

# WHAT A WONDERFUL WORLD

Wir retten sie gemeinsam!

Spieler: 1-4  
Alter: ab 7 Jahren  
Dauer: ca. 20 min.

Reinhard Staupe



38 Spielkarten



30 graue Herren



8 Landschaften

1 Erde



4 Würfel



## Spielidee

Ihr spielt **gemeinsam als Team** und versucht, die Erde vor den grauen Herren zu retten. **In der ersten Spielhälfte** müsst ihr alle 30 grauen Herren an die Erde anlegen (wobei ihr schon mal einige graue Herren wegwürfeln könnt, wenn Landschaftskarten aufgedeckt werden). **In der zweiten Spielhälfte** müsst ihr sie dann endgültig vertreiben. Wenn es euch gelingt, **alle 30 grauen Herren** wegzuwürfeln, dann habt ihr sie besiegt und die Welt gerettet.

**Bedenkt stets: Ihr seid ein Team! Sprecht euch ab!** Wenn jüngere Kinder mitspielen, dann helft ihnen beim richtigen und sinnvollen Anlegen der Karten an die Erde und beim Ausschuchen der besten Würfelanzahl, wenn ihr eine Landschaftskarte gezogen habt.

## Anlegeregeln für die Kartenreihen

Auf der Erde sind 6 Pfeile mit Zahlen von 1 – 6 abgebildet. Die grauen Herren werden im Spielverlauf **in Pfeilrichtung** an die Erde angelegt. Es entstehen auf diese Weise **6 Kartenreihen**.

Die erste Karte einer Reihe, die direkt an die Erde (neben den Pfeil) angrenzt, **muss** die **abgebildete Zahl** zeigen. An den Pfeil mit der Zahl 1 muss also ein grauer Herr mit der Zahl 1 angelegt werden, an den Pfeil mit der Zahl 2 muss ein grauer Herr mit der Zahl 2 angelegt werden, usw.



**Für alle folgenden Zahlen einer jeweiligen Reihe gilt:** Jede Zahl und jeder Gegenstand darf innerhalb einer Reihe **nur einmal** vorkommen, also keine Zahl und kein Gegenstand doppelt. Die Reihenfolge der Zahlen und Gegenstände innerhalb einer jeden Reihe ist beliebig. Die Reihen dürfen unterschiedlich schnell anwachsen.

## Spielvorbereitung

Legt die Erde in die Tischmitte und die 4 Würfel griffbereit an den Tischrand. Sortiert die 8 Landschaften aus und legt sie zunächst beiseite.

Mischt die 30 grauen Herren und gibt jedem Spieler **2 Karten**, die er auf die Hand nimmt. **Beachte:** Im Spiel **zu zweit** und im **Solospiel** bekommt jeder **3 Karten** auf die Hand.

Deckt 3 beliebige graue Herren (mit 3 verschiedenen Zahlen!) auf und legt sie an die Erde an.

Steckt nun die 8 Landschaften in den Stapel der verbliebenen grauen Herren an verschiedenen Stellen hinein. Mischt diesen Stapel gut durch und legt ihn **verdeckt** als **Zugstapel** an den Tischrand neben die Würfel.



Drei graue Herren wurden an die Erde angelegt. Die Karte mit der 3 an Pfeil Nummer 3, die 5 an Pfeil Nummer 5 und die 6 an Pfeil Nummer 6.

Tim, Sarah und Maria haben je zwei Karten mit grauen Herren auf der Hand. Die restlichen grauen Herren liegen als verdeckter Stapel in der Tischmitte. Darin eingemischt sind die 8 Landschaften.

## Teil 1: Die grauen Herren tauchen auf

Ein beliebiger Spieler beginnt, anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Ist ein Spieler an der Reihe, wählt er einen **beliebigen grauen Herrn**, den er auf der Hand hält, und legt ihn an die Erde an. Er kann ihn an eine **beliebige Reihe** seiner Wahl anlegen, sofern er die oben beschriebenen Regeln für die sechs Kartenreihen einhält.

**Tipp:** Es ist ratsam, möglichst rasch alle sechs Kartenreihen entstehen zu lassen.

**Abschließend** zieht der Spieler **eine Karte** vom Zugstapel nach. Ist es ein **grauer Herr**, nimmt er ihn auf die Hand und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist in der beschriebenen Weise an der Reihe. Ist es **eine Landschaft**, wird das Spiel kurz unterbrochen und es wird gewürfelt (siehe „Landschaft gezogen“).

Tim beginnt das Spiel. Er legt einen grauen Herrn mit der Zahl 4 direkt an den Pfeil mit der 4 an. Er zieht die oberste Karte vom Zugstapel. Die Karte zeigt einen grauen Herrn, den er auf die Hand nimmt. Nun ist Sarah dran und muss ihrerseits einen grauen Herrn, den sie auf der Hand hält, an eine beliebige Kartenreihe anlegen.



### Landschaft gezogen

Zieht ein Spieler eine Landschaft vom verdeckten Stapel, wird das Spiel kurz unterbrochen. Der Spieler legt die Landschaft offen an den Tischrand (dort bleibt sie fortan offen liegen). Nun nimmt sich der Spieler 1-4 Würfel (so viele er möchte).

**Tipp:** Ihr solltet gemeinsam überlegen, wie viele Würfel aktuell sinnvoll sind. Bestehen viele Reihen aus nur einer Karte, nehmt ihr nur einen Würfel. Liegt die Zahlensumme mehrerer Reihen zwischen 7 und 12 sind zwei Würfel sinnvoll. Gehen Zahlensummen über 12 hinaus, sind drei oder sogar vier Würfel empfehlenswert.

➔ Der Spieler würfelt nun **einmal** mit den genommenen Würfeln. Die Würfelaugen werden addiert. Sollte die **Summe der Würfel** der **Summe einer Kartenreihe** entsprechen (alle Zahlen der Kartenreihe werden addiert), dann war der Wurf **erfolgreich**. Der Spieler entfernt sofort **eine Karte** der betreffenden Reihe – und zwar grundsätzlich die **ganz außen** liegende Karte dieser Reihe.



Maria hat eine Landschaftskarte vom Stapel gezogen und sie offen an den Tischrand gelegt. Sie hat sich dafür entschieden, zwei Würfel zu nehmen. Sie würfelt einmal und erzielt damit eine 8 (6+2). Da die Summe der Kartenreihe ebenfalls 8 ergibt (3+4+1), war der Wurf erfolgreich. Maria entfernt die ganz außen liegende Karte mit der Zahl 1 und legt sie in die Schachtel.

**Hinweis:** Sollte es mehrere Kartenreihen geben, deren Summe erfolgreich getroffen wurde, kann sich der Spieler hiervon **eine** beliebige Reihe aussuchen, aus der er die ganz außen liegende Karte entfernt.

➔ Hat der Spieler mit den Würfeln **einen Treffer erzielt**, ist er sofort **noch einmal** mit Würfeln an der Reihe. Er kann sich erneut entscheiden, wie viele Würfel er nimmt (das kann nun auch eine andere Anzahl an Würfeln sein!) und würfelt. Erzielt er erneut einen Treffer (Würfelsumme gleich Reihensumme), entfernt der Spieler wieder die ganz außen liegende Karte der betreffenden Reihe. Der Spieler darf so lange weiterwürfeln, solange er einen Treffer erzielt. Auf diese Weise kann er gegebenenfalls mehrere Karten nacheinander entfernen (was richtig super ist). Es ist möglich und erlaubt, dass Reihen wieder komplett leer werden.

In einer Reihe liegt eine einzelne 4 aus. Maria nimmt zwei Würfel, würfelt eine 3 und eine 1 (Summe 4). Sie entfernt die einzelne 4. Die Reihe ist somit leer.

➔ Sobald der Spieler **keinen Treffer** mehr erzielt, endet das Würfeln. Das unterbrochene Spiel wird nun fortgesetzt, indem der Spieler eine Karte vom Zugstapel zieht. Ist es ein grauer Herr, nimmt er ihn auf die Hand und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist in der beschriebenen Weise an der Reihe. Sollte es erneut eine Landschaft sein, wird das Spiel erneut kurz unterbrochen und es wird wieder wie beschrieben gewürfelt.

In der beschriebenen Weise wird reihum weitergespielt. Es werden immer mehr Karten an die Reihen angelegt, so dass die Reihen durchaus aus 3, 4, 5 oder gar 6 Karten bestehen können. Wenn der Zugstapel vollständig aufgebraucht ist, kann nicht mehr nachgezogen werden. Die Spieler spielen nun ohne Nachziehen ganz normal so lange weiter, bis sie **alle Handkarten** an die Erde angelegt haben – dann folgt Teil 2, „Die Befreiung der Erde“.

**Achtung, ganz wichtig:** Sollte ein Spieler am Zug sein und **keine** seiner Handkarten korrekt an eine Kartenreihe anlegen können, ist das Spiel **sofort verloren**. Die Befreiung der Erde wird dann nicht mehr gespielt.

## Teil 2: Die Befreiung der Erde

Um die Erde herum liegen jetzt ziemlich viele graue Herren in den Kartenreihen. Diese grauen Herren müsst ihr, um das Spiel zu gewinnen, **alle** mit Hilfe der Würfel besiegen, und zwar wie folgt:

- 1.) Schiebt alle Kartenreihen zu jeweils einem **Stapel** zusammen. Es liegen nun keine sechs Kartenreihen mehr aus, sondern **sechs Kartenstapel**. Von jedem Stapel ist nur der oberste graue Herr zu sehen.
- 2.) Die **4 Würfel** werden vollständig und möglichst **gleichmäßig** an die Spieler verteilt. Im Spiel zu viert bekommt jeder 1 Würfel. Im Spiel zu dritt bekommt ein Spieler 2 Würfel, die beiden anderen Spieler jeweils 1 Würfel. Zu zweit bekommt jeder 2 Würfel und im Solospiel bekommt der Spieler alle 4 Würfel.

➔ **Alle Würfel** werden **gleichzeitig** gewürfelt. Jede gewürfelte Zahl, die **exakt** den Würfelwert eines grauen Herrn trifft, gilt als **Treffer** (es werden also keine Würfelsummen mehr gebildet!). Jeder Würfel kann genau einen grauen Herrn besiegen. Besiegte graue Herren werden sofort in die Schachtel gelegt. Wurde durch den Wurf **mindestens ein** grauer Herr besiegt, nehmen die Spieler anschließend **alle Würfel, die sie gerade gewürfelt haben**, wieder auf die Hand.



Tim, Sarah und Maria würfeln alle vier Würfel gleichzeitig: 2, 2, 4 und 6. Einer der 2er-Würfel besiegt den grauen Herrn mit der Zahl 2. Der 4er-Würfel besiegt den grauen Herrn mit der Zahl 4. Die beiden besiegten grauen Herren werden in die Schachtel gelegt. Da mindestens ein Treffer erzielt wurde, nehmen Tim, Sarah und Maria alle vier Würfel wieder auf die Hand.

➔ Nun würfeln die Spieler erneut gleichzeitig mit allen Würfeln, die ihnen noch zur Verfügung stehen. Jeder graue Herr, dessen Zahl genau getroffen wird, wird sofort in die Schachtel gelegt. Wurde **mindestens ein Treffer** erzielt, nehmen die Spieler **alle gerade gewürfelten Würfel** zurück auf die Hand. **Beachte:** Es können immer nur die **aktuell sichtbaren Karten** (die oben auf den Stapeln liegen) getroffen und abgeräumt werden. Alle Karten, die noch nicht sichtbar sind, können jetzt **auf keinen Fall** abgeräumt werden.

**Achtung, ganz wichtig:** Wird mit einem Wurf **kein Treffer** erzielt (also von keinem Spieler), dann muss **einer** der gerade benutzten Würfel **in die Schachtel** gelegt werden. Der nächste Wurf wird dann mit **1 Würfel weniger** ausgeführt. Wird irgendwann danach erneut kein Treffer erzielt, wird ein weiterer Würfel in die Schachtel gelegt. Ihr könnt stets gemeinsam entscheiden, welcher Spieler einen Würfel abgibt und in die Schachtel legt.

Es wird wie beschrieben Versuch für Versuch gewürfelt. **Immer** wenn **kein Treffer** erzielt wird, muss ein Würfel abgegeben werden.

- ➔ Falls kein Würfel mehr übrigbleibt, haben die grauen Herren gewonnen.
- ➔ Falls ihr es schafft, **alle grauen Herren zu besiegen**, habt ihr **gewonnen** und die Welt gerettet!