

2 bis 4 Spieler

10-20 Minuten

ab 8 Jahren

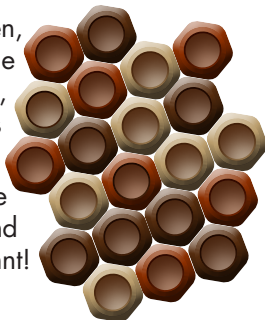
## EIN SPIEL VON CHARLES CHEVALLIER



### SPIELVORBEREITUNG

Jeder von euch wählt eine Farbe und nimmt sich die zugehörigen 16 Becher. Nicht benötigte Becherfarben bleiben in der Schachtel. Ihr spielt immer mit auf den Kopf gestellten Bechern.

Stellt alle Becher zufällig in einer großen, zusammenhängenden Form auf. Sie müssen so aneinander angrenzen, dass keine Lücken entstehen und dass die Farbverteilung gleichmäßig ist.



Sobald alle Becher stehen, sind die Spieler im Uhrzeigersinn abwechselnd am Zug — der Kaffeesüchtigste beginnt!

### SPIELABLAUF

**In seinem Zug bewegt der jeweilige Spieler 1 Becher oder 1 Becherstapel seiner eigenen Farbe (der oberste Becher bestimmt die Farbe), indem er ihn auf 1 angrenzenden Becher oder Becherstapel stellt (egal welche Farbe dieser hat).**

**Das darf er aber nur, wenn der angrenzende Stapel kleiner oder gleich hoch ist.**

Becher in einem Stapel können daraus nicht mehr entnommen werden. Alle Becher in einem Stapel gehören immer dem Spieler, dem der oberste Becher des Stapels gehört. Leere Plätze, die sich neben den Stapeln bilden, können nicht überquert werden und erzeugen so mehrere Spielbereiche.

Der Blumen-Spieler hat 2 Möglichkeiten, seinen Stapel A zu bewegen:  
 nach B: Stapel ist gleich hoch (2 Becher)  
 nach C: Stapel ist kleiner (1 Becher)

Er entscheidet sich, seinen Stapel auf **Stapel B** zu setzen, was ihm sofort einen Stapel in Höhe von 4 Bechern verschafft.

Bewegen darf er Stapel A jedoch **NICHT**:  
 nach D: Stapel ist nicht angrenzend  
 nach E: Stapel ist höher (3 Becher)

Kann ein Spieler keinen Zug mehr ausführen (weil er entweder keine Becherstapel mehr besitzt oder alle seine Becherstapel keine angrenzenden Nachbarstapel mehr haben), hört er auf zu spielen. Die anderen spielen so lange weiter, bis keiner mehr spielen kann.

### SPIELENDE

Kann niemand mehr einen Zug ausführen, nimmt sich jeder alle eigenen Stapel (die mit der eigenen Farbe oben) und stapelt sie übereinander!

Wer den höchsten Stapel hat (die meisten Becher) gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg, oder fordert zu einer Revanche auf.

Bei Spielende stellt der Panda-Spieler alle seine Stapel aufeinander, was einen Stapel aus 14 Bechern erbringt.

## PROFIVERSION

Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, solltet ihr die anspruchsvollere Profiversion ausprobieren. Sie erlaubt es euch, bereits bei der Spielvorbereitung eine Strategie zu entwickeln.

Wer beginnt, stellt 1 seiner Becher in die Mitte des Tisches. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler stellt dann 1 seiner Becher direkt angrenzend neben den ersten.

Reihum stellen die Spieler nun jeweils 1 weiteren Becher in den Spielbereich. Jeder Becher muss mit mindestens 2 Kanten an bereits stehende Becher angrenzen. Dies wird fortgeführt, bis alle Becher aufgestellt sind.

**FALSCH**  
Becher nicht an 2 bereits stehende Becher angrenzend.

**RICHTIG**  
Becher grenzt an 2 bereits stehende Becher an.

## VARIANTE FÜR ZWEI SPIELER

Jeder Spieler sucht sich zwei Farben aus und spielt mit 32 statt 16 Bechern. Bei Spielende entscheidet man sich für eine seiner beiden Farben; nur diese wird gewertet — die Stapel der anderen Farbe zählen nicht.

## TIPP

Sobald ein Becherstapel im Spiel keinen Kontakt zu anderen Stapeln mehr hat oder wenn in einem Spielbereich nur noch ein einziger sinnvoller Spielzug möglich ist (Beispiel: zwei angrenzende Stapel, einer davon höher), kann man die Situation sofort auflösen, ohne auf das Spielende zu warten. Die Stapel werden vom Spielfeld genommen und kommen zu dem Spieler, dem sie gehören.