Rudi Biber

Ligretto®

Das Brettspiel

Le jeu de plateau

Il gioco da tavolo

Schmidt

Spieler 1 / joueur 1 / giocatore 1

Ligretto Karten / cartes / tessere

2 Joker
2 plaquettes joker
2 tessere jolly

Spieler-Tableau
Plateau de joueur
Plancia individuale

Spieler 2 / joueur 2 / giocatore 2

Spieler 3 / joueur 3 / giocatore 3

Spieler 4 / joueur 4 / giocatore 4

Ligretto® Das Brettspiel

Der schnelle Legespaß von Rudi Biber für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial

9 Spielplanteile
60 Karten (15 pro Spieler)
8 Joker-Plättchen (2 pro Spieler)
4 Ligretto-Steine
4 Spieler-Tableaus
66 Punktechips
(24 x 1er, 28 x 2er, 14 x 5er)

Spielidee

Es gilt den eigenen Kartenstapel schnell abzulegen und zwar auf die passenden Felder des Spielplans. Wer als erster alle seine Karten richtig abgelegt hat, ruft laut „Ligretto Stopp“ und hat die Runde gewonnen.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar ausgelegt. Bei 2 Spielern werden 6 Teile verwendet. Bei 3 - 4 Spielern werden 9 Spielplanteile verwendet. Jeder Spieler erhält 15 Karten mit dem gleichen Rahmen (einfach, doppelt, gestrichelt oder gepunktet), das dazugehörige Spieler-Tableau und 2 Joker-Plättchen mit den jeweils passenden Rahmen. Jeder Spieler mischt seine 15 Karten und nimmt sie als verdeckten Stapel auf die Hand.

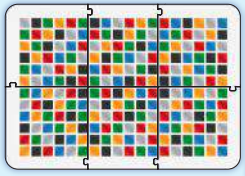
Spielablauf

Vor jeder Runde verteilen die Spieler gemeinsam alle 4 Ligretto-Steine auf beliebige quadratische Felder auf dem Spielplan. Die Ligretto-Steine gelten für alle Spieler und zeigen die Ablegeorte für die Karten an.

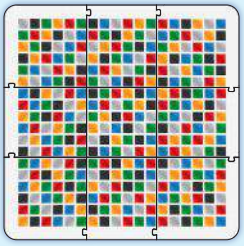
Auf das Kommando „Ligretto Start“ geht das Spiel los und von nun an **spielen alle Spieler gleichzeitig.** Jeder Spieler nimmt seinen Stapel in die Hand, deckt die **oberste Karte** auf und prüft, ob die **Karte an einen Ligretto-Stein angelegt** werden kann. Ist dies der Fall, legt er die Karte **passend ab.** Passt die Karte nicht, legt er die Karte offen vor sich ab. Alle Karten, die ein Spieler nicht ablegen kann, legt er auf dieser offenen Karte ab, sodass ein Ablagetapel entsteht.

Hat ein Spieler alle seine Handkarten abgelegt, dreht er den Ablagestapel auf die Rückseite und nimmt ihn auf die Hand. Nun beginnt er erneut die obenliegende Karte umzudrehen und passend auf den Spielplan **abzulegen** (bzw. einen neuen Ablagestapel zu bilden).

Spielaufbau für 2 Spieler

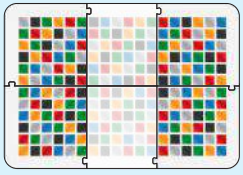


Spielaufbau für 3-4 Spieler

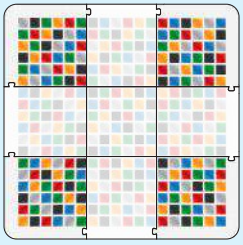


Für die ersten Runden empfehlen wir, dass die Spieler die Ligretto-Steine auf die markierten Spielplanteile platzieren:

2 Spieler



3-4 Spieler



WICHTIG:
Jeder Spieler kann an jeden der 4 Ligretto-Steine anlegen.

Karten ablegen

Eine Karte passt, wenn sie die zwei **gleichen Farben** aufweist, wie die **freien Felder neben einem beliebigen Ligretto-Stein.** Die neu abgelegte Karte muss immer mit mindestens einer **Kante** an die Karte mit dem Ligretto-Stein **angelegt** werden.

Beispiel: *Die Spieler haben in dieser Situation 9 verschiedene Möglichkeiten die nächste Karte abzulegen.*

Es ist **nicht erlaubt** eine Karte so abzulegen, dass sie eine bereits ausliegende Karte **verdecken** würde.

Es ist **nicht erlaubt** eine Karte abzulegen, die nur noch mit einer der **Ecken** mit dem Feld bzw. der Karte des Ligretto-Steins verbunden wäre.

Beispiel: *Auf die markierten Felder dürfen keine Karten abgelegt werden, da bei **(a)** eine bereits ausliegende Karte verdeckt wäre und bei **(b)** nur eine Verbindung diagonal über die Ecke mit dem Ligretto-Stein vorhanden wäre.*

Immer, wenn man eine passende Karte anlegt hat, setzt man den **Ligretto-Stein auf die neu angelegte Karte.** Der Ligretto-Stein wird immer auf die Farbe gesetzt, die sich **weiter weg** vom vorherigen Standort des Ligretto-Steins befindet. Die neue Position des Ligretto-Steins gibt nun auch den Ort an, an dem die nächsten Karten abgelegt werden können.

Beispiel: *Nachdem die blau-gelbe Karte abgelegt wurde, bewegt der Spieler den Ligretto-Stein auf das blaue Feld.*

Sackgassen

Wenn ein Spieler seine Karte in eine Sackgasse gelegt hat, das heißt es gibt von der neuen Position des Ligretto-Steins, keine Möglichkeit eine neue Karte abzulegen, legt dieser Spieler **seine nächste Karte auf eine beliebige freie Stelle** auf dem Spielplan auf dem die beiden Farben der Karte passen. Er legt sofort auf eines der beiden Felder den blockierten Ligretto-Stein. **Von nun an geht es hier weiter mit dem Ablegen der Karten.**

Wenn ein Spieler durch das Ablegen einer Karte einen bereits ausliegenden Ligretto-Stein blockiert oder einbaut, dann verfährt der Spieler ebenfalls mit diesem blockierten Ligretto-Stein so, als hätte er ihn gerade selber in eine Sackgasse gelegt. Er sucht für seine nächste Karte eine beliebige freie Stelle und platziert darauf sofort den blockierten Ligretto-Stein.

Joker

Manchmal ist zwischen den passenden Feldern und dem Ligretto-Stein leider noch ein Feld mit einer anderen Farbe im Weg. Hierfür gibt es aber zum Glück die Joker!
Ein Joker wird zum Überbrücken von Feldern in einer beliebigen Farbe verwendet. Dazu wird der Joker auf eins der drei freien und erlaubten Felder neben dem Ligretto-Stein gelegt und der Ligretto-Stein wird sofort darauf gezogen. An den Joker darf **nur der Spieler, der den Joker gelegt hat, eine Karte anlegen.** Dies muss sofort im Anschluss erfolgen.

Hinweis: Es ist auch erlaubt beide Joker direkt nacheinander und nebeneinander abzulegen. Aber die Spieler sollten mit den Jokern möglichst sparsam umgehen, so dass sie zum Ende des Spiels noch flexibel bleiben.

Rundenende und Wertung

Sobald ein Spieler alle seine Karten auf dem Spielfeld abgelegt hat (die Joker müssen nicht abgelegt werden), ruft er „Ligretto Stopp“ und die Runde ist beendet. Kein Spieler darf nun weitere Karten anlegen.

Nun überprüfen die Spieler gemeinsam, ob die abgelegten Teile auch wirklich korrekt gelegt wurden. Sollte ein Spieler beim Ablegen einen Fehler gemacht haben, nimmt dieser nicht an der folgenden **Rundenwertung** teil:

- Zuerst nimmt sich der Spieler, der **alle Handkarten ablegen** konnte, einen **2er-Siegpunktchip.**
- Die anderen Spieler zählen ihre übrig gebliebenen Handkarten. Der Spieler mit den **wenigsten Handkarten** nimmt sich einen **1er-Siegpunktchip.** Herrscht dabei Gleichstand, nehmen sich alle dieser Spieler einen 1er-Chip.
- Alle **anderen Spieler** bekommen keine Punkte. Sie legen stattdessen 2 ihrer **Karten auf ihr Spielertableau.** Diese Spieler haben in den folgenden Runden einen kleinen Vorteil, da sie weniger Karten ablegen müssen.

Denkt daran: Spieler, die beim Ablegen einen Fehler gemacht haben, bekommen weder Punkte noch dürfen sie Karten auf ihr Tableau legen.

Ausnahme: Im Spiel zu zweit bekommt nur der Spieler Punkte, der die Runde beendet hat. Der andere Spieler darf dafür 2 seiner Karten auf sein Tableau legen. Ihr dürft eure Punktechips jederzeit mit dem Vorrat „wechseln" (entsprechend ihrer Wertigkeit).

Beispiel: *Im Spiel zu viert hat Rudi als Erster alle seine Karten abgelegt und damit die Runde beendet. Alle Spieler haben ihre Karten korrekt gelegt und nehmen an der Wertung teil. Rudi bekommt 2 Punkte.*
Lena und Fabian haben noch jeweils 2 Karten übrig und bekommen jeweils 1 Punkt. Alex hat noch 4 Karten übrig, er bekommt keine Punkte, legt aber 2 seiner Karten auf sein Spielertableau.

Nach der Wertung sehen alle Spieler auf ihr Spielertableau. Hat **jeder Spieler** Karten auf seinem Tableau liegen, so nehmen **alle Spieler** genau 2 Karten von ihrem Tableau zurück.

In den meisten Fällen werden ein oder mehrere Spieler keine Karten auf ihrem Tableau haben. In diesem Fall nimmt auch niemand Karten zurück.

Zuletzt nehmen alle Spieler ihre Karten vom Spielfeld, die vom Tableau zurückgenommenen und ihre übrigen Handkarten und mischen diese zusammen. Eine neue Runde kann beginnen.

Spielende

Die Spieler legen vor Spielbeginn die Anzahl der Runden fest, die sie spielen möchten. Für die ersten Spiele empfehlen wir 6 Runden zu spielen. Wer nach der vorher festgelegten Rundenzahl die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Wenn ihr öfter in derselben Spielrunde spielt, könnt ihr euch am Ende des Spiels notieren, wie viele Karten die Spieler am Spielende auf ihrem Tableau haben und dann beim nächsten Mal gleich mit dieser Startaufstellung beginnen.

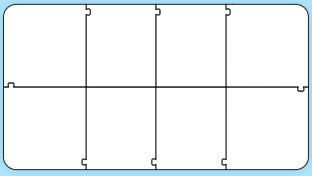
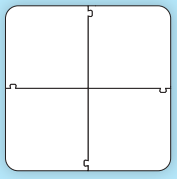
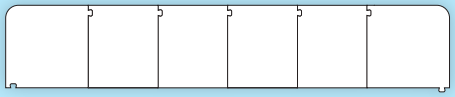
Hinweise:

1) Jeder Spieler darf nur so lange mit seiner Hand über dem Spielplan bleiben, wie er wirklich zum Ablegen der Karte und Umsetzen des Ligretto-Steins benötigt. Den Mitspielern die Sicht zu versperren ist unfair.

2) Da alle Spieler gleichzeitig spielen, gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Die Karte die zuerst auf dem Spielfeld liegt, darf liegen bleiben.

3) Sollte der Fall eintreten, dass kein Spieler mehr eine Karte anlegen kann, dann endet die Runde sofort. Der Spieler, der die meisten Karten ablegen konnte, gewinnt die Runde. Die Wertung erfolgt dann wie bei einer regulär beendeten Runde.

4) Sollte ein Spieler eine Karte falsch herum auf die Spielplanfelder gelegt haben (die Farben auf der Karte stimmen zwar mit den Spielplanfeldern auf denen sie abgelegt wurden überein, allerdings sind die beiden Farben vertauscht) liegt es im Ermessen der Spielrunde, ob dies als Fehler zählt oder ob man ein Auge zudrückt.

Neue Spielfeldaufteilung

Erfahrene Spieler können bei der Aufteilung der Spielplanteile auch flexibel sein und variieren. Beispiele für mögliche Spielfeldaufteilungen: