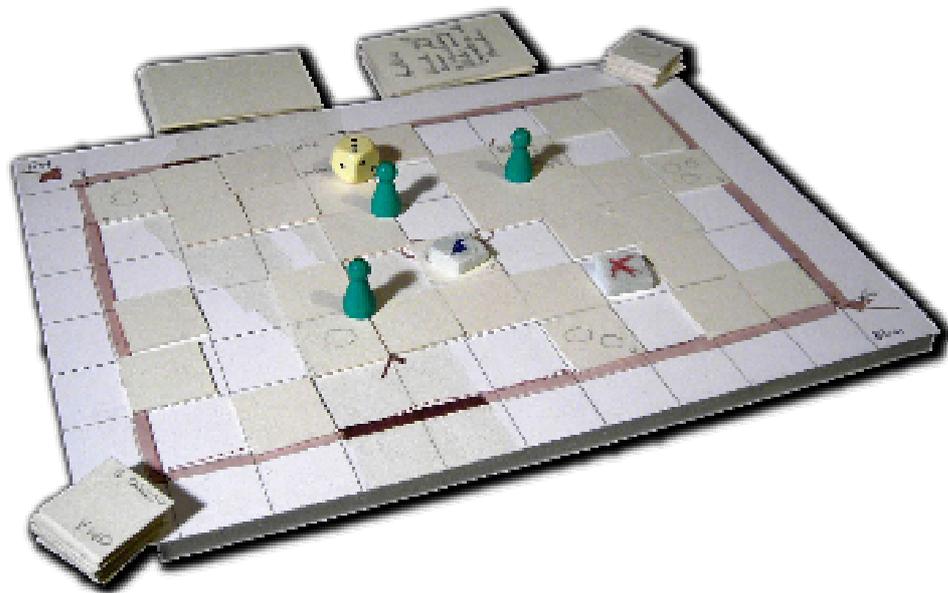


Futterneid

Ein Spiel um Spatzen, Tauben und Brotkrumen.

Von Cyril Kajnar und Martin Nerurkar.



Entworfen im Rahmen des GameArch Seminars

im WS 2004/05 an der Uni Stuttgart.

Inhalt

Box Inhalt

- 1x Spielbrett (6 auf 9 Felder)
- 2x zweiseitige Spielfiguren (blau und rot)
- 3x Menschenfiguren
- 2x Würfel (blau und rot)
- 54x Futterkarten, davon
 - 30x 1 Brotkrumen (1 Punkt)
 - 10x 2 Brotkrumen (2 Punkte)
 - 6x 3 Brotkrumen (3 Punkte)
 - 3x Oma (5 Punkte)
 - 5x Ratte
- 28x Ereigniskarten, davon
 - 2x Bussard
 - 5x Rückenwind
 - 5x Aufwind
 - 5x Anschiss
 - 4x Menschen 2
 - 2x Menschen 4
 - 5x Niete

Inhaltsverzeichnis

Futter Neid.....	1
Inhalt.....	2
Box Inhalt.....	2
Inhaltsverzeichnis.....	2
Spielablauf.....	3
Einleitung.....	3
Spiel Vorbereitungen.....	3
Spielende.....	3
Der Spielzug.....	3
Spielregeln.....	3
Fliegen.....	3
Landen.....	4
Menschen.....	4
Futter.....	4
Aufnehmen.....	4
Punktewert.....	4
Oma.....	4
Ratte.....	4
Streit.....	4
Ereigniskarten.....	5
Ziehen.....	5
Einsetzen.....	5
Bussard.....	5
Rückenwind.....	5
Aufwind.....	5
Anschiss.....	5
Menschen 2.....	5
Menschen 4.....	5
Niete.....	5

Spielablauf

Einleitung

Spatz und Taube, seit je her in enger Konkurrenz streiten sich um den reichen Futtergrund des Marktplatzes. Dort gibt es die nettesten alten Damen und die fettesten Brotkrumen, aber auch Gefahren wie die hinterhältigen Ratten oder die bössartigen Bussarde lauern hier Um ein für alle Mal zu entscheiden, wem er gehört, haben sie einen Wette begonnen: Wer an einem Tag das meiste Futter sammeln kann, dem gehört der Platz.

Spiel Vorbereitungen

Vor Beginn des Spiels muss das Brett aufgebaut und alle mitgelieferten Futterkarten auf dem Brett verteilt werden. Auf jedes Feld des Brettes kommt eine umgedrehte Futterkarte. Die Rückseite der Futterkarten, die für jede gleich ist, muss immer oben sein. Die Ereigniskarten werden sorgfältig gemischt und auf die für sie vorgesehene Stelle auf dem Spielbrett gelegt.

Danach werden die Menschen auf die Entsprechenden Kreuzungspunkte des Spielfelds gestellt. Anschließend würfeln beide Spieler und derjenige mit der höheren Augenzahl darf sich seine Farbe (blau oder rot) aussuchen. Der blaue Spieler beginnt das Spiel.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende sobald alle Futterkarten eingesammelt wurden. Beide Spieler zählen ihre Punkte und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Der Spielzug

Eine kurze Abfolge eines typischen Spielzugs in Futterneid sieht folgendermaßen aus. Die Regeln zu den einzelnen Phasen eines Spielzugs folgen.

1. Spieler zieht eine Ereigniskarte
2. Wenn die Figur des Spielers auf einer umgedrehten Futterkarte gelandet ist, wird diese aufgenommen.
3. Der Spieler würfelt
4. Der Spieler bewegt seine Figur
5. Der Spieler landet am Ende seiner Bewegung. Wenn er auf einer verdeckten Futterkarte landet, kann er diese umdrehen
6. Ereigniskarte anwenden

Spielregeln

Fliegen

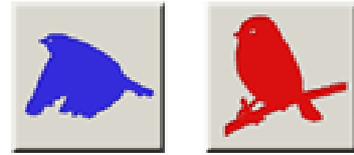
Jeder Spieler steuert seinen Vogel in dem er den Würfel mit der zugehörigen Farbe würfelt. Die Figur muss um die gewürfelte Anzahl bewegt werden. Die Bewegungsrichtung darf während eines Zuges auch nur einmal um 90° gedreht werden.

Ein Spieler darf seine Bewegung nicht auf einem Menschenfeld beenden, er darf allerdings über sie hinweg fliegen. Gibt es keine andere Möglichkeit, dann muss der Spieler auf seine Bewegung in dieser Runde verzichten.



Landen

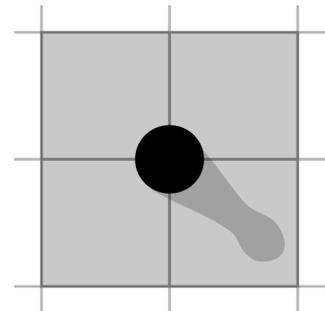
Nach dem Bewegen landet dein Vogel auf dem Feld auf dem du deinen Zug beendet hast. Um das zu zeigen drehst du deinen Vogel Spielstein einfach um und zeigst die andere Seite. Wenn du auf einer verdeckten Futterkarte landest, dann kannst du diese Umdrehen.



Menschen

Menschen stehen immer auf den Kreuzungspunkten zwischen 4 Futterfeldern und blockieren diese. Es ist für einen Vogel nicht möglich auf einem Menschenfeld zu landen.

Im Laufe des Spiels können die Menschen durch umherlaufen. Kommt ein Vogel dabei in die Reichweite dieses Menschen, dann wird er verdrängt. Dadurch wird seine Figur verschoben und er gilt nicht mehr als gelandet. Die Bewegung von Menschen wird durch Ereigniskarten ausgelöst. Nutze diese Karten um dir einen Vorteil gegenüber deinem Gegner zu sichern.



Tip: Benutze die Menschen um deinen Gegenspieler von den guten Futterkarten zu schieben um sie dann später für dich aufzusammeln.

Futter

Aufnehmen

Wenn du am Anfang deines Zuges noch gelandet bist und auf einer umgedrehten Futterkarte sitzt, dann musst du dir diese nehmen. Die meisten Futterkarten sind gut für dich, da sie dir Punkte geben, die Ratte ist allerdings sehr gefährlich.

Punktewert

Die Punktekarten sind die am häufigsten vorhandene Art Futterkarte. Sie sind aufgeteilt in Karten die entweder 1, 2 oder 3 Punkte wert sind. 3 sind besonders selten, es gibt nur 6 Stück.

Oma

Die Oma ist der Joker unter den Futterkarten. Sie füttert die Vögel regelmäßig mit frischem Brot. Nur drei von diesen netten alten sind auf dem Stadtplatz unterwegs. Wenn du kannst, dann ergattere sie, denn sie gibt dir satte 5 Punkte!

Ratte

Die Ratte ist ein ganz verschlagenes Wesen. Sie hat sich einen Futterschatz angesammelt, aber sie gibt ihn nicht einfach her. Stattdessen streitet sie mit dir darum. Wenn du gewinnst, kannst du die Ratten Futterkarte aufnehmen, sie ist ganze 2 Punkte wert. Wenn du allerdings verlierst, dann musst du zufällig zwei deiner bisher eingesammelten Futterkarten abgeben.

Streit

Wenn es zu einem Streit kommt (durch die Ratte Futterkarte oder durch Ereigniskarten), dann würfeln beide Spieler gegeneinander. Der Spieler mit dem höheren Würfelergebnis gewinnt. Ist das Ergebnis ein Gleichstand, dann gewinnt immer der Spieler, der gerade am Zug ist.

Ereigniskarten

Ziehen

Am Anfang seines Spielzuges zieht der Spieler eine Karte vom Stapel der Ereigniskarten. Die Karte wird aufgedeckt und dem Mitspieler gezeigt. Sind schon alle Karten gezogen worden, dann werden die benutzten Karten neu gemischt und wieder als Stapel hingelegt.

Einsetzen

Am Ende eines Spielzuges tritt immer die gezogene Karte ein. Der auf der Karte beschriebene Effekt wird ausgeführt. Wenn sich die Karten mit den Regeln überschneiden, haben die Karten Vorrang. Karten, die den Gegner betreffen bleiben liegen, bis der Gegner seinen Zug beendet hat.

Bussard

Der Bussard ist ein bössartiger Vogel, denn er versucht den Spatzen und Tauben das Futter zu klauen. Wenn diese Karte gespielt wird, dann würfelst du zwei Streit-Würfe gegen deinen Gegner. Für jeden Streitwurf, den der Spieler, der den Bussard gespielt hat gewinnt, verliert sein Gegenspieler eine zufällig ausgewählte Futterkarte.

Rückenwind

Am Ende deines Zuges darfst du dich noch einmal 3 Felder bewegen und noch einmal Landen. Bedenke aber, dass du dann die Futterkarte auf der du momentan stehst nicht aufsammeln darfst.

Aufwind

Dein Gegner darf am Ende seines nächsten Zuges nicht landen. Er darf also keine Futterkarte umdrehen.

Anschiss

In dieser Runde ist es dir erlaubt, deine Bewegung auf einem Menschenfeld zu beenden. Wenn du das machst, darfst du den Menschen um 1 Feld versetzen. Das ist aber gefährlich, da du leicht wieder von einem Menschen verdrängt werden kannst.

Menschen 2

Der Spieler, der diese Karte ausspielt darf Menschen im Wert von 2 Feldern bewegen. Das heißt er darf entweder einen Menschen 2 Felder bewegen oder zwei Menschen jeweils 1 Feld. Beachte, dass Menschen immer auf einem Kreuzungspunkt zwischen 4 Feldern stehen müssen.

Menschen 4

Diese Karte funktioniert wie Menschen 2, allerdings darfst du Menschen im Wert von 4 Feldern bewegen!

Niete

Diese Karte hat keinen Effekt.