

Lazy Susan

Ein Spiel von Istivano
Übersetzung von papierspiele.at (Michael Zelenka)

Personen: 2 bis 4

Alter: 8+

Spieldauer: 10 bis 20 Minuten

Spielinhalt

- 1 Drehteller Karte
- 5 Gelbe Steinchen (Reis)
- 5 Rote Steinchen (Fleisch)
- 5 Grüne Steinchen (Gemüse)
- 5 Blaue Steinchen (Früchte)
- 1 Weißes Steinchen für die/den aktive:n Spieler:in

Du kannst die Bestandteile des Würfels durch Knöpfe, Münzen etc. mit der gleichen Anzahl und Farbe ersetzen.

Spielziel

Erziele als Erste:s drei (3) Punkte.

Spielaufbau

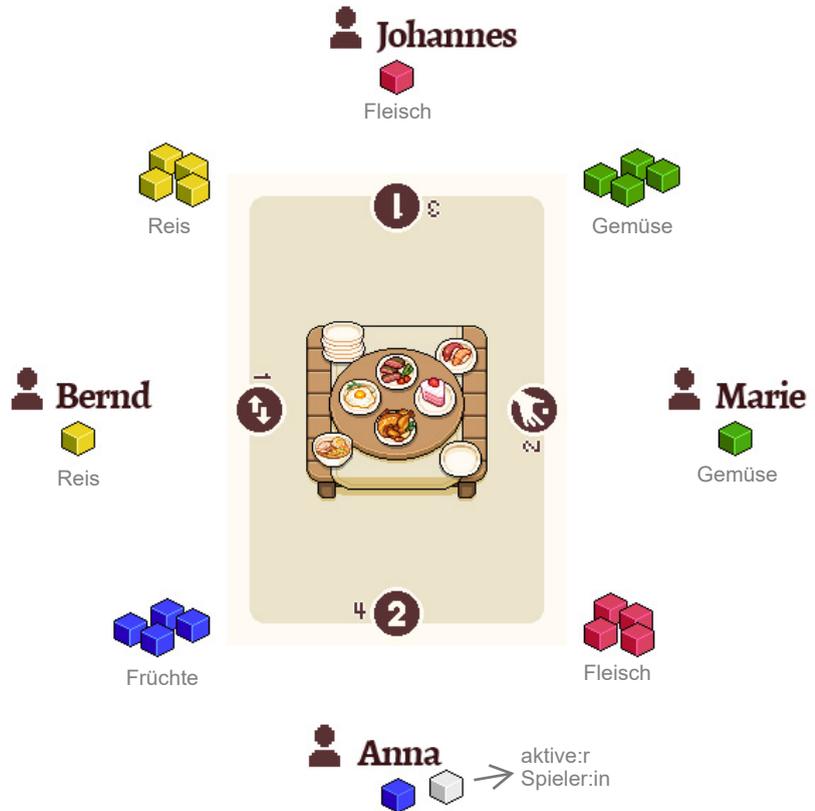
1. Lege die Drehteller-Karte ("Lazy Susan") in zufälliger Position in die Mitte des Tisches.
2. Jede:r Spieler:in sitzt an einer Seite der Karte. Die Sitzordnung ist wichtig für die Spieldynamik.
3. Platziere die Steinchen in verschiedenen Farben an den Ecken der Drehtellerkarte (siehe Bild oben). Für zwei (2) Spieler:innen stellst du vier (4) Steinchen je Farbe (außer weiß) bereit. Für drei (3) und vier (4) Spieler:innen stellst du fünf (5) Steinchen je Farbe bereit.
4. Definiert eine:n Startspieler:in und reicht dieser Person das weiße Steinchen.
5. Mit dem oder der Startspieler:in beginnend nehmen alle ein (1) Steinchen einer beliebigen Farbe (außer Weiß) und legt dieses Steinchen vor sich ab. Diese Steinchen sind die Start-Ressource für das Spiel.

Der Bereich vor den Spieler:innen wird "*Teller*" genannt.

Der Bereich mit Drehteller (Karte) und bunten Steinchen an den Ecken der Karte, wird "*Tafel*" genannt.

Spielzug

1. Du musst zu Beginn des Zuges die Drehteller-Karte um 90 Grad drehen. Entweder nach links oder nach rechts.
2. Zusätzlich kannst du die Drehteller-Karte nochmals um 90 Grad nach links oder rechts drehen, wenn du ein (1) Steinchen von deinem Teller auf die Tafel zurückgibst.
3. Danach führen alle die auf jeweils zugewandte abgebildete Aktion auf der Drehteller-Karte aus. Der Ablauf ist wie folgt (auf nächster Seite):



	<p>1. Tausch Die Person mit dem Tausch-Symbol vor sich beginnt und tauscht ein (1) Steinchen vom eignen <i>Teller</i> mit einem Steinchen von einem anderen <i>Teller</i>.</p>
	<p>2. Diebstahl Danach darf die Person mit dem Diebstahl-Symbol vor sich ein (1) Steinchen von einem anderen <i>Teller</i> stehlen und auf den eigenen <i>Teller</i> legen.</p>
	<p>3. Nimm 1 Danach darf die Person mit der Eins vor sich ein (1) Steinchen von der <i>Tafel</i> nehmen und auf den eigenen <i>Teller</i> legen.</p>
	<p>4. Nimm 2 Zum Schluss nimmt sich die Person mit der Zwei vor sich genau zwei (2) Steinchen in <u>unterschiedlichen</u> Farben von der <i>Tafel</i> und legt diese auf den eigenen <i>Teller</i>.</p>

Wichtig:

- Dein **Teller** kann **nur vier (4) Steinchen** aufnehmen. Wenn du ein (1) oder zwei (2) **neue Steinchen erhalten** möchtest, musst du **vorher** die entsprechende Anzahl von deinem Teller auf die *Tafel* **zurückgeben**.
 - Du kannst **keinen Tausch** durchführen, **wenn** du **keine Steinchen auf deinem Teller** hast.
 - Die Steinchen auf den jeweiligen *Teller* sind öffentlich und dürfen **nicht geheim** gehalten werden.
4. Nachdem alle ihre Aktion durchgeführt haben, wird der weiße Stein reihum weitergegeben und diese Person und der oder die neue Startspieler:in.
 5. Die neue Runde beginnt, indem er oder sie mit dem Spielzug beginnt (siehe Seite 1).

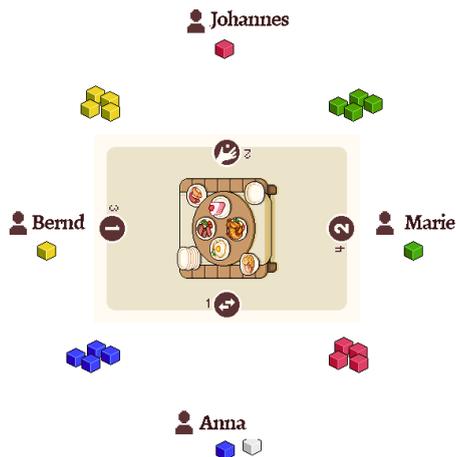
Punkte machen

Du kannst jederzeit drei (3) Steinchen der selben Farbe von deinem Teller auf die *Tafel* zurückgeben. Dabei behältst du ein (1) Steinchen davon, welches einen (1) Siegpunkt symbolisiert. Dieser Siegpunkt (Steinchen) wird zur Seite gelegt und spielt nicht mit. Die Siegpunkte sind öffentlich und dürfen nicht geheim gehalten werden.

GdJY YbXY

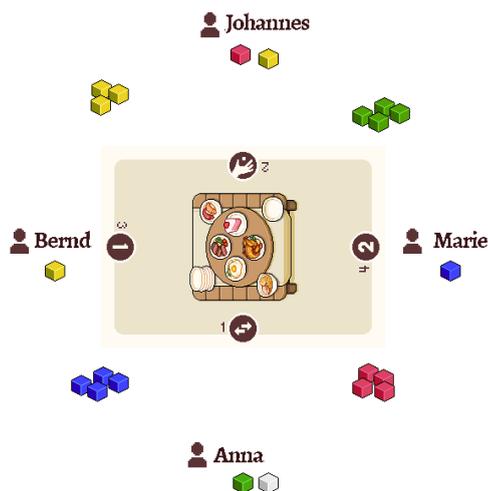
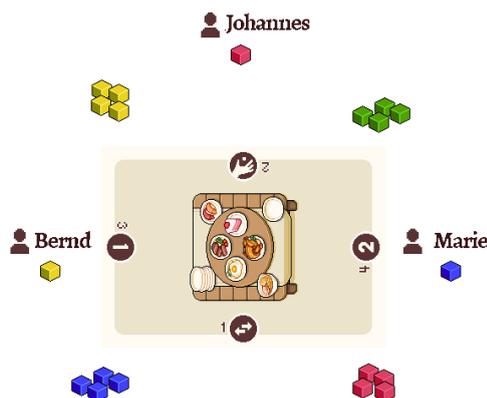
Sobald jemand drei (3) hat, endet das Spiel und diese Person wird zum Sieger bzw. zur Siegerin geehrt.

Beispiel



Anna ist die aktive Spielerin (weißer Stein) und dreht die Drehteller-Karte um 90 Grad nach links, sodass das "Tausch" Zeichen zu ihr schaut.

Danach werden die Aktionen ausgeführt: Anna beginnt mit "1 Tausch" und tauscht ihr blaues Steinchen mit dem grünen von Marie.



Als nächstes stiehlt Johannes ein (1) gelbes Steinchen von Bernd und legt dieses auf deinen Teller. Dann kommt Bernd an der Reihe und nimmt ein (1) gelbes Steinchen von der Tafel und legt es auf seinen Teller.

Zum Schluss kommt Marie. Sie nimmt ein (1) grünes und ein (1) rotes Steinchen von der Tafel. Beide Steinchen legt Sie vor sich auf ihrem Teller ab.



Die Runde ist zu Ende und Anna reicht den weißen Stein an den nächsten Spieler. Bernd ist nun der Startspieler für die nächste Runde.

Übersetzung

papierspiele.at (Michael Zelenka)

Pixel Art von

ghostpixxells

Schrift von

Frario

Danksagung

Nonna Denna
Wikan Prabowo
LetsPlay Indonesia
Paduka Play

2024

