

SCHATTEN MEISTER

Ein Spiel von Wolfgang Warsch

Für 3–6 Spieler ab 8 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 635397

© 2016 Piatnik, Wien - Printed in Austria

Der **SCHATTENMEISTER** eröffnet eine neue Form des Schattenspiels. Dabei überlagern sich die Schatten einzelner Figuren – nur Teile davon sind erkennbar. So entstehen geheimnisvolle Gebilde, die wahre Meister brauchen, um sie zu entwirren: die Schattenmeister. Gehört die runde Ausbuchtung zum Apfel oder zur Schildkröte, ist das spitze Eck ein Katzenohr oder ein Windradflügel?

Eine Herausforderung folgt der nächsten. Wer hat den besten Blick, durchschaut die Schatten und macht die meisten Punkte?

SPIELINHALT

- 1 Spielplan
- 10 Bildkarten
- 42 Schattenkarten
- 6 Tippkarten
- 6 Sichtschirme
- 6 farbige Spielsteine
- 30 schwarze Tippsteine
- 5 schwarze Schattensteine – nummeriert von 1–5

SPIELZIEL

Die Spieler versuchen möglichst schnell und möglichst präzise in den übereinander gelegten Schatten, die gesuchten Farbbilder zu finden. So können sie die meisten Punkte erzielen. Der Spieler, der das Zielfeld auf dem Spielplan als Erster erreicht, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

- Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Die Spieler wählen zunächst eine Spielfarbe und stellen ihre **Spielfigur** auf das weiße Startfeld nach dem gelben Pfeil. 
- Jeder Spieler bekommt eine **Tippkarte** mit neun Farbpunkten, fünf **Tippsteine** sowie einen **Sichtschirm** in der gewählten Spielfarbe, um seine Aktionen auf der Farbkarte unbeobachtet ausführen zu können.
- Auf dem Feld in der Mitte des Spielplans werden noch die **Schattensteine** – mit der Zahl nach oben und für alle gut erreichbar – bereitgelegt. Es wird immer ein Schattenstein weniger verwendet, als Spieler teilnehmen. Dabei werden jeweils die höchsten Werte aus dem Spiel entfernt, also zum Beispiel bei vier Spielern die Werte „4“ und „5“.
- Außerdem werden noch die **Schattenkarten** als Stapel mit dem großen Schattenbild nach oben sowie der Stapel mit den **Bildkarten** mit der Buchstabenrückseite nach oben bereitgelegt. Die Buchstaben von A bis J kennzeichnen im Spielverlauf die benötigte Bildkarte. Zum schnelleren Heraussuchen sollten sie immer in der richtigen Reihenfolge sortiert bleiben.

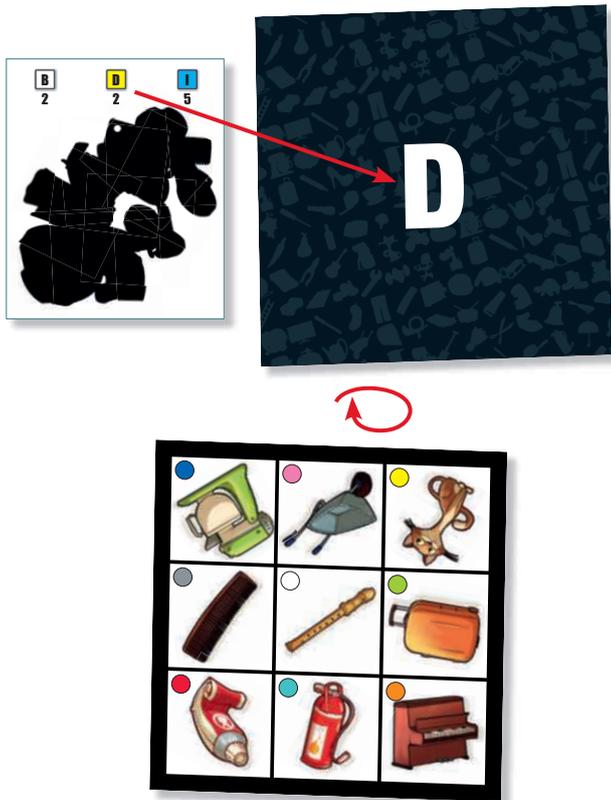
Wichtig zu wissen: Alle Spieler spielen immer gleichzeitig, es gibt also keine Spielerreihenfolge und damit kein Warten! Das Spiel geht über mehrere, im Prinzip gleich ablaufende Runden.



SPIELABLAUF

Die oberste Schattenkarte zeigt am oberen Rand drei Farbfelder. In der ersten Runde gilt das weiße Startfeld am Anfang der Spirale. In den Folgerunden gilt dann jeweils die Farbe des Feldes, auf dem die vorderste Spielfigur steht – mal weiß, mal gelb, mal blau. Die oberste, zuvor gespielte Schattenkarte wird erst zur Seite gelegt, wenn die Feldfarbe definiert ist.

Der Buchstabe im passenden Farbfeld zeigt an, welche Bildkarte jetzt herausgesucht und offen in die Mitte gelegt werden muss.



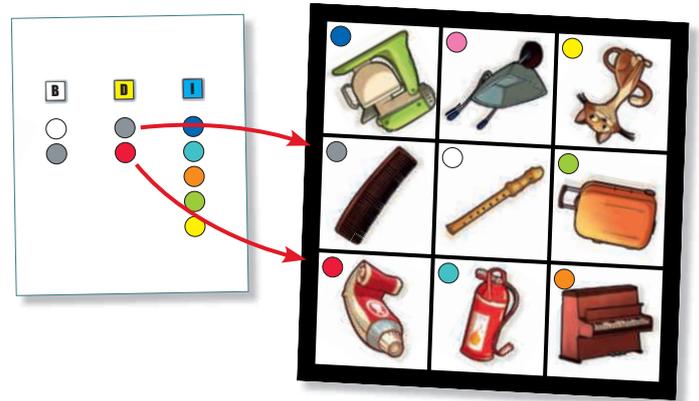
Die Zahl unter dem Buchstaben im Farbfeld zeigt an, wie viele Motive dieser Bildkarte auf der Schattenkarte versteckt sind.

Sobald die passende Bildkarte umgedreht wurde, beginnt für alle Spieler sofort und gleichzeitig die Spielrunde und damit die Suche nach den Schatten.

Schatten suchen: Jedes Bildmotiv ist zur Identifizierung mit einem anderen Farbpunkt versehen. Diese neun Farbpunkte haben die Spieler auch auf ihrer Tippkarte. Dort setzen sie jetzt so schnell wie möglich hinter ihrem Sichtschirm ihre Tippsteine auf die Farbpunkte der identifizierten Bildmotive. Dabei darf kein Spieler mehr Tippsteine setzen, als die Zahl auf der Schattenkarte anzeigt. Wer glaubt, alle Schattenbilder gefunden zu haben, schnappt sich den höchsten der noch verfügbaren Schattensteine und darf seine

Tippsteine nicht mehr bewegen. Sobald der letzte Schattenstein vergeben ist, ist die Runde beendet. Kein Spieler darf mehr setzen. Alle Spieler entfernen nun ihre Sichtschirme und präsentieren ihr Ergebnis.

Rundenwertung: Jetzt wird die Schattenkarte umgedreht, dort wird die Auflösung der Aufgabe gezeigt.



Jeder Spieler bekommt so viele Punkte, wie er richtige Bilder identifiziert hat. Hat ein Spieler alle Bilder richtig gefunden, bekommt er noch die Zusatzpunkte seines Schattensteins. Alle Spieler ziehen um ihre gewonnenen Punkte mit ihrer Spielfigur auf dem Spielplan vorwärts.

Anschließend folgt die nächste Runde. Alle Schattensteine kommen wieder in die Mitte des Spielplans und die aktuelle Bildkarte wird in den Stapel einsortiert. Nun wird festgestellt, welche Feldfarbe für die nächste Schattenkarte gilt und erst danach wird die gerade gespielte Schattenkarte beiseitegelegt. Die nächste und alle folgenden Runden laufen dann wie zuvor beschrieben ab. Für die Farbfelder auf der Schattenkarte gilt ab jetzt die Position der vordersten Figur auf dem Spielplan.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler das blaue Zielfeld vor dem Pokal erreicht oder überschreitet, ist das Spiel nach dieser Runde beendet. Es gewinnt der Spieler, der jetzt am weitesten vorne liegt. Bei Gleichstand entscheidet der höchste Wert der Schattensteine.



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.

Redaktion: Christian Beiersdorf – www.projekt-spiel.de
Illustration: Marek Bláha, Design: GrafikwerkFreiburg

Wenn Sie zu „Schattenmeister“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien