VARIANTEN

Ihr spielt jeweils wie oben beschrieben mit folgenden Änderungen:

• Team

Teilt euch in 2 Teams auf. Die Mitglieder von Team 1 und Team 2 sind **immer abwechselnd** am Zug. Achtet bei ungeraden Personenzahlen im Team darauf, dass ihr innerhalb eures Teams immer **gleich oft** am Zug seid. Jedes Team wählt **1 gemeinsamen Zählstein**, mit dem immer dann vorgezogen wird, wenn ein Teammitglied punktet.
Bist du an der Reihe, wählst du aus dem Spielsteinvorrat deines Teams einen beliebigen Spielstein aus und wirfst ihn in den Schacht des Spielbretts.
Spielt ihr mit Jokern, solltet ihr euch mit euren Teammitgliedern absprechen, ob und wann ihr einen Joker einsetzen wollt.

• Farbe

Nehmt bei der **Vorbereitung** die **2 Seitenteile** und **2 Sockelteile mit den Farben** und legt sie passend zu den Buchstaben ein. Beim Prüfen der Tabus müsst ihr nun besonders die **Farbtabus** berücksichtigen! Achtet auch hier darauf, dass die Linien auf dem Schacht mit den Linien auf den Seitenteilen übereinstimmen.
Die beiden Seitenteile der Formvariante werden nicht benötigt.

• Einsteiger

o Nehmt bei der **Vorbereitung** nur **2 Seitenteile** (Form **oder** Farbe) aber **keine Sockelteile**. Achtet darauf, dass die Linien auf dem Schacht mit den Linien auf den Seitenteilen übereinstimmen.
o Beim **Prüfen** dürft ihr **Rand-Tabus ignorieren**. Die Seitenteile dienen in dieser Variante nur zum leichteren Zählen der Punkte für die erreichte Ebene.

• Joker

o Bei der **Vorbereitung** erhaltet ihr im Spiel zu dritt und zu viert die **2 Joker-Plättchen eurer** (Haupt-)**Farbe**. Im Spiel zu zweit und beim Teamspiel erhaltet ihr die 4 Joker eurer beiden Farben.
o Stellt ihr **beim Prüfen** fest, dass ihr eines (oder mehrere) der Tabus verletzt habt, könnt ihr einen eurer Joker einsetzen. Ihr erhaltet dann die volle Punktzahl, als ob ihr kein Tabu verletzt hättet.
o **Ungenutzte** Joker zählen bei Spielende **3 Punkte**.

Die Autoren:

Uwe Rapp kann sich nach der Beendigung seines Arbeitslebens verstärkt ums Spiele erfinden kümmern. Er ist verheiratet und hat zwei Kinder. Bernhard Lach ist Jurist in Heilbronn, verheiratet und hat drei Kinder. Nach über 25 gemeinsamen Jahren im Schachverein Marbach a.N. bekamen die beiden Lust, auch selbst Spiele zu erfinden. Bei ihren stets im Team entwickelten Spielkonzepten suchen sie als Ausgleich zum vergrübelten Schachspiel am liebsten nach einfachen aber pfiffigen Spielmechanismen, bei denen der Spielspaß im Vordergrund steht. **Drop it** ist ihr neustes Spiel im Kosmos Verlag.

Autoren: Bernhard Lach & Uwe Rapp
Redaktion: Michael Sieber-Baskal
Gestaltung: Fiore GmbH | www.fiore-gmbh.de
3D: Andreas Resch

Art.-Nr. 692834

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN CHINA

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Die Autoren und KOSMOS danken allen, die beim Testen und Regel Lesen beteiligt waren.

drop it

Ein Spiel für 2-4 Personen oder 2 Teams ab 8 Jahren

IDEE

Da ist er, der perfekte Platz für mein letztes Dreieck. Kann eigentlich nix schiefgehen. Also ganz ruhig, noch etwas nach links, uuuund… losgelassen. Schwupp… klacker… Waaaaah?!? Wieso dreht sich das denn beim Fallen?! Obwohl… So schlecht ist das ja gar nicht. Immerhin, kein Tabu verletzt und dann noch 2 Sonderpunkte abgestaubt. Hey, da schaut her! Macht das erstmal nach :) ☺

Reihum werft ihr jeweils 1 Spielstein in den Schacht des Spielbretts. Punkte gibt es für die höchste Ebene, in die der Spielstein ragt, sowie wenn ihr Sonderpunkte berührt. Doch aufgepasst: Brecht kein Tabu! Gleiche Formen oder Farben mit dem eingeworfenen Spielstein zu berühren, ist nämlich verboten. Passiert es dennoch, geht ihr leer aus. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

INHALT

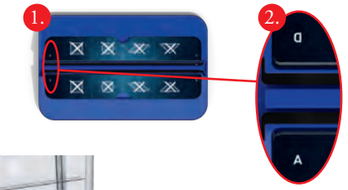
- 1 Spielbrett, bestehend aus Sockel a1 und Schacht a2
- 36 Spielsteine b
  (9 je Spielfarbe: 3x Kreis, 2x Quadrat, 2x Raute, 2x Dreieck)
- 4 Zählsteine c (1 je Spielfarbe)
- 4 Punktemarker d (1 je Spielfarbe)
- 1 Punktetafel e
- 4 Seitenteile: 2x Formen f, 2x Farben (siehe S. 4)
- 2 Sockelteile g
- 8 Joker (siehe S. 4) (2 je Spielfarbe)

KOSMOS

VORBEREITUNG

Die beiden Seitenteile der Farbvariante sowie die Joker werden im **Grundspiel** nicht benötigt (siehe S. 4).

1. Legt die Sockelteile mit der **Formseite nach oben** in die passenden Vertiefungen im Sockel.



2. Schaut euch die **Buchstaben** in den Ecken der Sockelteile an.

3. Schiebt vorsichtig den **Schacht** von der Seite vollständig in den **Sockel**, wo das Dreieck ist.

4. Nehmt nun das Seitenteil mit der **Buchstabenkombination AD**. Steckt es so in den linken schmalen Schacht, dass das A des Seitenteils zum A des Sockelteils zeigt.

5. Verfahrt genauso mit dem Seitenteil BC.

6. Die Linien auf dem Schacht sollten jetzt mit den Linien auf den Seitenteilen übereinstimmen.

Stellt das **Spielbrett** für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

Nehmt euch nun wie folgt **Spielsteine**:

- **Zu viert:** Je 1 kompletten Satz Spielsteine einer Spielfarbe + passendem Zählstein und Punktemarker.
- **Zu dritt:** Je 1 kompletten Satz Spielsteine einer Spielfarbe + passendem Zählstein und Punktemarker. Außerdem teilt ihr die Spielsteine der nicht verwendeten 4. Farbe wie folgt unter euch auf: je 1 runder Spielstein sowie 2 unterschiedliche weitere Spielsteine (Dreieck + Quadrat, Dreieck + Raute, Quadrat + Raute). Zählstein und Punktemarker der aufgeteilten Farbe werden nicht benötigt.
- **2 Teams oder zu zweit:** Je 2 komplette Sätze an Spielsteinen, beide passenden Punktemarker + 1 passenden Zählstein. Der andere Zählstein der 2. eigenen Farbe wird nicht benötigt.

Platziert die **Punktetafel** neben dem Spielbrett und stellt eure Zählsteine auf das große gelbe Startfeld.

ABLAUF

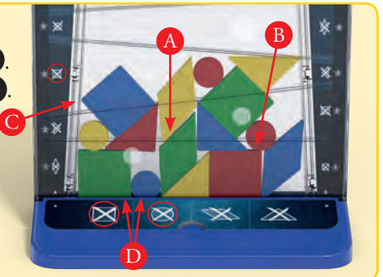
Im Folgenden beschreiben wir das **Grundspiel** für 2-4 Personen.
Auf Seite 4 findet ihr Regeln für Einsteiger, Teams, die Farbvariante sowie das Spiel mit Jokern.

Wer von euch am jüngsten ist, beginnt! Bist du an der Reihe, lässt du 1 beliebigen deiner Spielsteine in den Schacht des Spielbretts fallen. Dabei spielt es im Spiel zu zweit, zu dritt und im Team **keine** Rolle, welche Farbe der Spielstein hat.

Prüft nun gemeinsam, ob dein Spielstein eines oder mehrere der Tabus verletzt:

- **Form** = Dein Spielstein darf **keine Spielsteine** mit der **gleichen Form** berühren A.
- **Farbe** = Dein Spielstein darf **keine Spielsteine** mit der **gleichen Farbe** berühren B.
- **Rand** = Dein Spielstein darf am Schachtrand an Seite C und Boden D **keine Symbole** mit der **gleichen Form oder Farbe** berühren.
- **Höhe** = Dein Spielstein darf oben **nicht über den Schacht hinausragen**.

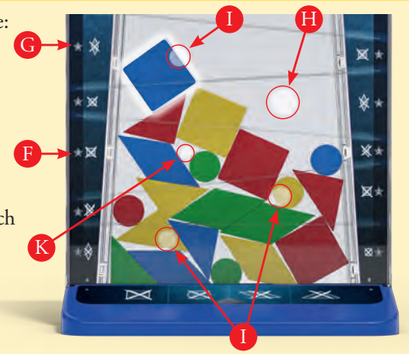
Verletzt du 1 oder mehrere der Tabus, erhältst du **keine** Punkte für diesen Spielstein.



Verletzt dein Spielstein **kein** Tabu, wird er gewertet und du erhältst wie folgt Punkte:

- **Ebenen** = Prüfe, in welcher Ebene sich der **oberste Teil deines Spielsteins** befindet. Du erhältst Punkte entsprechend der **Ebenenhöhe**. Also für Ebene 1 = 1 Punkt, Ebene 2 = 2 Punkte, Ebene 3 = 3 Punkte F… Ebene 5 = 5 Punkte G usw.

- **Bonuskreise** = Deckt einer (oder sogar mehrere) der Bonuskreise auf dem Spielschacht einen Teil deines Spielsteins ab? Dann erhältst du zusätzlich Punkte entsprechend der **Größe des Bonuskreises**.
  - o Großer Bonuskreis = 1 Punkt H
  - o Mittlerer Bonuskreis = 2 Punkte I
  - o Kleiner Bonuskreis = 3 Punkte K



Ziehe dann mit deinem Zählstein auf der Punktetafel um so viele Felder vor, wie du soeben Punkte erzielt hast. *(Im Wertungsbeispiel oben rechts erhält Blau für das Quadrat 5 Punkte für die Ebene sowie 2 Sonderpunkte für den Bonuskreis = 7 Punkte).*

Ziehst du dabei erneut über das Startfeld, legst du deinen Punktemarker mit der 25 nach oben auf das farblich passende Feld auf der Punktetafel. Bei erneutem Überqueren des Startfelds drehst du deinen Punktemarker auf die 50 um. Im Spiel zu zweit oder in Teams nutzt du ggf. auch deinen 2. Punktemarker und legst ihn mit der 25 bzw. 50 auf das entsprechende Feld der Punktetafel.

Anschließend ist die Person links von dir am Zug usw.

Achtung:

- *Bist du an der Reihe, darfst du das **Spielbrett zu dir drehen**. Sei dabei aber vorsichtig. Du darfst die Position der Spielsteine im Schacht nicht absichtlich verändern!*
- *Gewertet wird **während** deines Zugs, also direkt nachdem du deinen Stein eingeworfen hast. Verändert sich die Position deines Spielsteins **nach dieser Wertung**, so wird das **nicht** auf der Punktetafel berücksichtigt!*

ENDE

Sobald ihr alle euren **letzten Spielstein** eingeworfen und gewertet habt, endet das Spiel. Wer mit dem Zählstein am weitesten vorne liegt, gewinnt!

Vergesst dabei nicht, eure Punktemarker zu berücksichtigen!

Bei Gleichstand gewinnen alle, die am Gleichstand beteiligt sind.