

ROLAND & TOBIAS GOSLAR

BONOBO

ein Spiel für
2-4 Sonnenanbeter
ab 8 Jahren mit
20 Minuten Strandzeit

BEACH

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Oktober 2003, 149° West, 17° Süd. Eine kleine Insel am Horizont: Bonobo. Ein Paradies? Es gilt, die Insel zu erkunden und mit der eigenen Bande die besten Liegeplätze zu erhaschen. Wer die wertvollsten Plätze belegt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich die vier Spielsteine und den Zählstein einer Farbe. Die Zählsteine werden auf der Zählleiste auf die Null gestellt. Die 28 Rauten werden gemischt und verdeckt bereitgelegt.

Inhalt und Startaufstellung bei vier Spielern



SPIELZUG

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Ein Spieler muss sich entscheiden, ob er entweder

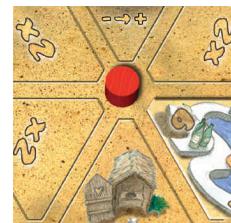
- A** einen Spielstein auf einen Liegeplatz setzt oder
- B** eine Raute zieht und offen auf zwei freie Dreiecke legt.

Es besteht Zugzwang, solange ein Spieler Spielsteine setzen oder Rauten legen kann, ansonsten setzt er aus.

A Spielstein setzen

Ein Spieler setzt einen seiner Spielsteine auf einen freien Liegeplatz, der an mindestens ein freies, unbelegtes (!) Dreieck grenzt. Ein Spielstein darf nicht auf einen Liegeplatz gestellt werden, der an ein Klo grenzt, das nicht mehr mit einer Raute zugelegt werden kann.

Ein Spielstein bleibt solange stehen, wie er an mindestens ein unbelegtes Dreieck grenzt, außer er wird von einem Klo vertrieben.



Scarlet (rot) stellt einen ihrer Spielsteine auf einen freien Liegeplatz mit fünf unbebauten Dreiecken, dabei ein Klo.

B Raute legen

Der Spieler zieht eine verdeckte Raute. Er legt die Raute offen auf zwei freie Dreiecke. Er darf dabei keine vorhandene Raute überbauen. Durch das Legen können

1. Zwischenwertungen ausgelöst und
2. Dreiecke aktiviert werden.



Luigi zieht die Pool-Raute und legt sie auf zwei Dünen.

1. Zwischenwertungen auslösen

Ein Spielstein wird gewertet, sobald alle an ihn grenzenden Dreiecke mit Rauten belegt sind. Die ihm zugewandten Zahlen auf den angrenzenden Rauten werden zusammengezählt. Die Summe wird mit dem gleichfarbigen Zählstein auf der Zählleiste abgetragen. Der gewertete Spielstein wird von seinem Spieler zurück genommen und muss später wieder eingesetzt werden.



Gerard (gelb) legt die Hai-Raute. Luigi nimmt seinen grünen Spielstein zurück und zieht den grünen Zählstein zwei Felder rückwärts.

2. Dreiecke aktivieren

Entsteht durch das Legen einer Raute ein **isoliertes Dreieck**, das nicht mehr mit einer Raute zugelegt werden kann, wird das Dreieck aktiviert und entfaltet seine Wirkung.

Ein **Klo** wirkt sofort, **Schirm** und **Düne** wirken erst bei der Endwertung.

Ein **Klo** vertreibt alle Spielsteine von den drei angrenzenden Liegeplätzen und verhindert, dass neue Spielsteine auf ihnen abgesetzt werden. Vertriebene Spielsteine müssen später erneut gesetzt werden.



Gerard (gelb) legt die Blondinen-Raute und aktiviert das Klo. Luigi muss seinen grünen Spielstein zurücknehmen.

SPIELLENDE UND SPIELSIEG

Kann kein Spieler mehr eine Raute legen oder einen Spielstein absetzen, endet das Spiel.

Es gewinnt der Spieler, dessen Zählstein nach der Endwertung die meisten Punkte anzeigt.

Werden mehrere Partien gespielt, starten die Zählsteine bei der zuvor erreichten Punktzahl.

Endwertung

Am Spielende werden alle Spielsteine gewertet, die auf Liegeplätzen stehen, welche an aktivierte **Schirme** oder **Dünen** grenzen.

Für jeden Spielstein werden die ihm zugewandten Zahlen auf angrenzenden Rauten zusammengezählt.

Grenzt der Spielstein an einen **Schirm**, werden beim Zusammenzählen alle negativen Zahlen zu positiven Zahlen.

Grenzt der Spielstein an eine **Düne**, wird die Summe der Zahlen verdoppelt, bei zwei Dünen vervierfacht, bei drei Dünen verachtfacht.

Grenzt der Spielstein an **Schirm und Düne**, werden alle Zahlen zu positiven Zahlen und verdoppelt.

Die Werte aller Spielsteine werden mit den gleichfarbigen Zählsteinen auf der Zählleiste abgetragen.



Ein Schirm macht alle Zahlen an den drei angrenzenden Liegeplätzen positiv. Scarlets roter Spielstein ist 17 Punkte wert.



Eine Düne verdoppelt den Wert der drei angrenzenden Liegeplätze. Hilals blauer Spielstein ist 6 Punkte wert.

Beispiele für Züge und Wertungen



Kurz vor Spielende. Es kann nur noch eine Raute gelegt werden.

Luigi (grün) legt die **Quellen-Raute (1)**. Er macht eine **Zwischenwertung** für seinen grünen Spielstein (2), nimmt ihn zurück und zieht den grünen Zählstein 1 Punkt vorwärts.

Hilal (blau) muss ihren blauen Spielstein (3) zurücknehmen, der vom Klo vertrieben wird.

Scarlet (rot) und Gerard (gelb) müssen aussetzen, da sie keine freien Spielsteine mehr haben.

Luigi (grün) setzt einen Spielstein (4). Hilal (blau) setzt einen Spielstein (5).

Kein Spieler kann mehr ziehen. Es kommt zur **Endwertung**.

Luigis grüner Spielstein (4) ist 20 Punkte wert, da die beiden Dünen die 2 und die 3 vervierfachen.

Hilals blauer Spielstein (5) ist 14 Punkte wert $((6+3-2) \times 2 = 14)$.

Scarlets roter Spielstein (6) ist 4 Punkte wert, da der Schirm die negative 4 positiv macht.

Gerards gelber Spielstein (7) ist 8 Punkte wert, da die Düne die 4 verdoppelt.

Die Punkte werden mit den vier Zählsteinen abgetragen.

DANK

Wir danken unseren Testern, insb. Christiane, Johnny, Lennart, Simon und Matthias Goslar, Azra Halak, René Schröder, Christoph Naumann, Johann Hausmann, Jan Ferner, Martin Jendrian und Heinrich Glumpler.

© 2003 **Kronberger Spiele**
Roland & Tobias Goslar GbR
Alle Rechte vorbehalten.
Grafik Harald Lieske
www.return-of-zond.de
PC-Spiel Thomas Rosanski
www.thomas-rosanski.de
Kontakt Goslar, Wendelinsweg 2
D-61476 Kronberg
info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de

