

Serendipity - Glücklicher Zufall

ein taktisches Legespiel

Autor: Matthias Etter
Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
© 2008: DREI MAGIER SPIELE GmbH
Spieler(innen): 2 - 6
Alter: 6-99 Jahre
Spieldauer: ca. 30-40 Minuten

Material

- 91 sechseckige Blütenkärtchen (je 13 Kärtchen in Blau, Violett, Rot, Gelb, Orange, Grün + 13 Serendip-Kärtchen)
- Spielanleitung

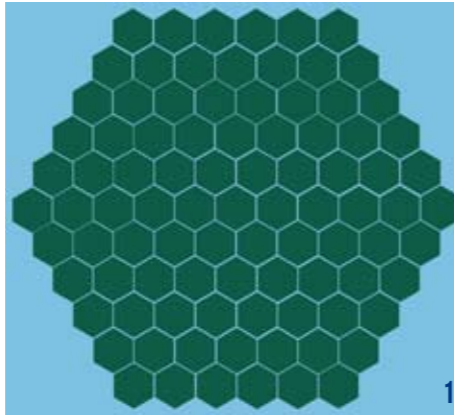
Spielidee und Spielziel

In der Natur dreht sich (fast) alles um die Verbreitung der eigenen Art ... so auch hier ;-).

Jeder Spieler versucht, die Kärtchen seiner Farbe zu einem möglichst großen, durchgehenden Blütenteppich zu legen. Auf der Suche nach den eigenen Blüten treffen die Spieler durch einen glücklichen Zufall dreizehnmal auf einen „Serendip“, auf dem alle sechs Farben zu sehen sind. Geschickt zum eigenen Blütenmeer gelegt, bringen sie bei der Endabrechnung viele zusätzliche Punkte – und wer die meisten Punkte erreichen kann, gewinnt das Spiel!

Vorbereitung

Alle Karten kommen verdeckt auf den Tisch und werden gut gemischt. Danach werden sie zu einem großen Sechseck ausgelegt, dessen Außenkanten aus jeweils 6 Kärtchen bestehen. (siehe Abb. 1)



Spielverlauf

Jeder Spieler entscheidet sich vor Spielbeginn für eine der 6 Blütenfarben, die es in Blau, Violett, Rot, Gelb, Orange und Grün gibt, indem er die Farbe ansagt.

Bei 2 oder 3 Spielern ist es auch erlaubt, 3 oder 2 verschiedene Farben zu wählen. Alle nicht ausgewählten Farben haben keine Besitzer und auch keine Bedeutung.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.

Er deckt ein beliebiges Kärtchen auf, sodass jeder die Blüte und ihre Farbe sehen kann:

1. Deckt er ein „fremdes“ Kärtchen auf, dreht er es an Ort und Stelle wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.
2. Deckt er ein „eigenes“ Kärtchen auf,
 - lässt er es entweder **offen** an Ort und Stelle liegen und darf ein weiteres Kärtchen aufdecken, oder
 - er darf das aufgedeckte Kärtchen mit einem beliebigen **verdeckten** Kärtchen vertauschen. Dabei muss die Farbe des verdeckten Kärtchens für alle verborgen bleiben!

3. Deckt er einen **Serendip** auf,
 - lässt er ihn entweder **offen an Ort und Stelle liegen (Drehen, um die Farbe auszurichten, ist erlaubt.)** und der Spieler darf zusätzlich ein beliebiges Kärtchen mit einem anderen beliebigen Kärtchen (jeweils verdeckt oder offen) **vertauschen**. Oder
 - der Serendip darf mit einem **beliebigen Kärtchen (verdeckt oder offen) getauscht** werden. Nach dem Tauschen ist der Spieler in diesem Fall noch einmal an der Reihe und darf ein Kärtchen aufdecken.

Beim Tauschen gilt grundsätzlich, dass ein verdecktes Kärtchen verdeckt und ein offenes Kärtchen offen bleibt!

Ein Serendip darf – einmal platziert und u.U. gedreht – bis zum Ende des Spiels nicht mehr vertauscht werden!

Ende des Spiels und Sieger

Es wird solange gespielt, bis der 13. Serendip aufgedeckt ist **UND** mindestens ein Spieler alle 13 Blüten einer Farbe aufgedeckt hat. Jetzt werden die Punkte gezählt. Wer mit Glück und Verstand die meisten Punkte erreicht hat, ist Sieger des Spiels!

So werden die Punkte verteilt:

- Jeder Spieler zählt nur die Kärtchen seines wertvollsten zusammenhängenden Blütenteppichs, der natürlich auch durch einen oder mehrere Serendip miteinander verbunden sein kann.
- Von diesen zählt jedes einen Punkt. (Einzelne oder abgespaltene Gruppen von Kärtchen zählen leider nicht.)
- Jeder Serendip, der an den eigenen Wertungs-Teppich anschließt, zählt **2 Punkte**.

- Jeder Serendip, der mit der richtigen Blütenfarbe an den eigenen Wertungs-Teppich anschließt, zählt **zusätzlich noch einmal 2 Punkte**.

Wenn ein Serendip an andersfarbige Teppiche anschließt, bringt er natürlich auch für den oder die entsprechenden Besitzer der Farbe(n) die oben beschriebenen Zusatzpunkte!

Zählbeispiel

(siehe Abb. 2 einer Situation am Ende eines Spiels)

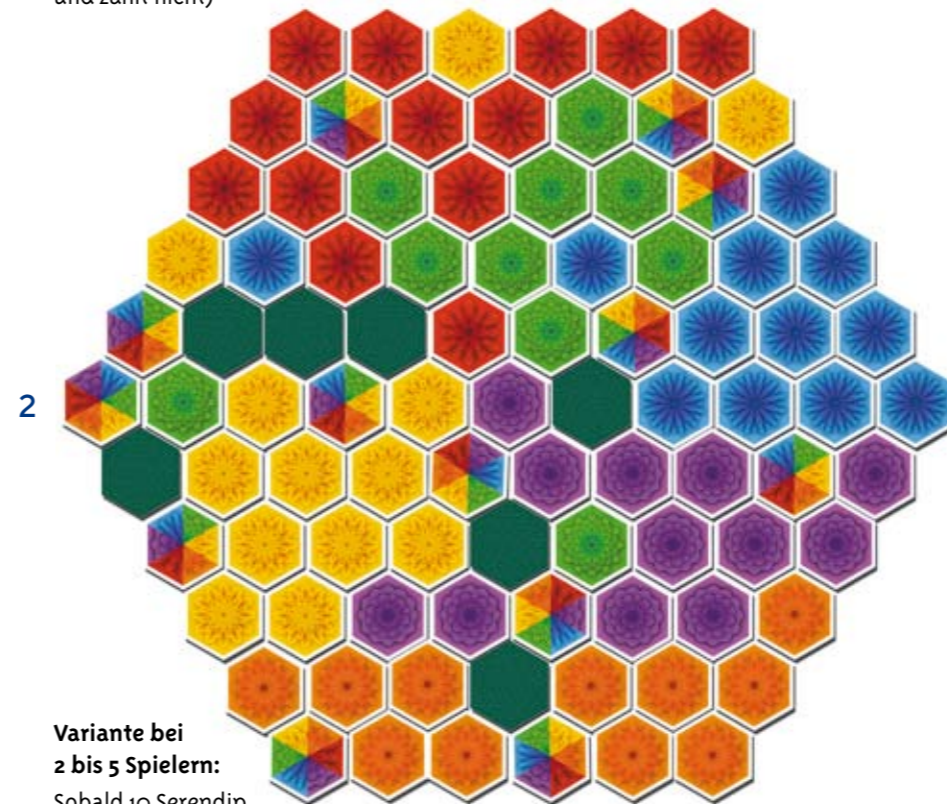
- Rot:** 12 rote Blüten + 3 Serendip/6 P. = **18 Punkte** (eine rote Blüte ist abgespalten und zählt nicht)

Blau: 11 blaue Blüten + 4 Serendip/8 P. + 2 Serendip, blau angrenzend/4 P. = **23 Punkte** (eine blaue Blüte ist abgespalten und zählt nicht)

Grün: 8 grüne Blüten + 4 Serendip/8 P. + 3 Serendip, grün angrenzend/6 P. = **22 Punkte** (2 grüne Blüten sind abgespalten und zählen nicht)

Gelb: 10 gelbe Blüten + 3 Serendip/6 P. + 3 Serendip, gelb angrenzend/6 P. = **22 Punkte** (3 gelbe Blüten zählen nicht)

Orange: 11 orangene Blüten + 3 Serendip/6 P. + 2 Serendip, orange angrenzend/4 P. = **21 Punkte**



Variante bei 2 bis 5 Spielern:

Sobald 10 Serendip aufgedeckt sind, kann ein Spieler ein „besitzerloses“ Kärtchen nach dem Aufdecken offen liegen lassen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Violett: 12 violette Blüten + 3 Serendip/6 P. + 3 Serendip/6 P. = **24 Punkte**

Damit hat der Spieler mit den violetten Blüten gewonnen!

Viele glückliche Zufälle und taktisches Geschick!

Spielverlauf – das Wichtigste auf einen Blick

- **Jeder Zug beginnt damit, ein Kärtchen aufzudecken.**
- **Fremdes Kärtchen: Wieder zudecken.**
- **Eigenes Kärtchen:**
 1. Möglichkeit - liegen lassen und ein weiteres Kärtchen aufdecken.
 2. Möglichkeit - mit einem zugedeckten Kärtchen tauschen.
- **Serendip:**
 1. Möglichkeit - liegen lassen (drehen erlaubt) und zwei beliebige andere (verdeckt oder offen) vertauschen.
 2. Möglichkeit - Serendip mit einem beliebigen Kärtchen (verdeckt oder offen) vertauschen und ein weiteres Kärtchen aufdecken.
- **Ein Serendip darf danach nie mehr gedreht oder vertauscht werden.**
- **Ein verdecktes Kärtchen bleibt beim Tauschen stets verdeckt, ein offenes offen.**
- **Ende des Spiels:** wenn 13 Kärtchen von mindestens einer Farbe und alle 13 Serendip aufgedeckt sind
- **Punktwertung siehe vorne!**

Auch wenn wir hier nur von Spielern sprechen, meinen wir natürlich Spieler und Spielerinnen!