

Tomoko

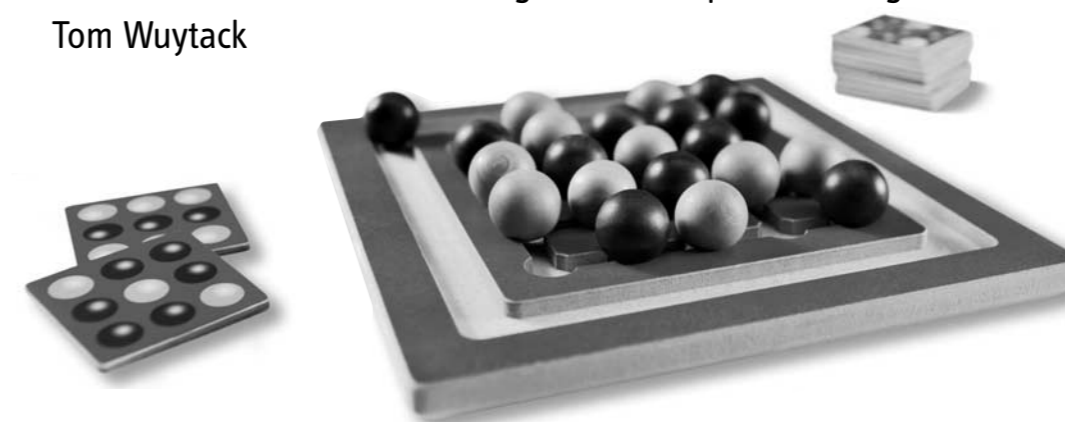
Vertracktes Kugelschieben für 2-4 anspruchsvolle Kombinierer.

Kugel für Kugel kommt das Spielvergnügen ins Rollen: 3 mal 3 Kugeln bilden eine einmalige Kombination. Wer vorausschauend verschiebt, schnell umdenkt und dann das richtige Muster erkennt, geht schließlich als muster-gültiger Sieger hervor.

Spieler: 2 bis 4 Spieler

Inhalt: 1 Spielbrett, 30 Holzkugeln (15 dunkle und 15 helle Kugeln),
36 Musterkarten, 1 Stoffbeutel, gut lesbare Spielanleitung

Autor: Tom Wuytack



Ziel des Spiels

Jeder Spieler erhält zunächst zwei Musterkarten, die ein bestimmtes Muster aus 9 Kugeln vorgeben. Indem die Spieler Kugeln auf das Spielbrett schieben, versuchen sie, ihre vorgegebenen Muster auf dem Spielbrett zu realisieren. Für jedes erreichte Muster legt der Spieler die jeweilige Musterkarte vor sich ab. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 10 (bzw. 5 oder 3) Musterkarten ablegen konnte.

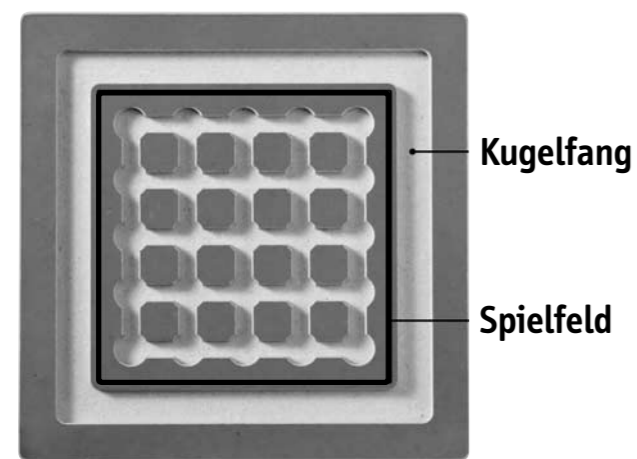
Vorbereitung

Alle Kugeln werden im Stoffbeutel neben dem Spielbrett bereit gelegt.

Zu Beginn des Spiels bekommt jeder Spieler **zwei Musterkarten**, die er **verdeckt** auf der Hand hält. Jede Musterkarte enthält eine einmalige Kombination aus neun dunklen und hellen Kugeln. Alle anderen Musterkarten werden mit der Bildseite nach unten als Stapel neben das Spielbrett gelegt.

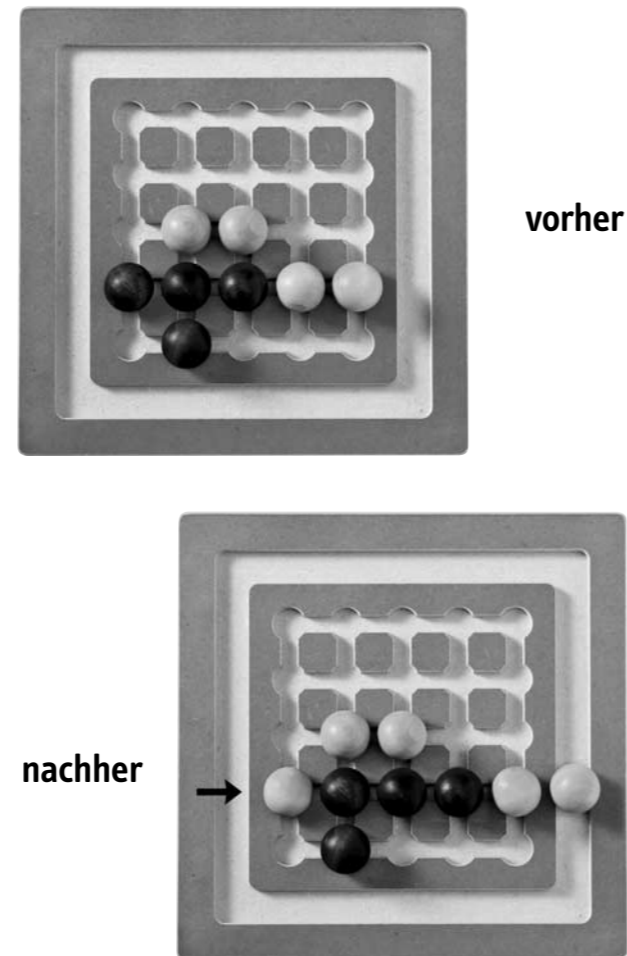
Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der größte Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, nimmt eine Kugel beliebiger Farbe aus dem Beutel und legt diese auf die äußere Rille des Spielfeldes. Dabei muss Folgendes beachtet werden:



- Die Kugeln dürfen nur **vom Rand des Spielfeldes** ins Spiel gebracht werden. Das direkte Platzieren einer Kugel **im** Spielfeld ist nicht erlaubt.
- Neue Kugeln werden immer am Rand des Spielfeldes angesetzt und dann auf die äußere Rille des Spielfeldes geschoben. Bereits auf dem Spielfeld liegende Kugeln können dadurch verschoben werden.
- Eine neue Kugel darf von jeder Seite auf das Spielfeld geschoben werden.
- Wenn durch das Einschieben einer neuen Kugel die letzte Kugel einer

vollen Reihe vom Spielfeld in den Kugelfang rollt (siehe Bild), kommt sie zurück in den Beutel.



- Der Spielzug des vorhergehenden Spielers darf nicht unmittelbar danach rückgängig gemacht werden.

Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

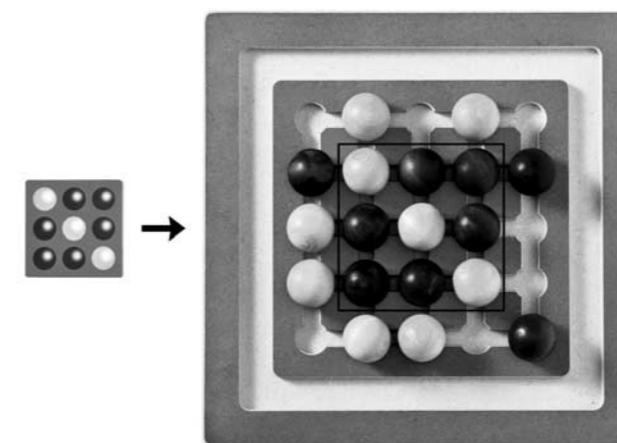
Tipp: Manchmal ist es hilfreich, die Musterkarten zu drehen, um eine andere Sichtweise auf ein Muster zu erhalten.

Musterkarten ablegen

Der Spieler, dem es mit dem Einschieben einer Kugel gelingt, das Muster auf dem Spielfeld mit einer seiner Musterkarten **in Übereinstimmung** zu bringen, legt die Musterkarte vor sich ab. Entsteht durch den Spielzug eines Spielers für einen oder mehrere Mitspieler die Situation, dass ein Muster auf dem Spielfeld ihrer Musterkarte entspricht, dürfen auch diese ihre Musterkarten ablegen, **obwohl** sie selbst **nicht** am Zug sind.

Jeder, der eine Musterkarte ablegen konnte, nimmt sich sofort eine neue Karte vom Stapel. Auch eine neu gezogene Musterkarte kann sofort mit dem Muster auf dem Spielfeld verglichen werden.

Anschließend ist der nächste Spieler am Zug. Dieser Spieler muss dann aber nicht warten, bis alle Mitspieler ihre Muster überprüft haben. Der Schnellere ist im Vorteil.



Ende des Spiels

Das Spiel zu zweit endet, wenn ein Spieler **10 Musterkarten** ablegen konnte, das Spiel zu dritt wenn ein Spieler **5 Musterkarten** und zu viert wenn ein Spieler **3 Musterkarten** ablegen konnte. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Natürlich können die anderen Spieler noch die weitere Platzierung ausspielen. Falls mehrere Spieler gleichzeitig ihre letzte Musterkarte ablegen können, gibt es mehrere Gewinner.

Tipp:

Um die Spieldauer zu verkürzen, kann man auch **zu Beginn das Spielfeld komplett mit Kugeln füllen**. Dabei werden die Kugeln in beliebiger Reihenfolge auf dem Spielbrett verteilt. Erst danach erhalten die Spieler ihre Musterkarten. Die Spieldauer verkürzt sich dadurch um 10–15 Minuten.

Variante für 4 Spieler

Bei 4 Spielern können je zwei Spieler auch ein **Team** bilden. Die Teamspieler dürfen aber nicht **direkt nacheinander** am Zug sein.

Jede Mannschaft erhält zwei Musterkarten und muss versuchen, in Teamarbeit diese Muster zu bilden. Dabei sollte man sich möglichst nicht laut absprechen, da sonst die Mitspieler versuchen werden, die Bildung eines Musters zu verhindern. Während des Spiels können die Spieler eines Teams die Musterkarten jederzeit austauschen.

Tipp:

Unmittelbar nach seinem Zug sollte der Spieler eine oder beide Karten an seinen Teampartner weitergeben, damit dieser seinen nächsten Zug vorbereiten kann.

Es gewinnt das Team, das als erstes 5 Musterkarten vor sich ablegen konnte.

Variante – Spiel mit offenen Karten

An Stelle von 2 Karten bekommt jeder Spieler zu Beginn des Spiels 3 Karten, die **offen** auf den Tisch gelegt werden. Wer vorausschauend spielt, kann bei dieser Variante verhindern, dass ein Mitspieler seine Muster realisiert. Gewinner ist, wer zuerst 5 Karten ablegen konnte.