

Spielregeln



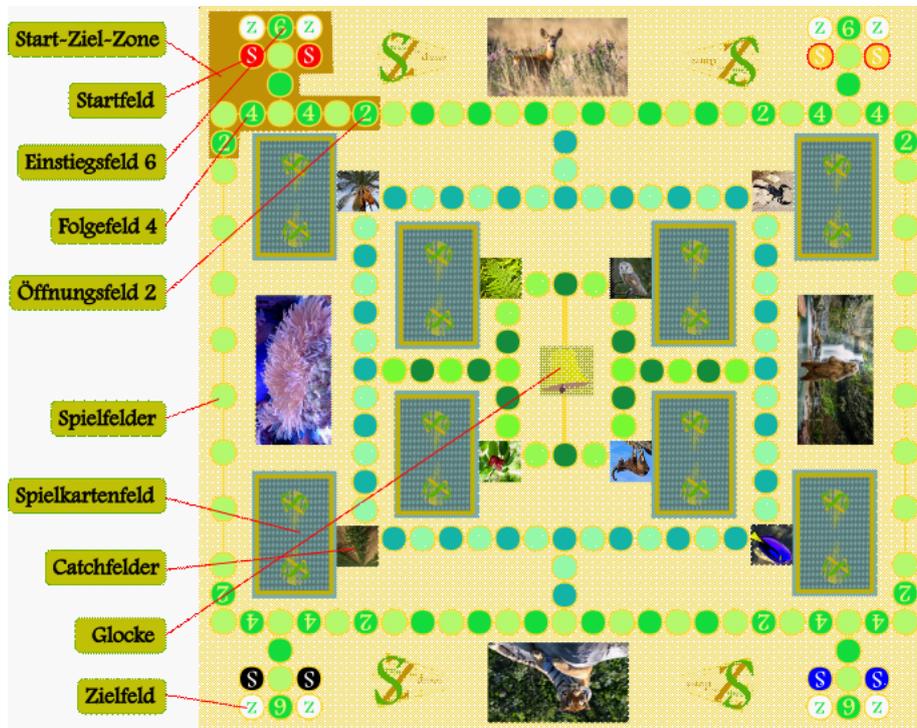
Flora & Fauna
repräsentativ für alle
Themenwelten

www.belludi.de www.streifzugdurch.de

All rights reserved. © Copyright 2023 Belludi GmbH, Herderstr. 19, 70193 Stuttgart
HRB 784184

Das Regelwerk von „*Streifzug durch*“ setzt sich aus einer Kombination von **Kartenspiel** und **Brettspiel** zusammen. Auf dem **Spielbrett** müssen 2 gleichfarbige **Spielfiguren** einer **Partei** auf den **Spielfeldern** mit Hilfe von **2 Würfeln** in Richtung der **Catchfelder** bewegt werden, um die auf dem angrenzenden **Spielkartenfeld** liegenden **Spielkarten** einzusammeln.

Übersicht Spielplatte und Feldfunktionen



Vor Spielbeginn werden die **Spielkarten** gleichmäßig und verdeckt auf **8 Spielkartenstöße** ($8 \times 6 = 48$ Karten) verteilt und anschließend offen auf die **Spielkartenfelder** abgelegt.

Am Spiel können 2 bis 4 Spieler teilnehmen.

Vor dem Spielstart können die **Start-Ziel-Zonen** durch verdecktes Ziehen der farblich unterschiedlichen **Spielfiguren** ausgelost oder einfach nach Absprache zugeteilt werden.

Durch Würfeln wird der Einstieg in das Spiel und die Geschwindigkeit des Vorwärtkommens der **Spielfiguren** auf dem Spielbrett bestimmt. Es wird mit 2 Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Das Würfelerggebnis kann in **drei** verschiedenen Möglichkeiten ausgeführt werden.

Bei der *Ersten* kann das Würfelerggebnis auf eine **Spielfigur kumuliert** werden, was bedeutet, daß bei einem Würfelerggebnis von 4 und 3 die **Spielfigur** um 7 Spielfelder am Stück bewegt wird.

Bei der *zweiten* Möglichkeit kann das Würfelerggebnis **gesplittet** werden und den beiden gleichfarbigen **Spielfiguren** einer **Partei** beliebig zugeordnet, also die 4 der einen, die 3 der anderen **Spielfigur**.

Bei der *dritten* Möglichkeit kann bei einem kumulierten Würfelerggebnis die Spielfigur auch in **Etappen** bewegt werden. So kann beispielsweise bei einer gewürfelten 2 und 4 in der **Start-Ziel-Zone** - sollte eine Spielfigur auf dem **Startfeld 6** sitzen - mit einer 4 das **Folgefeld 4** erreichen und anschließend mit einer 2 das **Übergangsfeld 2**. Oder, angenommen zum Erreichen eines **Catchfeldes** wird eine 5 benötigt und 4 Felder in Spielrichtung würde eine gegnerische Spielfigur stehen, kann der Spieler in Etappen erst mit 5 ein

Catchfeld erobern und im weiteren Spielzug mit der Würfelzahl 4 weiterfahren und eine gegnerische Spielfigur werfen. Die Etappen können nur in eine Spielrichtung gefahren werden.

Das Würfelergebnis muss grundsätzlich ausgespielt werden, es sei denn es muss wie in der **Start-Ziel-Zone** eine bestimmte Zahl gewürfelt werden, da sonst keine Zugmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

Die Spieler stellen ihre gleichfarbigen 2 Spielfiguren auf den **S-Startfeldern** auf. Einstieg der Spielfiguren erfolgt über das **Einstiegsfeld 6**. Man kann die **Spielfiguren** nur mit einer 6 auf das **Einstiegsfeld 6** setzen, um eine **Spielfigur** ins Spiel zu bringen. Folgend muss mit einer gewürfelten 4 das **Folgefeld 4** und beim nächsten Würfeln mit einer 2 das **Öffnungsfeld 2** getroffen werden. Auf dem **Öffnungsfeld 2** ist die **Start-Ziel-Zone** überwunden. Ab sofort kann die **Spielfigur** frei nach dem Würfelergebnis über die **Spielfelder** bewegt werden. Diese Vorgehensweise ist grundsätzlich, auch im erweiterten Modus, auszuführen. In den gegnerischen **Start-Ziel-Zonen** dürfen keine Aktionen ausgeführt und nur mit einem entsprechenden Würfelergebnis übersprungen werden.

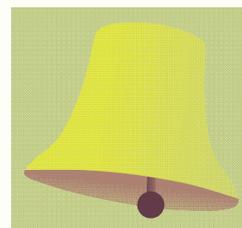
Nun kann die Jagd auf die **Catchfelder** beginnen. Wird ein **Catchfeld** getroffen, zieht der Spieler von dem angrenzenden **Spielkartenfeld** eine **Spielkarte** vom Stoß und legt diese offen vor sich ab. Beim nächsten Würfeln muss er das **Catchfeld** räumen. Wer auf dem **Catchfeld** sitzt, kann nicht geworfen werden und kein anderer Spieler kann dieses mit ihm teilen. Gleichfarbige **Spielfiguren** einer **Partei** können sich ein **Spielfeld** teilen, jedoch nicht das **Catchfeld**.

Trifft eine **Spielfigur** auf eine gegnerische **Spielfigur**, wird diese *geworfen*, und muss auf dem **Öffnungsfeld 2** eingesetzt werden. **Spielfiguren** auf den **Catchfeldern** und in der **Start-Ziel-Zone** dürfen nicht geworfen werden.

Die Spieler müssen nun versuchen jeweils 5 rote **Spielkarten** und 5 blaue **Spielkarten** einzusammeln. Die Zahlen und Buchstaben auf den Karten haben keine Bedeutung, sondern kommen erst bei dem erweiterten Modus zur Geltung.

Hat der Spieler die Kartenzahl einer Farbe erreicht, darf er von dieser keine weiteren Karten mehr einsammeln. Hat er die Kartenzahl beider Farben erreicht, sind nunmehr die **Catchfelder** für seine **Spielfiguren** tabu. Er muss sein Würfelergebnis entsprechend ausspielen ohne auf einem **Catchfeld** zu laden. Kann er das nicht, muss er auf das Ausspielen des Würfelergebnisses verzichten.

Dafür hat er jetzt die Chance, den Weg auf die **Glocke** einzuschlagen. Der Spieler, welcher als erster seine **Spielfigur** auf die Glocke bringen kann, hat das **Spiel gewonnen**.



„Streifzug durch“ kann durch erweiterte Modi, in Teilen oder komplett, ergänzt werden.

Die Regeln des erweiterten Modus im Überblick:

- Die Spielkarten werden auf der Hand gehalten und die **Zahlenkarten** nach bestimmten Regeln **abgelegt**. Auch können mit den **Buchstabenkarten** spezielle Aktionen ausgelöst werden.
- Das **Herauswerfen** von Spielfiguren zieht besondere Aktionen nach sich.
- Spiel in **Teams**.
- Bei **Spielende**: Wer als Erster seine beiden Spielfiguren in das **Z-Zielfeld** bringt und zuvor die Glocke bedient hat, beendet das Spiel und erhält Extrapunkte.

Spielkarten

Die **Spielkarten** bestehen aus 2 **blauen** Serien von **1** bis **8** und 2 **roten** Serien von **1** bis **8** (insgesamt 32 **Zahlenspielkarten**).



Darüber hinaus gibt es noch **Buchstabenspielkarten**, jeweils 4 **Joker** (J), 4 **Patrone** (P), 4 **Hopser** (H) und 4 **Mopser** (M). Insgesamt befinden sich also 48 Spielkarten im Spiel.

Jeder Spieler muss möglichst viele **Spielkarten** einsammeln. Hierzu versuchen die Spieler, **Catchfelder** zu besetzen, um so eine **Spielkarte** von dem angrenzenden **Spielkartenfeld** zu „catchen“. Nach dem Herauswerfen einer gegnerischen Spielfigur können weitere **Spielkarten** zur Kartensammlung hinzukommen. Jede Karte wird zunächst auf die Hand genommen und verbleibt dort, bis sich eine Möglichkeit zum Ablegen von Karten ergibt oder mit den Buchstabenkarten eine Spielaktion ausgelöst werden kann.

Alle Kartenaktionen werden immer nach einer Würfelzug-Aktion ausgeführt. Die Aktion, die durch eine Buchstabenkarte ausgelöst wird, muss grundsätzlich komplett ausgeführt werden.

Die Spieler können ihre Spielkarten ablegen, sobald mindestens 3 Karten eine Folge oder Serie ergeben. Einzelne Spielkarten können an bestehende Folgen oder Serien angelegt werden. (Wertung siehe S. 5)

Die **Jokerspielkarte** kann als Kartenersatz eingesetzt und somit in eine Folge oder Serie ein- oder angefügt werden. Je nachdem, wie eine **Jokerspielkarte** eingesetzt wird, erhält der Spieler Plus- oder Minuspunkte.



Die **Mopserspielkarte** kann auf Kartenfang gehen. Gefangen werden können Karten der Mitspieler, abgelegte Buchstabenkarten und auf der Hand befindliche Karten. Ein Einsatz erfolgt wie bei den anderen Karten.



Die **Patronspielkarte** kann eingesetzt werden, um einen Rauswurf zu verhindern. Hält ein Spieler eine **Patronspielkarte** auf der Hand, kann er diese ausspielen, sobald er aus dem Spiel geworfen wurde. Der Spieler darf dann auf seinem Feld stehen bleiben. Der Werfende muss jedoch zurück auf das **Öffnungsfeld 4**



Mit der **Hopserspielkarte** lässt sich eine eigene **Spielfigur** auf ein **Catchfeld** versetzen. Dabei ist es unbedeutend, wo die Spielfigur steht. Sie kann also auch von einem **S Startfeld** oder der **Start-Ziel-Zone** versetzt werden. Ein Einsatz erfolgt wie bei den anderen Karten.



Nach Ausführen dieser Aktion legt der Spieler die **Patronspielkarte** offen vor sich ab.

Wurde eine **Buchstabenkarte** ausgeführt, muss diese offen abgelegt werden. Der ausführende Spieler kann diese Karte nicht mehr nutzen (auch nicht für Serien). Sie kann jedoch von einem Mitspieler geraubt und von diesem bis zum Ausführen einer Aktion auf der Hand gehalten werden. So kommt eine **Buchstabenkarte** wieder ins Spiel.

Abgelegte Karten erzielen Punkte und tragen zum Spielergebnis bei. **Folgen** 1-8 mit Wertung (siehe unten). Eine **Folge** kann mit einer beliebigen Zahl beginnen. Die Wertung endet mit 8 Karten (10 Punkte) oder mit Ergänzung einer **Jokerspielkarte**, die jedoch am Rand abgelegt sein muss (12 Punkte).

Eine **Jokerspielkarte** zwischen den Zahlen oder eine andersfarbige **Jokerspielkarte** bedeutet Minuspunkte. Eine **Jokerspielkarte** zwischen den **Zahlenkarten** kann durch die **Zahlenkarte**, welche ersetzt wird, ausgetauscht und an den Rand der **Folge** angelegt werden.

Serien Karten mit derselben Zahl, z. B. 2 (auch unterschiedlicher Farbe). **Serien** enden in der Wertung nach Ablage von 4 Karten (9 Punkte), können jedoch durch eine **Jokerspielkarte** aufgewertet werden (12 Punkte).

Flush 3-4 verschiedene Buchstabenkarten. Auch ein **Flush** endet in der Ablage mit 4 Karten.

Herauswerfen mit Folgeaktionen

Aus dem Spiel geworfene Spielfiguren müssen wieder in der **Start-Ziel-Zone** beginnen. Wird eine Spielfigur auf dem **äußeren hellgrünen Ring** herausgeworfen, muss diese auf das **S-Startfeld** zurück. Der herausgeworfene Spieler muss den Gegner eine seiner Spielkarten von der Hand ziehen lassen, oder der Gegner kann eine abgelegte Buchstabenkarte, welche in keinem **Flush** verbaut ist, rauben (siehe Spielkarten). Wird die Spielfigur im **mittleren türkisen Spielring** aus dem Spiel geworfen, muss sich der betreffende Spieler zurück auf **Einstiegsfeld 6** begeben und dem Spieler, der ihn hinausgeworfen hat, eine seiner Spielkarten (möglichst von denen auf der Hand) aushändigen. Wird er im **inneren dunkelgrünen Kreis** aus dem Spiel geworfen, muss er lediglich auf **Folgefild 4** zurückgehen.

Hat ein Spieler noch keine Karten gesammelt, kann er weder Karten abgeben noch ziehen lassen. Hat er keine Karten auf der Hand, jedoch bereits Karten abgelegt, muss er von den abgelegten Karten abgeben. Dies gilt es zu vermeiden, da die Kartenfolgen dadurch wertlos werden können. Es dürfen nur abgelegte Randkarten abgegeben oder gezogen werden. Wird eine Kartenfolge wertlos, müssen die betreffenden Karten wieder auf die Hand genommen werden.

Teams

Bei 2 oder 4 Spielern können Teams gebildet werden. Spielen 2 Spieler, übernimmt jeder jeweils 2 **Parteien**. Die **Parteien** bilden jeweils ein **Team** und spielen unabhängig voneinander. Sie werden sich jedoch nicht gegenseitig hinauswerfen und möglicherweise auf das Catchen bestimmter Karten verzichten. Auch bei Spielende werden sie sich auf eine gemeinsame Strategie, das Spiel zu beenden, einigen. Bei der Punktwertung werden die Punkte der **Parteien** zu einem **Teamergebnis** zusammengezählt.

Bei 4 Spielern, die sich zu Zweiertteams formiert haben, können sich Teammitglieder über strategische oder taktische Überlegungen austauschen.

Wird in **Teams** gespielt, erfolgt eine feste Zuordnung der **Parteien**. Die rote und die schwarze **Partei** bilden ein **Team**, die gelbe und die blaue **Partei** das andere **Team**.

Spiel beenden

Der Spieler, der als Erster seine beiden Spielfiguren in die **Z-Spielfelder** der **Start-Ziel-Zone** gebracht hat, beendet das Spiel und erhält einen Bonus. Auf dem Weg zum **Z-Spielfeld** dürfen die **Spielfiguren** auf keinem **Einstiegsfeld 6, Folgefild 4** oder **Öffnungsfeld 2** geparkt werden. Diese Regel dient der Unterscheidung von **Spielfiguren**, die aus dem Spiel geworfen wurden und noch ihren Sprung auf das **Öffnungsfeld 2** absolvieren müssen.

Grundsätzlich ist ein Vorrücken auf das **Z-Zielfeld** nur erlaubt, wenn der Spieler mindestens eine **Folge** oder **Serie** ablegen konnte.

Die wichtigste Voraussetzung, um das Spiel beenden zu können, ist das Betätigen der **Glocke**. Eine Spielfigur muss den „Glockenschlag“ auslösen, indem sie auf das Glockenfeld vorrückt. Erst nach dieser Aktion können die Spielfiguren in Richtung **Z-Zielfeld** zurückbewegt werden, um das Spiel dann möglichst zu beenden. Wurde die **Glocke** ausgelöst, darf die **Partei** keine Spielkarten mehr von den **Catchfeldern** einsammeln. **Buchstabenkarten-Aktionen** (Mopserkarte) oder Kartenraub nach dem **Herauswerfen** sind weiterhin möglich.

Punktevergabe

Die sich aus den abgelegten Kartenvarianten ergebenden Punkte (Pluspunkte) werden mit der Anzahl der Restkarten auf der Hand (Minuspunkte) verrechnet. Wer am meisten Punkte auf sich vereinigen kann, ist

Sieger des Spiels.

| Folgen | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | J | | Punkte | Joker dazwischen | | |
|--|---|---|--|---|-------------------------|---|---|---|-----------|----------------|-----------|------------------|--------------------|--|
| | Joker randständig zählt er wie eine Zahlenkarte | | | | | | | | | | | | Joker andere Farbe | |
| | 3 | | | | | | | | | | 3 | -1 | -2 | |
| | | | 4 | | | | | | | | 4 | -1 | -2 | |
| | | | | 5 | | | | | | | 5 | -1 | -2 | |
| | | 6 | | | | | | | | | 6 | -1 | -2 | |
| | 7 | | | | | | | | | 1 Zusatzpunkte | 8 | -1 | -2 | |
| | 8 | | | | | | | | | 2 | 10 | -1 | -2 | |
| | 9 | | | | | | | | | | 12 | | | |
| Serien | 3 er | | aus zahlgleichen Zahlenkarten | | | | | | | | | 6 | -1 | |
| | 4 er | | (z.B. 2en) | | unterschiedliche Farben | | | | | | | 9 | -1 | |
| | 5 er | | | | | | | | | | mit Joker | 12 | | |
| Flush | 3er | | aus unterschiedlichen Buchstabenkarten | | | | | | | | | 8 | | |
| | 3 er | | unterschiedliche Farben | | | | | | mit Joker | | | 12 | | |
| Karten auf der Hand bei Spielende pro Karte | | | | | | | | | | | - 1 | | | |
| Spiel beenden | | | | | | | | | | | 6 | | | |