Vor dem ersten Spiel werden die Standfüße auf den markierten Stellen an der Unterseite des Spielbretts angebracht.

LAKOTA

Finde die Lücke, baue die Brücke

Ein Spiel von Philippe Proux • Für 2 – 6 Spieler ab 8 Jahren • Spieldauer ca. 30 Minuten

Spielmaterial

60 Holzstäbchen, 1 Spielbrett, 1 Anleitung, 3 Standfüße zum Aufkleben

Spielidee

Die Spieler legen reihum je ein Holzstäbchen auf das Spielbrett. Wem es dabei gelingt, zwei unbelegte Stäbchen auf einer Ebene zu verbinden, der darf gleich noch ein weiteres Stäbchen legen. Aber Vorsicht – man möchte dem folgenden Spieler keine Vorlage liefern. Und auch Einstürze werden bestraft. Übrigens: Lakota ist der Name eines nordamerikanischen Indianerstammes und bedeutet „Verbündete“.

Spielaufbau

Das Spielbrett wird für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler nimmt sich eine bestimmte Anzahl an Stäbchen und legt diese als persönlichen Vorrat vor sich ab.

Bei 2 Spielern je 30 Holzstäbchen
Bei 3 Spielern je 20 Holzstäbchen
Bei 4 Spielern je 15 Holzstäbchen
Bei 5 Spielern je 12 Holzstäbchen
Bei 6 Spielern je 10 Holzstäbchen

Spielziel

Wer als Erster alle seine Holzstäbchen ablegen kann, gewinnt das Spiel.

Spielzug

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der an der Reihe ist, legt ein Stäbchen aus seinem Vorrat waagerecht auf das Spielbrett. Dabei hat er immer eine der folgenden zwei Möglichkeiten:

Lücke finden

Der Spieler legt das Stäbchen direkt auf eine freie Fläche des Spielbretts, so dass es bereits liegende Stäbchen nicht berührt.

Danach ist der Spielzug beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Zu Beginn des Spiels ist natürlich das ganze Spielbrett als Lücke zu betrachten und es gibt zunächst keine und dann nur wenige bereits liegende Stäbchen.

oder

Brücke bauen

Der Spieler legt ein Stäbchen aus seinem Vorrat auf genau zwei bereits liegende aber noch unbebaute Stäbchen einer Ebene.

Baut ein Spieler eine Brücke, ist er sofort noch einmal an der Reihe und kann wieder entweder eine Lücke finden oder eine Brücke bauen.

Durch geschicktes Bauen von Brücken kann man so gleich mehrere Stäbchen legen!

Kann oder möchte man keine Brücke bauen, muss man seinen Spielzug immer mit der Aktion Lücke finden abschließen – auch wenn man einem Mitspieler dadurch eine Vorlage zum Brücke bauen liefert.

Es ist nicht erlaubt, auf seinen Spielzug zu verzichten. Wer an der Reihe ist, legt also immer mindestens ein Stäbchen.

KOSMOS

Einsturz

Verursacht der Spieler, der am Zug ist, einen Einsturz, so muss er alle heruntergefallenen Stäbchen in seinen Vorrat nehmen. Zusätzlich erhält er als Strafe von seinem rechten Mitspieler ein Stäbchen aus dessen Vorrat. Danach ist der Spielzug sofort beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Auch ein am Rand platziertes Stäbchen, welches vom Spielbrett fällt, zählt als Einsturz.

Wird der Einsturz durch einen Spieler verursacht, der selbst nicht am Zug ist, nimmt dieser die heruntergefallenen Stäbchen und erhält vom aktiven Spieler ein Stäbchen aus dessen Vorrat. Danach setzt der aktive Spieler seinen Zug fort.

Durch den Einsturz verschobene Stäbchen, die selbst nicht gefallen sind, bleiben liegen und müssen nicht vom Verursacher aufgenommen werden.

Spielende

Der Spieler, der als Erster alle seine Holzstäbchen ablegen kann, gewinnt sofort das Spiel. Dies kann auch durch das Abgeben eines Stäbchens an den Verursacher eines Einsturzes geschehen! Die Runde wird nicht zu Ende gespielt.

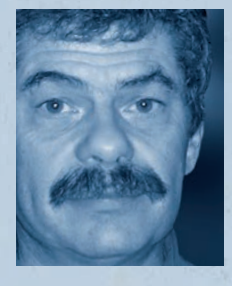
Legeregeln

Nicht erlaubt

- Beim Legen der Stäbchen ist das Berühren und Verschieben anderer Stäbchen nicht erlaubt. Verstößt ein Spieler gegen diese Regel, ist sein Spielzug sofort beendet und er darf das Stäbchen nicht mehr legen.
  Die Spieler können sich aber nach eigenem Ermessen darauf einigen, diese Regel weniger streng anzuwenden.
- Sobald das Stäbchen losgelassen wurde, darf es nicht mehr bewegt werden.

Erlaubt

- Beim Legen eines Stäbchens darf dieses an die gewünschte Position geschoben werden.
- Es darf beliebig weit in die Höhe gebaut werden.
- Stäbchen dürfen mit beiden Händen abgelegt werden.
- Das Spielbrett darf zur besseren Übersicht gedreht werden. Doch Vorsicht: Einsturzgefahr!



Der Autor
Philippe Proux ist Landarzt und lebt in den französischen Ardennen. In seiner Freizeit erfindet er einfache und schöne Spiele aus Holz. Dabei mag er Spiele, die für alle zugänglich sind, denen aber dennoch ein taktisches Spielprinzip zugrunde liegt. So wie bei Lakota, das er in Frankreich unter dem Namen Tasso schon in einer Kleinauflage selbst veröffentlicht hat.

© 2004 Ludarden

© 2012 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5–7
D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Autor: Philippe Proux, www.ludarden.com
Illustration: Karl-Otto Homes
Gestaltung: Sensit Communication München, www.sensit.de
Redaktion: Arne Bratenstein, Barbara Schmidts

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Art.-Nr.: 691493
Alle Rechte vorbehalten
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten
MADE IN GERMANY