So ein Mist

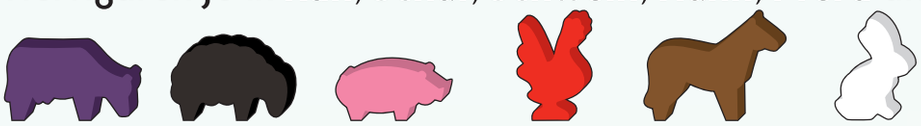
Ein Würfelspiel für
3-6 Spieler ab 6 Jahren

Die Tiere auf dem Bauernhof sind ständig auf der Suche nach ihrem Lieblingsfutter. Doch wer viel frisst, muss auch hier und da mal sein Geschäft verrichten. Und so heißt es Augen auf bei der Futtersuche, denn schnell ist man in die unappetitlichen Hinterlassenschaften hineingetappt ...

SPIELMATERIAL

5 Würfel

6 Tierfiguren je 1x **Kuh**, **Schaf**, Schwein, **Hahn**, **Pferd** und Hase



6 Tierkarten (Rückseite grün): je 1x **Kuh**, **Schaf**, Schwein, **Hahn**, **Pferd** und Hase

48 Wegkarten: je 8x mit den Rückseiten **Kuh**, **Schaf**, Schwein, **Hahn**, **Pferd** und Hase

je Tier mit den Werten „-5“, „-3“ und „-1“ (Mist) und „2“, „4“, „6“, „8“ und „10“ (Futter)

6 Startkarten (Rückseite grau): mit je 2x den Werten „-3“, „-1“ und „2“

SPIELIDEE

Jeder Spieler versucht für sein Tier möglichst viel Futter zu ergattern, indem er es auf die begehrten Karten mit den Leckerbissen zieht. Dazu darf er in jeder Runde bis zu 5 Würfel einzeln nacheinander werfen, bis er mit dem Ergebnis zufrieden ist oder eine Zahl zum zweiten Mal würfelt – dann muss er sie ziehen. *So ein Mist* ist ein Würfelspiel, bei dem die Spieler ihr Glück herausfordern müssen, doch wer zu gierig ist, tappt auch mal voll in den Mist. Der Spieler, der am Ende dieser rasanten Zockerei die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Mischt die 6 Tierkarten und teilt an jeden Spieler 1 Tierkarte aus, die er offen vor sich ablegt.
- Anschließend nimmt sich jeder Spieler die entsprechende Tierfigur sowie die dazugehörigen 8 Wegkarten. Die übrigen Tierkarten, Tierfiguren und Wegkarten werden für dieses Spiel nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.
- Jeder Spieler mischt seine Wegkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel vor sich ab.
- Bei 5 Spielern zieht jetzt jeder die oberste Karte seines Nachziehstapels und gibt sie **ohne sie anzusehen** an seinen linken Nachbarn weiter, der sie **verdeckt** unter seine Tierkarte schiebt und damit seinen Wertungsstapel neben seinem Nachziehstapel beginnt. Im Spiel zu sechst werden 2 Karten – je 1 Karte an den linken und 1 Karte an den rechten Nachbarn – weitergegeben. Bei 3 und 4 Spielern werden **keine** Karten weitergegeben.

  Wichtig: Die Spieler dürfen die Karten in ihren Wertungsstapeln erst bei der Wertung am Ende des Spiels ansehen.
- Danach nimmt jeder Spieler die oberste Karte seines Nachziehstapels und legt sie verdeckt in die Tischmitte.
- Mischt diese Wegkarten zusammen mit den 6 Startkarten und legt die Karten einzeln nacheinander **offen** als Rundweg in der Tischmitte aus.
- Jeder Spieler stellt seine Tierfigur neben seine Wegkarte auf die Innenseite des Rundweges.
- Legt die 5 Würfel in der Mitte des Rundweges bereit.
- Der Spieler, der zuletzt in einen Haufen getreten ist, wird Startspieler.

Beispiel Spielaufbau für 5 Spieler:

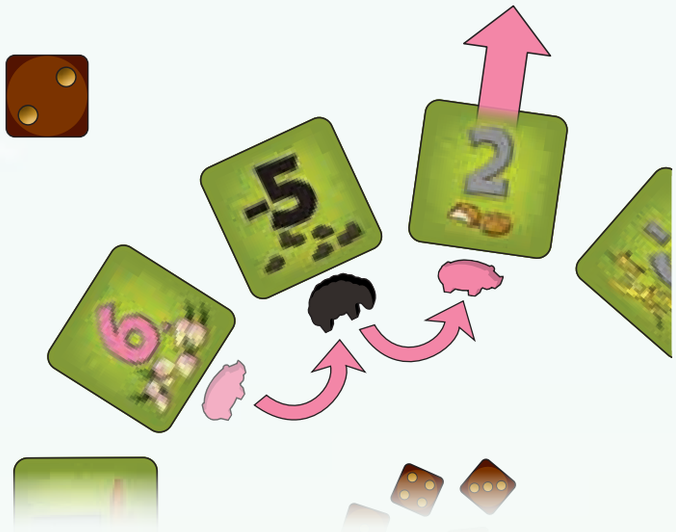
SPIELABLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler beginnt.

Kommt ein Spieler an die Reihe, wird er zum aktiven Spieler. Er nimmt sich 1 Würfel aus der Mitte und wirft ihn. Anschließend entscheidet er sich für eine der beiden folgenden Möglichkeiten:

a) Aussteigen

Der Spieler ist mit dem Ergebnis des gerade geworfenen Würfels zufrieden. Er steigt aus und zieht seine Spielfigur im Uhrzeigersinn entsprechend viele Schritte – also Wegkarten – weiter.



- Steht an der Karte, neben der er landet, kein anderes Tier, muss der Spieler diese Karte nehmen. Er schiebt sie verdeckt unter seinen Wertungsstapel. Danach zieht er die oberste Wegkarte von seinem Nachziehstapel und legt sie offen in die entstandene Lücke auf dem Rundweg.

- Stehen an der Karte, neben der er landet, bereits ein oder mehrere andere Tiere, reiht er sich nach innen hin neben den dort stehenden Tieren ein. In diesem Fall muss der Spieler, der als letzter vor dem aktiven Spieler dort gelandet ist – also derjenige, mit der Tierfigur, die direkt neben ihm steht – die Karte nehmen und verdeckt unter seinen Wertungsstapel schieben. Danach zieht der aktive Spieler die oberste Wegkarte von seinem Nachziehstapel und legt sie offen in die entstandene Lücke auf dem Rundweg.

Anschließend endet der Zug des aktiven Spielers. Er legt alle Würfel zurück in die Mitte des Rundweges und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.

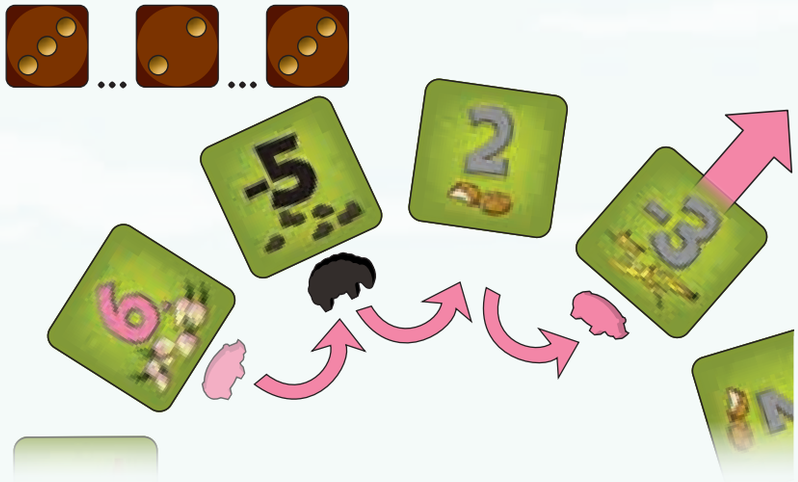
b) Weitermachen

Wenn der Spieler mit dem Ergebnis des gerade geworfenen Würfels nicht zufrieden ist, macht er weiter. Er legt den zuvor geworfenen Würfel vor sich ab ohne die Augenzahl zu verändern, nimmt einen weiteren Würfel aus der Mitte und wirft ihn.

Anschließend muss er sich wieder entscheiden, ob er mit dem Ergebnis des gerade geworfenen Würfels zufrieden ist, also ob er **a) Aussteigen** oder **b) Weitermachen** möchte.

Spätestens das Ergebnis des 5. Würfels muss der Spieler annehmen und damit aussteigen.

Achtung: Stimmt die Augenzahl des gerade geworfenen Würfels mit der Augenzahl eines bereits zuvor geworfenen, beiseite gelegten Würfels überein, **muss** der Spieler mit diesem Ergebnis **aussteigen**. Er darf sich in diesem Fall nicht entscheiden weiterzumachen, sondern muss sofort entsprechend viele Schritte weiterziehen.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn die Nachziehstapel aller Spieler aufgebraucht sind. Der Spieler rechts vom Startspieler macht also den letzten Zug des Spiels.

Wertung

Jeder Spieler zählt jetzt die Werte der positiven Karten in seinem Wertungsstapel zusammen und zieht davon die Werte der negativen Karten in seinem Wertungsstapel ab.

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der den höchsten Gesamtwert an positiven Karten hat. Bei einem weiteren Gleichstand teilen sich die entsprechenden Spieler den Sieg.

So manchen kann es bei der Wertung bös erwischen und die Ergebnisse können auch negativ ausfallen. Aber eine Revanche ist schnell gespielt und beim nächsten Mal gilt: sauber bleiben!

VARIANTE 1: VERDOPPELN

Wenn ihr mit dieser Variante spielt, werden die Wegkarten der eigenen Farbe bei der Wertung doppelt gezählt. Aber Achtung: Das gilt sowohl für positive als auch für negative Karten!

VARIANTE 2: OHNE WEITERGEBEN

Ihr könnt bei 5 und 6 Spielern auch auf das Weitergeben von Karten während der Spielvorbereitung verzichten. Das Spiel dauert dann 1 beziehungsweise 2 Runden länger.

VARIANTE 3: NOCH EINE RUNDE

Bei dieser Variante wird noch 1 weitere Runde gespielt, wenn die Nachziehstapel aller Spieler aufgebraucht sind – das heißt jeder hat noch einen Zug. Da es keine Nachziehstapel mehr gibt, entfällt das Nachlegen der Wegkarten in dieser letzten Runde. Eventuelle Lücken werden bei der Bewegung nicht mitgezählt und übersprungen. Spieler die von einer Lücke aus starten, zählen die Bewegung auf die nächste Wegkarte als ersten Schritt. Der Spieler rechts vom Startspieler macht den letzten Zug des Spiels und anschließend folgt wie gewohnt die Wertung.

Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: Marek Bláha

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2019 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. www.abacusspiele.de