

# Funkloch

## ABSTRAKTES TAKTIKSPIEL MIT KARTEN

**für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren**  
**Spieldauer: ca. 30 Min.**

von Bettina Katzenberger, Thomas-Mann-Weg 9, 74336 Brackenheim  
Tel.: 07135 15613 / bettina@mibcat.de

### SPIELZIEL

Lege eine Karte und vergrößere dein eigenes Funknetz. Überdecke Symbole anderer Funknetze. Baue Netzknoten und erhalte Siegpunkte bei 3 Wertungen.

### SPIELMATERIAL

4 x 6 Symbolmarker, 4 x 2 kleine Wertungsmarker und 4 x 1 großen Wertungsmarker, 48 Spielkarten, 1 Siegpunktnotizblock, 1 Spielregel

### VORBEREITUNG

Mische die 56 Spielkarten. Alle erhalten 3 Karten auf die Hand. Die Startkarte wird offen in die Tischmitte gelegt. Bilde 3 Stapel wie in der Tabelle unten aufgeführt. Übrige Karten werden nicht benötigt.

	Handkarten	Nachziehstapel	Stapel 2	Stapel 3
2 Spieler*innen	2 x 3 Karten	10	6	6
3 Spieler*innen	3 x 3 Karten	15	9	9
4 Spieler*innen	4 x 3 Karten	12	12	12

Alle wählen jeweils 1 Symbol (= Funknetzlogo/Spielerfarbe) und erhalten jeweils 3 Symbolmarker (Netzknoten), 2 kleine und 1 großen Wertungsmarker mit dem gewählten Symbol (= in der gewählten Farbe).

Alle legen dann zusätzlich 2 weitere eigene Symbolmarker auf den 2. Stapel und 1 Symbolmarker auf den 3. Stapel.

In der ersten Runde beginnt, wer zuletzt ein Handy benutzt hat.

### SPIELABLAUF

Es werden genau 3 Runden reihum im Uhrzeigersinn gespielt, wobei eine Runde aus mehreren Zügen besteht, die im Wechsel mit den anderen Spieler\*innen gemacht werden. Wer als Letzter/r das Handy benutzt hat, beginnt.

Wenn du am Zug bist, legst du genau 1 deiner Handkarten in der Tischmitte ab. Danach ist der oder die Spieler\*in links von dir an der Reihe. Für das Legen deiner Karte gelten folgende Regeln:

- Du legst deine Karte passend ausgerichtet zum Gitter der bereits gelegten Karten bzw. der Startkarte.
- Mit min. 1 Feld deiner Karte musst du min. 1 Feld einer bereits gelegten Karte überdecken.
- Du darfst mit deiner Karte einen bereits gelegten Symbolmarker oder Wertungsmarker nicht überdecken.

Mit dem Legen deiner Karte versuchst du einen möglichst großen Verbund an eigenen Symbolen zu erschaffen. Als Verbund zählen alle Kartenfelder, die waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen und die 1 eigenes Symbol zeigen bzw. auf denen 1 eigener Symbolmarker oder 1 eigener Wertungsmarker ist. Leere Löcher, Lücken, fremde Symbole, fremde Symbolmarker und fremde Wertungsmarker unterbrechen an dieser Stelle den eigenen Verbund.

Du hast insgesamt 6 Symbolmarker, die du während des Spiels einsetzen kannst und zwar folgendermaßen:

- Du darfst in deinem Zug maximal 1 Symbolmarker einsetzen.
- Symbolmarker können nur auf leere Löcher oder auf das eigene Symbol der Karte gesetzt werden, die du in diesem Zug gelegt hast.

In der ersten Runde hast du 3 Symbolmarker zur Verfügung. Du erhältst am Anfang der 2. Runde 2 weitere dazu und am Anfang der 3. Runde noch einen.

Diese Symbolmarker haben die Form deines Symbols und zählen bei den Wertungen auch als solche, aber nur wenn der Symbolmarker in einem Loch liegt. Liegt dein Symbolmarker auf einem deiner Symbole, dann zählt dies nur als 1 Symbol.

In der 1. Runde ziehst du am Ende deines Zuges jeweils so lange 1 Karte nach bis der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Du spielst nun weiter 1 Karte, wenn du wieder am Zug bist, ziehst du jedoch keine Karte mehr nach.

Mit dem Legen der letzten Handkarte in den Runden 1 und 2 legen alle einen kleinen Wertungsmarker und werten ihren Verbund.

### **Wertung am Ende der 1. und 2. Runde**

Ist der Nachziehstapel in Runde 1 aufgebraucht werden keine Karten nachgezogen. In Runde 2 (und später auch in Runde 3) gibt es keinen Nachziehstapel, d.h. es werden keine Karten nachgezogen.

Legst du in Runde 1 und 2 die letzte deiner Handkarten, musst du einen kleinen Wertungsmarker auf diese Karte stellen und eine Wertung durchführen. Du kannst diesen Wertungsmarker auf jedes Feld und Loch deiner gerade gelegten Karte setzen, sofern kein anderer Marker dort liegt, also auch auf fremde Symbole. Die kleinen Wertungsmarker zählen als eigenes Symbol und verdoppeln den gesamten Verbund, zu dem sie gehören. Du zählst also alle eigenen Symbole, Symbolmarker und Wertungsmarker des Verbundes, den du gerade wertest und nimmst die Summe mal 2. Das Ergebnis notierst du auf dem Siegpunktnotizblock.

Haben alle ihre letzte Handkarte gelegt und eine Wertung durchgeführt, erhalten alle jeweils 3 Karten vom nächsten Stapel sowie die eigenen Symbolmarker, die auf diesem Stapel liegen.

Am Ende der 1. und 2. Runde wird die Person Startspieler\*in, die die meisten Siegpunkte bei der letzten Wertung erhalten hat. Bei Gleichstand wer gegen den Uhrzeigersinn am nächsten beim der Person sitzt, die in der vorigen Runde begonnen hat.

### **Wertung am Ende der 3. Runde**

In der 3. Runde kannst du mit jeder deiner Handkarten die 3. Wertung für dich auslösen. Hast du restliche Handkarten, kommen diese aus dem Spiel.

Den großen Wertungsmarker setzt du genauso wie die kleinen Wertungsmarker auf ein Feld der soeben gespielten Karte, sofern dort kein Marker liegt. Der große Wertungsmarker verdreifacht den Verbund zu dem er gehört, d. h. du nimmst die Summe aller eigenen Symbole, Symbolmarker und Wertungsmarker des zu wertenden Verbundes mal 3 und notierst das Ergebnis ebenfalls auf dem Siegpunktnotizblock.

## **SPIELEND**

Haben alle gewertet, bildet jeder die Gesamtsumme seiner Siegpunkte. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten.