



SPIELANLEITUNG

HARTMUT SPIEGEL / JULE SPIEGEL

PotzKlotz

Für 2–4 Spieler ab 7 Jahren



PotzKlotz

INHALT:

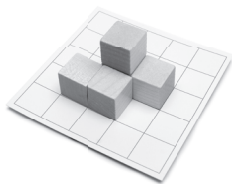
- 5 Holzwürfel;
- 56 Karten mit Abbildungen von „Gebäuden“, die aus genau 5 Klötzen bestehen (bei einigen ist ein Klotz verdeckt!)
- ein Spielplan (5x5-Raster)

SPIELVORBEREITUNG:

Jeder Spieler erhält 5 Karten (nach Absprache auch mehr oder weniger). Die Spieler nehmen die Karten verdeckt auf die Hand. Eine weitere Karte wird aufgedeckt. Das auf dieser Karte abgebildete Gebäude wird auf dem Spielplan aufgebaut, die Karte wird offen daneben gelegt. Die übrigen Karten werden nicht mehr benötigt. Der jüngste Spieler beginnt.

SPIELVERLAUF:

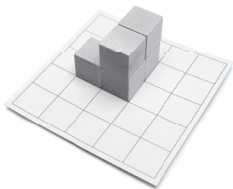
Der Startspieler stellt fest, ob er eine Karte mit einem Gebäude hat, das er durch Umlegen von genau einem Würfel des bestehenden Gebäudes herstellen kann. Ein Beispiel:



So sieht das Gebäude aus



Du hast diese Karte



So baust du das Gebäude um

Glaubt der Spieler, dass er eine solche Karte hat, legt er den Würfel um und legt seine Karte mit dem Bild nach oben auf die schon auf dem Tisch liegende Karte.

Es ist nicht erlaubt, die Unterlage, auf der das Gebäude steht, zu drehen oder einen Würfel probeweise umzusetzen: „berührt – geführt.“ (Erscheint dies den Spielern zu schwer, können sie vereinbaren, dass die Unterlage gedreht werden darf.) Die Mitspieler überzeugen sich davon, dass Karte und Gebäude übereinstimmen. Hierzu darf die Unterlage gedreht werden. Stimmen Karte und Gebäude überein, bleibt die Karte liegen. Stimmen sie nicht überein, muss der Spieler die Karte zurücknehmen und eine weitere Karte vom Stapel ziehen – es sei denn, die Spieler einigen sich darauf, dies nicht zu tun – und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn der Spieler keine passende Karte hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DES SPIELS:

Wenn ein Spieler seine letzte Karte ablegen kann, wird die Runde noch zu Ende gespielt und dann das Spiel beendet. Jeder, der dann keine Karten mehr hat, bekommt einen Gewinnpunkt gutgeschrieben. Wenn keiner mehr eine Karte legen kann, obwohl alle Spieler noch Karten haben, ziehen alle Spieler eine Karte vom Stapel nach und die Runde geht weiter mit dem, der als erster keine Karte legen konnte.

Die Gewinnpunkte mehrerer Spielrunden (z. B. fünf) werden zusammengezählt, um einen Gesamtsieger zu ermitteln.

MÖGLICHE ZUSÄTZLICHE REGELN

Z1: Ablegen einer Karte, auch wenn man gerade nicht dran ist:

Stellt ein Spieler durch Umlegen eines Klotzes ein neues Gebäude her, um eine Karte abzulegen, darf ein anderer Spieler auch ablegen, wenn er eine Karte hat, die das gleiche Gebäude von einer anderen Seite zeigt. Macht er dabei einen Fehler, muss er eine zusätzliche „Strafkarte“ vom Stapel ziehen.

Z2: „Offenes“ Spiel:

Die Spieler legen ihre Karten vor sich auf den Tisch, so dass alle Mitspieler sie ebenfalls sehen können.

MÖGLICHE PROBLEME UND FRAGEN:

- ▶ Der Spieler baut statt des Gebäudes auf seiner Karte das Spiegelbild dieses Gebäudes. Ist das zulässig? Nein!
- ▶ Ein Spieler hat eine Karte, die ebenfalls das Gebäude darstellt, das der Spieler vor ihm gebaut hat. Darf er sie ablegen?
Er darf sie nur dann ablegen, wenn die Zusatzregel Z1 vereinbart wurde oder – wenn Z1 nicht gelten soll – er dieses Gebäude auch durch Umbau genau eines Steines erhalten kann.
- ▶ Dürfen beim Umlegen eines Klotzes die Grenzen der Spielunterlage überschritten werden?
Ja. Wenn man aber den Schwierigkeitsgrad erhöhen will, kann man das verbieten.

POTZKLOTZ-EXPERT (2–4 SPIELER)

Gespielt wird nach der gleichen Grundidee, nur mit dem Unterschied, dass

- in einem Spielzug mehr als eine Karte abgelegt werden darf,
- die Spieler die abgelegten Karten an ihrem Platz sammeln,
- Karten nachgezogen werden,
- Gewinner ist, wer bei Spielende die meisten Karten abgelegt hat.

SPIELVERLAUF:

Jeder Spieler bekommt zu Anfang 5 (oder 4 oder 3) Karten. Der Rest wird als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt. Die Karte, die zum Bauen des Startgebäudes aufgedeckt wird, kommt anschließend ganz unten in den Stapel. Wenn ein Spieler, der am Zug ist, eine Karte ablegen konnte, darf er prüfen, ob er noch eine Karte mit einem Gebäude hat, das er durch weiteres Umlegen von genau einem Würfel herstellen kann. Ist das der Fall, darf er sie bei sich ablegen. Dies darf er so lange tun, bis er nicht mehr legen kann. Dann füllt er seinen Vorrat aus dem Stapel auf 5 (oder 4 oder 3) Karten auf. Macht er einen Fehler, muss er die Karte zurücknehmen und darf seinen Vorrat erst nach seinem Spielzug in der nächsten Runde wieder auffüllen.

ENDE DES SPIELS:

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Stapel in der Mitte aufgebraucht ist und kein Spieler eine Karte mehr ablegen kann. Gewinner des Spieles ist der Spieler, der die meisten Karten bei sich ablegen konnte.

Weitere Informationen finden Sie unter:

www.potzklotz.de

PotzKlotz

CONTENTS:

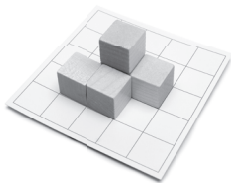
- Five wooden blocks
- 56 picture cards of “buildings” made of exactly 5 blocks (sometimes one block is hidden!)
- a game board (5 x 5 squares)

PREPARING TO PLAY:

Each player is dealt 5 cards (this can be more or less, if agreed). The players hold the cards hidden from view of the opponents. A further card is turned up and placed beside the game board. The building pictured on this card is built on the game board. The youngest player has the first turn.

PLAYING THE GAME:

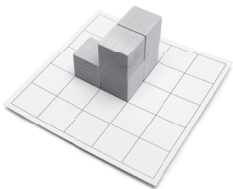
A legal play is the movement of exactly one block from the existing building to create a building that matches that pictured on one of the cards in the player's hand. An example:



That's the building



You have this card



The converted building

If the player whose turn it is sees a legal move (the player is not permitted to rotate the game board while looking for a legal move), the player may make the move and lay the card face up on the pile. The other players, rotating the board if necessary, then check whether the new building matches the one shown on the played card. If the building and the card match, then the card remains on the pile. If they do not match, the player must take back the card, take another card as a penalty from the deck of unused cards (the players may agree before the game begins to not require the penalty card be drawn), replace the block in the spot where it was before the move and pass the turn to the next player. At the completion of a legal move, the turn also goes to the next player. A player may pass if no legal move is seen or as a matter of strategy. If all players pass in sequence, then each player draws a card from the unused deck and play continues with the first player who passed.

THE END OF THE GAME:

When one player successfully lays down his or her last card, the play continues until the round is completed, so that each player has had the same number of turns since the beginning. Then the game ends. Each player who has no cards left gets one point. The points from a pre-agreed number of games are added to determine the overall winner.

OPTIONAL ADDITIONAL RULES:

1. All matches laid down:

When a player makes a new building in order to lay down a card, any other player who has a card that shows the same building from some view may lay down the card. If a mistake is made, the player in error must take a penalty card.

2. Open play:

Players lay their cards face up on the table in front of them so that other players can view them.

POTENTIAL QUESTIONS:

- ▶ Instead of producing a building that matches the card that is put down, the player has produced the mirror image. Is this allowed? No!
- ▶ At his or her turn, a player has a card that matches the building before he or she has moved a block. Can the player lie the card down without moving a block? No! However, sometimes the same building, in another position, can be produced by moving one block. Then the player can move that block and lie the card down.

Are you allowed to go off the edge of the game board in making a move? Yes! However, if all players agree at the beginning to make the game a little more difficult, then they can have a rule that requires the building to stay within the board.

EXPERT PLAY (2-4 PLAYERS)

This game follows the same basic rules with the following changes:

- In one turn, more than one move can be made, with a card being laid to match each successive building.
- The player saves the cards successfully laid in a personal pile.
- At the end of his or her turn, a player draws new cards to replace those laid down.
- The game ends when the deck is depleted and no player can make a move. The player who has collected the most cards is the winner.

Further Informations: www.potzklotz.de