

Spielkonzept: Rat um Rad

Spielmaterialien

Es können 2 bis 5 Spielpersonen teilnehmen.

- Für jede Spielperson 30 Räder in ihrer Farbe.
- Für jede Spielperson eine nach oben offene Punkteskala.
- 20+ Zielkarten (15-20 Kurzstreckenkarten, 5 Langstreckenkarten). Auf jeder Zielkarte sind zwei Orte von Basel und eine Punktzahl vermerkt.
- Eine Längste-Strecke-Bonuskarte.
- Für etwa 5-7 Farben je 10-15 Radkarten und 6-8 Joker-Radkarten. Wenn im weiteren Verlauf dieses Dokuments Radkarten gesagt wird, sind alle Radkarten inklusive Joker-Radkarten gemeint, ausser es wird ausdrücklich etwas anderes erwähnt.
- Landkarte. Dies ist eine Karte, die Basel darstellen soll, auf der 25+ Orte von Basel eingezeichnet sind. Für jedes Paar an benachbarten Orten (Orten mit einem geringen Abstand zueinander) gibt es eine eingetragene Radstreckenvorlage (eine Verbindungslinie zwischen den zwei Orten, auf der eine bestimmte Anzahl an Rädern platziert werden können). Einige zusätzliche Radstreckenvorlagen über den Rhein sind grau.

Vorbereitung des Spiels

- Die Landkarte ist für alle Spielpersonen sichtbar.
- Die Spielpersonen werden zufällig in einem Kreis zu einer Farbe (drei bis fünf, eine davon ist die Startfarbe) zugeordnet.
- Die Skala jeder Spielperson wird auf 0 gesetzt.
- Jede Spielperson erhält ihre 30 Räder.
- Die Radkarten werden gemischt und jede Spielperson erhält 4 Radkarten, welche für die anderen Spielpersonen nicht sichtbar sind.
- Die restlichen Radkarten werden in einem Stapel verdeckt gestapelt. Fünf Radkarten werden aufgedeckt.
- Die Zielkarten werden gemischt und jede Spielperson erhält 3 Kurzstreckenkarten und eine Langstreckenkarte, welche für die anderen Spielpersonen nicht sichtbar sind. Jede Spielperson darf höchstens eine der Kurzstreckenkarten ablehnen, muss aber nicht.
- Die restlichen Kurzstreckenkarten werden verdeckt gestapelt (im sogenannten Zielkartenstapel). Die restlichen Langstreckenkarten werden nicht mehr verwendet. Die eventuell von den Spielpersonen abgelehnten Karten werden zufällig gemischt unter den Stapel der Zielkarten gelegt.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu haben. Punkte kann man erhalten, indem man:

- Radstrecken zwischen zwei Städten baut. Folgende Liste von Tupeln gibt an, wieviel Punkte man für eine Strecke mit einer bestimmten Anzahl an Rädern erhält. (Radanzahl, Punktzahl) = ((1, 1), (2, 2), (3, 4), (4, 7), (5, 10), (6, 15)).
- einen Pfad von Radstrecken zwischen zwei Orten schafft, die auf den eigenen Zielkarten angegeben sind. Die Punktzahl, die man dafür erhält, ist die Punktzahl, die auf den Zielkarten steht.
- den längsten Pfad hat. 10 Punkte für die Spielperson mit dem längsten Pfad. Sollte hier ein Gleichstand zwischen mehreren Spielpersonen herrschen, erhalten alle daran beteiligten Personen jeweils 10 Punkte.

Punkte verlieren kann man, indem man:

- keinen Pfad von den auf den eigenen Zielkarten angegebene Orten bauen kann. Die Punkte, die man verliert, ist die Punktzahl auf den Zielkarten.

Wie spielt man

Die Spielperson mit der Startfarbe ist die Startspieler*in. Das Spiel wird in Runden gespielt. Die anderen Spielpersonen folgen nacheinander im Uhrzeigersinn. Ist eine Spielperson an der Reihe, muss sie bei ihrem Zug genau einen der folgenden drei Spielzüge ausführen:

- Neue Radkarten aufnehmen: Die Spielperson nimmt eine Radkarte, entweder vom verdeckten Stapel oder von den offengelegten Karten. Sollte sie eine der offengelegten Karten gezogen haben, wird diese gerade durch eine des verdeckten Stapels ersetzt. Diese Kartenwahl wiederholt die Spielperson noch einmal. Eine Ausnahme gibt es: Entscheidet sich die Spielperson für eine Joker-Radkarte von der Auslage, darf sie keine zweite Karte ziehen. Entscheidet sich die Spielperson für eine Karte von der Auslage und wird diese durch eine Joker-Radkarte ersetzt, darf sie diese nicht nehmen, aber andere schon. Sollten drei der fünf ausgelegten Karten Joker-Radkarten sein, werden alle fünf Karten auf den Ablagestapel gelegt und fünf neue als Ersatz aufgedeckt. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet dann den neuen verdeckten Nachziehstapel. Sollte der seltene Fall eintreten, dass weniger als 2 offengelegte Karten existieren, weil der Nachziehstapel verbraucht ist und keine Radkarten auf dem Ablagestapel liegen, da die Spielpersonen viele Karten in der Hand haben, können keine Radkarten gezogen werden. Die Spielperson kann also nur zwischen den beiden übrigen Aktionsmöglichkeiten wählen.
- Radverbindung bauen: einen beliebigen Streckenabschnitt zwischen zwei benachbarten Orten bauen. Bei Ortpaaren, bei denen zwei Radstreckenvorlagen zwischen den Orten existieren und bei der die Spielperson schon auf einem der beiden Vorlagen eine Radstrecke gebaut hat, darf die Spielperson keine Radstrecke mehr auf der zweiten Vorlage bauen. Beim Spiel zu zweit oder zu dritt kann nur eine der beiden Vorlagen verwendet werden. Wenn also eine Vorlage verwendet wurde, ist die andere nicht mehr verfügbar. Voraussetzung, um eine Radstrecke auf einer Radstreckenvorlage mit n Rädern der Farbe m zu bauen ist, dass die Spielperson sowohl n Karten der Farbe m hat als auch eine Anzahl von n Rädern hat. Um eine Radstrecke zu bauen, muss die Spielperson Radkarten den Ablagestapel legen und Räder auf die Vorlage platzieren. Bei grauen Streckenabschnitten kann eine Farbe beliebig ausgewählt werden. Es muss aber nur eine sein und es dürfen nicht Radkarten unterschiedlicher Farben verwendet werden. Joker-Radkarten können jede Farbe annehmen. Die Spielperson hat hier die Wahl. Sollte beim Erstellen der Radstrecken ein Pfad zwischen zwei Orten auf einer eigenen Zielkarte gebaut worden sein, behält dies die Spielperson für sich. Nach dem Erstellen einer Radstrecke wird die Skala um die entsprechende Punktzahl erhöht.
- Neue Zielkarten nachziehen: Wählt man diese Aktion, erhält man drei neue Zielkarten des Zielkartenstapels. Mindestens eine davon muss man behalten; man darf aber auch alle drei behalten. Zurückgegebene Karten kommen zufällig unter dem Stapel der Zielkarten. Wenn weniger als drei Zielkarten übrig sind, kann die Spielperson höchstens diese Anzahl an Karten nehmen.

Ende des Spiels und gewinnende Spielperson

Sobald eine Spielperson nur noch zwei oder weniger Räder übrighat, beginnt die letzte Spielrunde, in der alle Spielpersonen noch genau eine Aktion ausführen dürfen. Im Anschluss erhält/erhalten die Spielperson(en) mit dem längsten Pfad die Bonuskarte und damit 10 Punkte. Schliesslich werden alle Punkte zusammengezählt: die durch die Skala angezeigte, die auf den erreichten Zielkarten und die für die längste Strecke. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.

(Da die Frage, ob eine Terminierung des Spiels in jedem theoretischen Fall möglich ist, eine schwierig zu beantwortende Frage ist, da sie von Anzahl Spielpersonen, Anzahl Radkarten, Anzahl und Länge der Radstrecken, Anzahl Räder etc. abhängt. Da wir nicht dieselben Zahlen wie in der Originalversion gewählt haben, können wir diese Frage nicht abschliessend klären. Deshalb lassen wir uns für den eventuell theoretischen, höchst unwahrscheinlichen Fall, dass ein Spielverlauf in eine Sackgasse endet, die Option offen, dass alle spielenden Personen wählen können, dass das Spiel vorbei ist, obwohl die dafür benötigten Bedingungen nicht gegeben sind.)