

LEONARDOS RÄTSEL

SPIELREGELN

Leonardo da Vinci hat eine Unmenge von unterschiedlichsten Illustrationen und Skizzen hinterlassen. Komplexe Mechanismen, anatomische Studien, Naturphänomene, Hydrodynamik und optische Effekte, detailgenaue Zeichnungen der Pflanzen, der Tiere und des Menschen, Kampfmaschinen, fliegende Maschinen... Leonardos Projekte waren zu seiner Zeit undenkbar und beeindrucken uns bis heute. Vieles an diesem Erbe bleibt noch ein Geheimnis. Schauen Sie tief in diese Zeichnungen hinein, finden Sie ihre Zusammenhänge und vielleicht können Sie Leonardos Rätsel entschlüsseln!

Zum Sieger im Spiel "Leonardos Rätsel" wird, wer als Erster sieben verschiedene Schlüssel gesammelt hat

Wie beginnt das Spiel?

Zuerst wird das Deck gründlich durchgemischt. Jeder Spieler bekommt 10 Karten. Der Talon wird in die Tischmitte mit der Rückseite nach oben abgelegt. Die Schlüsselkarten legt man auf den Tisch neben den Talon.

Jeder Spieler, ohne in die eigenen Karten zu schauen, wählt 5 Karten und formt aus ihnen ein Kreuz auf dem Tisch. Die restlichen Karten nimmt er in die Hand auf. Erst dann werden die Karten, die auf dem Tisch liegen, umgedreht, und man darf ihre Bilder sehen.



Wer macht wann einen Zug?

Wer den ersten Zug macht, wird durch Los bestimmt. Endet der Zug eines Spielers, handelt der links von ihm sitzende Spieler als nächster, und so weiter im Uhrzeigersinn.

Der Zug jedes Spielers besteht aus folgenden Handlungen:

1. Man spielt eine Karte aus;
2. Man bekommt einen/mehrere Schlüssel, falls die Karten auf dem Tisch das erlauben;
3. Man nimmt eine Karte aus dem Talon in die Hand.

Bei seinem Zug wählt man eine beliebige Karte aus der Hand und ersetzt durch sie eine der Karten, die man auf dem Tisch liegen hat. Die ersetzte Karte vom Tisch wird an den Spieler links weitergegeben. Sie ersetzt die Karte, die auf dem gleichen Platz liegt, wo sie beim handelnden Spieler lag – z.B., rechts, links, in der Mitte usw. Die ersetzte Karte des links sitzenden Spielers geht in den Abwurfstoß.



Man wechselt also mit seinem Zug sowohl seine eigene Karte, als auch eine Karte des Gegners, der links sitzt. So kann ein Spieler einen Schlüssel bekommen, den er braucht, oder den Opponenten dabei stören.



Wie bekommt man einen *Schlüssel*?

Jede Karte hat zwei Symbole im hellen Rahmen in der oberen linken Ecke. Jedem Symbol entspricht ein *Schlüssel* (Schlüsselkarte). Es gibt insgesamt 12 verschiedene *Schlüssel*.

Liegen die Karten eines Spielers auf dem Tisch so, dass ein Symbol gleichzeitig auf drei Karten in einer vertikalen oder horizontalen Reihe zu finden ist, bekommt der Spieler *den Schlüssel*, der diesem Symbol entspricht.



Man darf einen *Schlüssel* erst erhalten, wenn man seine Karte in diesem Zug gespielt hat. Das heißt, die Karte, die man ersetzt hat, zählt nicht als eine der drei Karten, die zum Erwerb eines *Schlüssels* berechtigen.

Darf man einen *Schlüssel* bekommen, nimmt man die entsprechende Schlüsselkarte und legt sie vor sich auf den Tisch, um zu zeigen, dass man diesen

Schlüssel bereits hat.

In einem Zug darf ein Spieler mehrere *Schlüssel* erhalten, wenn alle Karten mit den entsprechenden Symbolen gleichzeitig und in richtiger Reihenfolge vor ihm auf dem Tisch liegen.

Einmal im Spiel darf jeder Spieler einen Schlüssel seiner Wahl ziehen, wenn er am Ende des Zuges das gleiche Symbol auf allen 5 Tischkarten hat.

Am Ende des Zuges zieht man eine Karte aus dem Talon. Sind keine Karten mehr übrig, wird der Abwurfstoß neu vermischt.

Wer gewinnt?

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **SIEBEN VERSCHIEDENE *Schlüssel*** gesammelt hat. Dieser Spieler hat dann gewonnen.

© Sergey Matchin, 2007-2011

© Rightgames LLC, 2011

Besonderer Dank geht an: L. Matchina, I. Tulowsky, A. Pachomov, O. Astafjeva, A. Mironow, I. Gambaschidse, A. Udkowsky.

