

MONEGASSEN RAMSCH

Ein abgedrehtes Universum für 2 Spieler

Ein Spiel von Pelle Bernhold
Co-Autor: Mathias Kleine-Möllhoff
Layout: Sabrina Maichrowitz
Illustration: Niemand

Am Anfang waren zwei Paralleluniversen... oder zwei dezent angetrunkene Monegassen – das bleibt unklar. Auf jeden Fall will nun keiner der vier all den Ramsch der Realität, den der Big Bang erschaffen hat, bei sich im Garten wissen.

Das große Geschiebe beginnt!

VORBEREITUNG

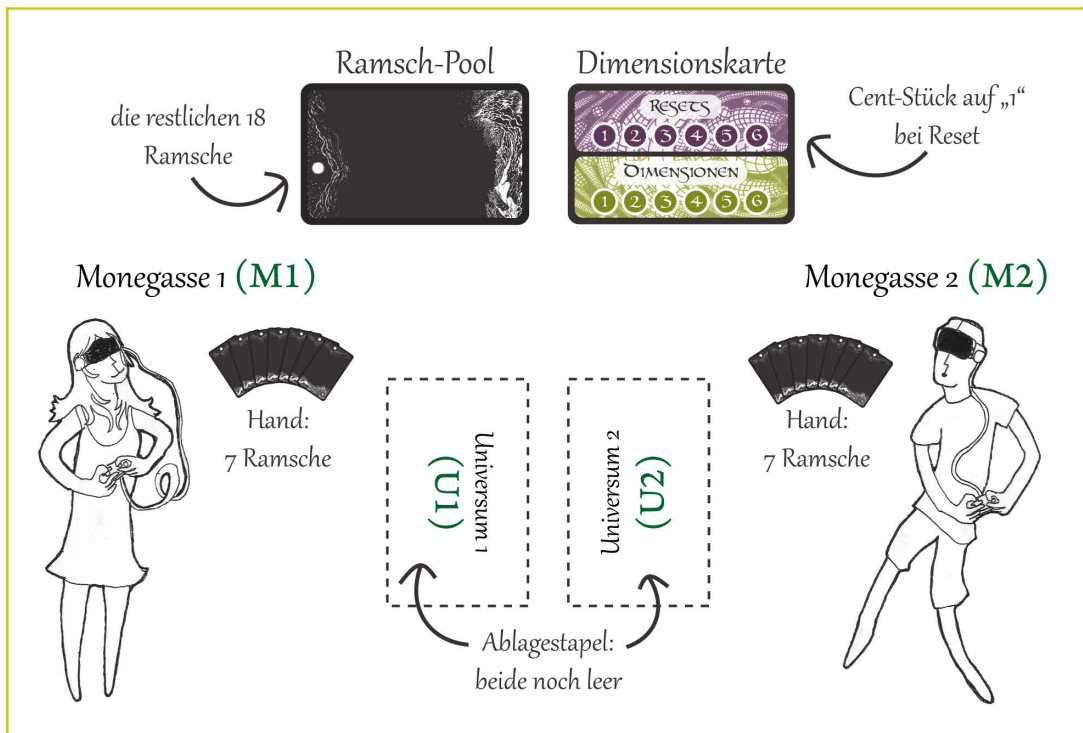
Aus den 33 Karten wird die DIMENSIONSKARTE herausgenommen, die anderen 32 sind der Ramsch der Realität. Diese 32 RAMSCHE bestehen aus verschiedenen Ramsch-Arten, den 8 ZUTATEN des Universums:

Antworten, Das Nichts, Gravitation, Götter, Homo Sapiens, Late Bang, Om & Orm sowie Zeit.

Jede dieser Zutaten gibt es wiederum in den 4 WELTFARBEN: **Cyber**, **Natur**, **Stadt** und **Wasser**.

Es folgt der BIG BANG: Die 32 Ramsche werden gemischt und beide Monegassen (d.h. Spieler **M1** und **M2**) erhalten zu Beginn 7 Ramsche. Der Rest wird als RAMSCH-POOL verdeckt zwischen sie gelegt.

Die Dimensionskarte kommt daneben und auf das erste Reset-Feld wird ein Cent-Stück oder Ähnliches gelegt.



Spielaufbau einige Sekunden nach dem Big Bang

START UND SPIELWEISE

Ein Monegasse (in diesem Beispiel **M1**) fängt mit dem Ausspielen an: Er kann nun entweder 1 Ramsch in sein eigenes UNIVERSUM (**U1**) oder das seines Gegenübers (**U2**) legen. **M1** legt einen Ramsch in eines der Universen. Der Zug von **M1** ist aber noch nicht beendet: Denn sollte **M2** die gleiche Zutat in einer anderen Weltfarbe haben, so muss **M2** diese auf die erste legen. Diesen Pflicht eine vom anderen Monegassen ausgespielte Zutat zu bedienen, nennt sich SPIEGELN und führt zu einer pan-universalen Verschiebung: Beide Ramsche verschieben sich zusammen ins parallele Universum, d.h. von **U2** nach **U1** oder von **U1** nach **U2**, je nachdem wo **M1** den ersten Ramsch zuvor abgelegt hat. Hat **M1** aber noch ein Exemplar dieser Zutat auf der Hand, so wird der Haufen wieder zurück gespiegelt usw. Dieses Spiegeln kann bis zu 3 Mal in einem Zug passieren, weil es jede Zutat 4 Mal gibt. Spiegeln kann aber nur im Wechselspiel zwischen den Monegassen geschehen. Wenn ein Monegasse z.B. 3 Ramsche einer Zutat hat, sein Gegenüber dagegen aber keinen einzigen, kann es also nicht zum Spiegeln kommen – der Ramsch bleibt ohne gespiegelt worden zu sein liegen. In welchem Universum die gespiegelten Ramsche am Ende des Zuges verbleiben und wer als letztes spiegelt, ist irrelevant für den nächsten Zug: **M2** ist dran.

M2 kann nun entweder einen beliebigen Ramsch in das noch leere Universum legen oder einen „passenden“ Ramsch auf das sich bereits füllende Universum. PASSUNG bedeutet, dass der Ramsch entweder zur gleichen Zutat oder Weltfarbe gehört, wie der zuoberst im Universum liegende Ramsch: Auf „Zeit-Wasser“ kann also z.B. jeder Ramsch der Zutat „Zeit“ oder der Weltfarbe „Wasser“ gelegt werden. Wieder wird ggf. gespiegelt, wobei die pan-universale Verschiebung sich natürlich immer nur auf die gerade ausgespielte Zutat und nicht etwa auf das gesamte darunter liegende Universum bezieht.

NACHZIEHEN: Anstatt einen Ramsch auszuspielen, kann sich ein Monegasse in seinem Zug auch frei dazu entscheiden, einen neuen Ramsch vom Ramsch-Pool zu ziehen. Mehr noch: Er muss dies sogar tun, wenn er gerade keinen passenden Ramsch auf der Hand hat.

NACHGUCKEN: Nur der jeweils oberste Ramsch der Universen ist sichtbar, alle darunter liegenden sind bedeckt. Die Anzahl der Ramsche in den Universen darf lediglich mitgezählt oder mit Augenmaß geschätzt werden – ein Niederdrücken der Kartenstapel ist bei Letzterem erlaubt.



DIMENSIONEN

DIMENSIONEN sind wie „Ansagen“ und erhöhen das Spielergebnis. Die Dimensionen können nur im Wechselspiel zwischen den Monegassen erhöht werden: führt z.B. **M2** die 1. Dimension ein, so kann nur **M1** die 2. einführen. Bei mehr als 2 Spielern muss beim wechselseitigen Erhöhen keine Reihenfolge eingehalten werden. Voraussetzung zum Erhöhen ist aber immer, dass man mindestens 3 Ramsche auf der Hand hat. Die Anzahl der Dimensionen werden auf der Dimensionskarte durch ein Cent-Stück dokumentiert.



RESETS

Sollte der Ramsch-Pool leer sein, wenn ein Monegasse eine Karte ziehen will oder muss, so werden beide Universen unter Ausnahme des jeweils obersten Ramsches geleert und es kommt zum RESET. Die durchs Leeren eingesammelten Ramsche werden gemischt und als neuer Ramsch-Pool bereit gelegt, so dass der Monegasse nun ziehen kann.

RESET-ZAHL: Der Reset erhöht das Spielergebnis. Beim Big Bang wird ein Cent-Stück auf der Dimensionskarte auf „1“ gesetzt. Bei jedem weiteren Reset, wird dieses ein Feld weiter geschoben. Sind 6 Resets erreicht, so endet das Spiel spätestens, wenn kein weiteres Ziehen oder Ausspielen mehr möglich ist.

BESONDERE ZUTATEN



DAS NICHTS darf nicht das Ende sein und niemals bleiben Nichts allein. Das hat weit reichende Konsequenzen für den Wettstreit der Monegassen: Das Nichts ist wie eine Frage, die zwar wiederholt mit sich selbst beantwortet werden kann, final aber immer mit einer Zutat derselben Weltfarbe bedient werden muss. Aufgemerkt: Nachdem das Nichts ggf. hin und her gespiegelt wurde, ist der Initiator noch einmal dran. Er kann nun ggf. weitere Das-Nichts-Ramsche ausspielen, muss aber abschließend einen Ramsch in derselben Weltfarbe des oben aufliegenden Das-Nichts-Ramsches ausspielen. Auch diese Zutat muss ggf. wie gewohnt gespiegelt werden. Dieses finale Beantworten des Nichts kann in seltenen Fällen auch im Paralleluniversum geschehen, wenn dort Passung vorliegt. Falls der Initiator nicht final bedienen kann (oder aus taktischen Gründen will), muss er zur Strafe einen Ramsch vom Ramsch-Pool ziehen. In diesem Fall geht die Aufgabe an sein Gegenüber (bzw. bei 3 oder 4 Spielern an seinen linken Nachbarn): bedienen oder ziehen. Erst wenn die Weltfarbe von einem der Monegassen bedient wurde, können wieder andere Weltfarben ausgespielt werden.

Taktisch lässt sich das Nichts somit auch als Blockade einsetzen, wenn der Monegasse gegenüber das Spiel zu beenden versucht und wahrscheinlich nicht die gefragte Weltfarbe auf der Hand hat. Achtung: Mit dem Nichts darf das Spiel nicht beendet werden! In einem solchen Fall muss 1 Ramsch nachgezogen werden und die Frage der finalen Beantwortung geht wie beschrieben an den jeweils anderen Monegassen bis jemand das Nichts bedient.



GRAVITATION zählt beim Ramschergebnis doppelt. Gravitation zählt für die Punkte also wie zwei Ramsche.



LATE BANG zwingt den Monegassen, der diesen Nachknall des Universums nicht (mehr) spiegeln kann, doppelt so viele Ramsche nachzuziehen, wie Late-Bang-Ramsche in diesem Zug ausgespielt wurden. Obendrein muss er auch noch aussetzen. Hierbei ist irrelevant, in welchem Universum die Late-Bang-Ramsche landen.



ZEIT erlaubt demjenigen Monegassen, der sie ausspielt (oder als letztes spiegelt) einen weiteren Zug zu machen. Hierbei ist irrelevant, in welchem Universum die Zeit landet.

ENDE

Das Ausspielen, samt Spiegeln, sowie das strategische oder zwangsweise Nachziehen, gehen solange hin und her, bis ein Monegasse keinen Ramsch mehr auf der Hand hat: die Universen werden ausgezählt und der Monegasse, der weniger Ramsche in seinem Universum hat, gewinnt. Er bekommt die Anzahl der Ramsche im gegnerischen Universum als RAMSCHERGEBNIS gut geschrieben. Bei Gleichstand verliert, wer als letztes die Dimensionen erhöht hat.

PUNKTE

Das RAMSCHERGEBNIS (RE) wird mit der RESETZAHL (RZ) multipliziert und die DIMENSIONSZAHL (D*) addiert. Hat der Sieger die Dimensionszahl selber als letztes erhöht, so wird sie doppelt angerechnet (Bsp. Runde 2):

Runde	M1	M2	Spielpunkte	(= RE x RZ + D*)
1.	-	21	21	(= 9 Ramsche x 2 Resets + 3D)
2.	15	-	15	(= 7 Ramsche x 1 Reset + 2 x 4D!)

3 UND 4 SPIELER (MIT 2 MGR-SPIELN)

Bei 4 Spielern gibt es 64 Ramsche, jede Zutat also 8 mal. Bei 3 Spielern werden aus dem zweiten Spiel nur 2 Weltfarben übernommen, jede Zutat gibt es also 6 mal (insgesamt 48 Ramsche). Gespiegelt wird im Uhrzeigersinn vom Ausspieler ausgehend - unabhängig vom Universum, in das ausgespielt wurde - solange bis ein Monegasse nicht weiter spiegelt. Die Regeln für GRAVITATION, DAS NICHTS und LATE BANG bleiben. Nur die Regel für ZEIT verändert sich: Der Monegasse in dessen Universum sie liegen bleibt, setzt bei seinem nächsten Zug aus (und wird solange mit einem Kronkorken gebrandmarkt).

PUNKTE: Der Monegasse mit den wenigsten Ramschen in seinem Universum bekommt die Anzahl der Ramsche desjenigen Monegassen mit den meisten Ramschen im Universum als Ramschergebnis gutgeschrieben. Es gilt: RE x RZ + D*.

Ausführlichere 3- und 4-Spieler Regeln und weitere Infos finden sich auf unserer Webseite

Haben Sie Fragen oder einen Reklamationsgrund? Bitte wenden Sie sich direkt an uns, wir helfen gerne.
Windwerke Verlag GbR, Sabrina Maichrowitz und Pelle Bernhold, Kernbergstraße 49, D-07749 Jena
E-Mail: windwerke@posteo.de

Lernvideo & Regelhilfen

www.monegassen-ramsche.de

Bestellung des Spiels & Liste aller Händler