

1

wolle



VORBEREITUNG

Nehmt euch pro Person 1 Spielblatt und legt Stift und Würfel bereit (– idealerweise verwenden alle einen eigenen Stift). Die Spielblätter haben eine Seite mit einem gelben Teppich (A) und eine mit einem blauen Teppich (B). Achtet darauf, dass **alle mit der gleichen Seite** spielen.

Für das erste Spiel empfehlen wir, Seite **A** zu verwenden.

Zeichnet 6 Kreise an beliebige, durch dunkle Schatten hervorgehobene, Stellen ein. Das sind wertvolle Porzellantassen, die leider auf dem Teppich herumstehen.



Beispiel: *Eingezeichnete Tassen*

Mischt jetzt verdeckt die Spielzettel und teilt sie wieder unter euch aus.

SPIELZIEL

Durch geschicktes Verlegen eurer Wolle versucht ihr, eure Katze zu möglichst vielen Gegenständen zu locken, ohne dabei die wertvollen Porzellantassen umzuwerfen.

Je mehr Gegenstände ihr einsammelt, desto mehr Punkte erhaltet ihr am Spielende.

SPIELABLAUF

Jede Runde wird genau 1 Mal gewürfelt.

Der Wurf gilt immer für alle.

Verlängert jetzt euren Wollfaden auf dem Spielzettel.

Malt den Faden genauso viele Felder weit, wie es der gewürfelten Zahl entspricht. In der ersten Runde beginnt der Faden direkt unter dem Wollknäuel, danach beginnt ihr immer an der Stelle, an der ihr in der letzten Runde aufgehört habt zu zeichnen.

Es gilt:

- Ihr dürft **nur gerade von Punkt zu Punkt** malen und dabei maximal 1 Mal im rechten Winkel abknicken.
- Jede **Strecke zwischen zwei Punkten** darf insgesamt **nur 1x benutzt** werden. Ihr **dürft** euren Faden **kreuzen**, müsst den Kreuzungspunkt aber mitzählen.
- Über die Gegenstände** (Maus, Socke, Tasse) malt ihr einfach **hinweg**. **Bausteine sind Hindernisse**, über die ihr **nicht hinwegzeichnen** dürft!

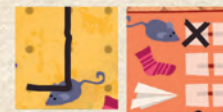
Könnt oder wollt ihr den Würfelwurf nicht vollständig einzeichnen, müsst ihr passen.




Beispiel: *Im ersten Zug wurde eine 6 gewürfelt und der Wollfaden 4 Punkte nach rechts und 2 Punkte nach unten gezeichnet (schwarze Linie). Jetzt wurde eine 4 gewürfelt und die 6 bunten Linien zeigen die von diesem Punkt aus möglichen Züge an.*



Beispiel: *Erlaubter Zug Erlaubter Zug Nicht erlaubter Zug*
Erreicht ihr mit eurem Wollfaden einen der **Gegenstände** (Maus, Socke, Tasse), markiert ihr das unten in der **Sammelleiste**, indem ihr beim entsprechenden Gegenstand das nächste **freie Kästchen** ankreuzt (links anfangen).




Beispiel: *Die erste Maus wurde erreicht – in der Sammelleiste wird das erste Kästchen angekreuzt.*

2 Wenn ihr über eine **Tasse** hinwegzeichnet, müsst ihr euch unten ein **Kästchen** bei der Tasse  ankreuzen.







Beispiel: Über die erste Tasse hinwegzeichnen und das erste Kästchen ankreuzen.

Kommt ihr mit eurem Wollfaden über das untere Ende mit der **Katzenpfote**, **dürft ihr euch entscheiden, den Faden hier zu beenden** (übrige Würfelaugen dürfen ausnahmsweise verfallen). Kreuzt das entsprechende Kästchen  an. Ihr erhaltet 5 Punkte extra und setzt bis zum Spielende aus.



Beispiel: Der Faden kann bei der Katzenpfote enden (schwarze Linie) – dann wird das entsprechende Feld angekreuzt. Es ist jedoch auch möglich, von oben zu kommen und hier abzuknicken (farbige Linien), anstatt den Faden zu beenden.

RUNDENZÄHLER AKTIVIEREN

Sobald irgendjemand ein **Set** aus Maus , Socke  und Papierflieger  eingesammelt hat, wird für alle der Rundenzähler aktiviert. Kreuzt dazu die Sanduhr  an!



Von nun an müsst **ihr alle** in allen folgenden Runden auf den Rundenzähler achten.

RUNDENZÄHLER ÜBERPRÜFEN UND EINTRAGEN (NUR BEI AKTIVIERTEM RUNDENZÄHLER)

Ist die **gewürfelte Zahl größer oder gleich** der obersten, noch nicht abgekreuzten Zahl in der Zählleiste rechts?













Falls ja, müsst ihr das Feld auf der Zählleiste **abkreuzen**, bevor ihr den Würfelwurf ganz normal zum Verlängern des Fadens benutzt.



SPIELLENDE UND ENDWERTUNG

Das Spiel endet nach der Runde, in der die letzte Zahl des Rundenzählers abgekreuzt wurde. Alternativ endet das Spiel auch dann, wenn keiner seinen Faden mehr verlängern kann oder möchte.

Ihr bekommt folgende Punkte:

- Für **jeden eingesammelten Gegenstand** (,  oder ) bekommt ihr **1 Punkt**.
- Für **jedes Set an Gegenständen** (,  + ) erhaltet ihr die darunter **angegebenen Punkte**.
- Ihr bekommt **5 Punkte**, wenn ihr den **Wollfaden mit der Katze verbunden**   habt.
- Für **jede umgeworfene Tasse**   bekommt ihr **2 Minuspunkte**.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei **Gleichstand** gewinnt, wer insgesamt **mehr Gegenstände** eingesammelt hat.



Beispiel: Wertung mit 5 Mäusen, 6 Socken, 2 Papierfliegern, 2 Sets, 2 Tassen und dem verbundenen Wollknäuel.

EINFACHERE VARIANTE FÜR DEN SPIELEINSTIEG

Um das Spiel zu vereinfachen, könnt ihr einfach auf das Einzeichnen der Porzellantassen verzichten, oder ihr zählt einfach bei denen, die das Spiel noch nicht so gut beherrschen, keine Minuspunkte für die Tassen.

VARIANTE OHNE KREUZEN

Spielt Wolle genau wie beschrieben, allerdings mit der Einschränkung, dass ihr euren Faden nicht kreuzen dürft.

Einen herzlichen Dank an alle, die **wolle** getestet haben!

Autor: Moritz Dressler **Redaktion:** Steffen Benndorf
Grafik: Christian Opperer



Made in Germany © 2020
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Forsthausstraße 3-5
D-90768 Fürth-Dambach