, muss man Punktekarten, die man bereits hat, abwerfen. Hat man keine Punkte, passiert nichts.

Nach der Punkteberechnung beginnt die nächste Runde. Die Hälfte des verbleibenden Decks wird in die Tischmitte gelegt, und die Sanduhr wird wieder umgedreht. In der zweiten Runde kann man ebenfalls max. 6 Karten sammeln.

Dann beginnt die dritte Runde – alle restlichen Karten werden in die Tischmitte gelegt. In der letzten Runde kann man 9 Karten sammeln, d.h. also, für diese Runde kann man bis zu 9 Punkte bekommen.

Nach der Punkteberechnung der dritten Runde ist das Spiel beendet.



Alle Spieler berechnen ihre Punktezahl für das gesamte Spiel.

Derjenige, der die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Die schwarze Seite

Man kann die Karten umdrehen und mit der schwarzen Seite spielen, indem man Formsätze zusammenstellt. Jede Form hat ihre eigene Farbe. Wie beim gewöhnlichen Spiel bilden die kleine, die mittlere und die große Form einen Satz und geben einem einen Punkt.

Mehr als 4 Spieler

Spielt man zu fünft oder zu siebt, verläuft das Spiel in zwei Runden. In der ersten Runde wird die erste Hälfte des Decks eingesetzt, und man kann bis zu 6 Karten sammeln. In der zweiten Runde werden die restlichen Karten auf den Tisch gelegt, und man kann bis zu 9 Karten sammeln. Es ist möglich, dass nicht alle Spieler es schaffen, in der letzten Runde 9 Karten zu ziehen.

Ein Spieler

Konfetti kann man auch alleine spielen. Es sind dann fünf Runden á 6 Karten. Die Aufgabe besteht darin, so viele Punkte wie möglich zu bekommen.

© Sergey Matchin, 2012
© Rightgames LLC 2012

Besonderer Dank an: I. Gambaschidse, A. Glagolewa, A. Gorjunowa, D. Gorjunow, D. Knorre, M. Maslowskaja, L. Matschina, A. Mironow, E. Musatkina, A. Osipenko, O. Plaksina, A. Saponow, L. Smirnowa, I. Tulowskij, D. Schachmatow, O. Schachmatowa