



ORTSAFT
KERNGESUND!

SPIELZEIT: ab 40 Minuten

SPIELER: 2-4

ZIEL DES SPIELS

Lasse deine Spielfiguren einmal über den Rundweg durch die Region wandern und verhindere die Abwanderung in die Großstadt. Ziel ist es, dass am Ende der Ortskern belebt bleibt und die Gemeinde „kerngesund“ ist. Sei dir sicher, es ist nicht so einfach, wie es sich anhört.

SPIELVORBEREITUNG

Dein Ort besteht aus 2 Zonen: Ortsrand und Kern. Jeder Spieler startet mit vier Spielfiguren, die er auf die runden Felder im Ortsrand stellt. Zudem darf er sich zwei der Gebäude von den Bastelbögen (www.kreuzbergallianz.de) an seinen Spielfeldrand stellen. Der jüngste Spieler beginnt. Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe.

SPIELABLAUF

Um eine Spielfigur auf die Reise schicken zu können, ist die Würfelzahl "6" erforderlich. Sofern man noch keine Figur auf dem Spielfeld hat, darf bis zu dreimal hintereinander gewürfelt werden. Solange sich Spielfiguren im Ortsrand oder in einer anderen Gemeinde befinden, begibt sich mit jeder gewürfelten "6" eine Figur auf den Weg. Ist eine „6“ gefallen, stellt man seine Figur auf das Startfeld neben dem jeweiligen Ortsrand und würfelt direkt erneut, um die Figur auf die Reise zu schicken.

Generell gilt: Nach jeder "6" darf/muss man noch einmal würfeln. Ausnahme sind die Ereignisfelder. Bei diesen wird mit dem zweiten Würfeln das jeweilige Ereignis ausgespielt.



CHIPS - ZUM SELBST AUSSCHNEIDEN
- FÜR SPIELVARIANTE „ABWANDERUNGSQUOTE“



ZURÜCK NACH HAUSE

Du kommst auf ein Feld, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht. Diese Figur macht nun das Feld frei, muss zurück in den Ortsrand ihrer Gemeinde und startet ihre Reise erneut. Generell gilt: Es dürfen nie zwei Spielfiguren auf einem Feld stehen.

ORTSKERN

Nur mit der genauen Würfelaugenanzahl kann deine Figur in den Ortskern ziehen. Das bedeutet, steht deine Figur am Ende ihrer Reise auf dem Startfeld vor der Gemeinde benötigst du eine „2“, um sie in den Ortskern einziehen zu lassen.

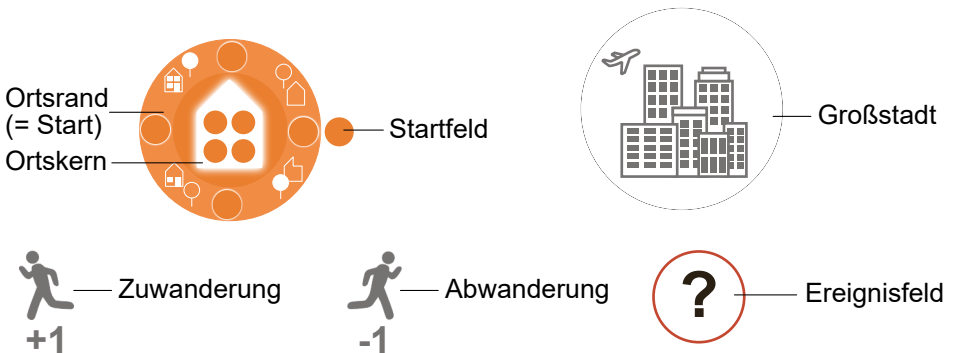
OPTION: Die Figur, die eine Runde geschafft hat, kann sich auf ein Gebäude im Ortsrand retten, um nicht wieder von vorne beginnen zu müssen und darf mit der nächsten gewürfelten „1“ in den Ortskern einziehen.

GEMEINDEBESUCH

Jede Gemeinde besitzt zwei Gebäude. Kommt deine Spielfigur auf das Startfeld einer anderen Gemeinde, besichtigt sie diese und bleibt solange dort, bis du im Verlauf des Spiels wieder eine "6" würfelst. Dann begibt sich die Figur, von dem Startfeld der jeweiligen Gemeinde, auf die Weiterreise.

SPIELENDE

Hat eine Spielfigur eine komplette Runde geschafft und kommt wieder an der eigenen Ortschaft vorbei, hat sie bemerkt, wie schön die Heimat doch ist und zieht in den eigenen Ortskern ein. Gewonnen hat die Gemeinde, deren vier Spielfiguren zuerst im Ortskern angekommen oder wenn die Figuren aller anderen Gemeinden in die Großstadt abgewandert sind.



SPIELVARIANTE 1: EREIGNIS

Kommt eine Spielfigur auf ein Ereignisfeld (?), muss gewürfelt und das angezeigte Ereignis ausgespielt werden.



LEERSTAND

Alle Geschäfte in deiner Gemeinde haben den Betrieb eingestellt und nun muss auch die örtliche Schule schließen. Für eine bessere Versorgung ziehst du in die Großstadt.



GASTHAUS

Du lädst eine/n Freund/in auf einen ORTSAFT ein. Ziehe die nächst zurückliegende Figur - egal, welcher Farbe - auf das Feld hinter dich. Steht dort bereits eine Figur, wird diese in ihre Ortschaft zurückgeschickt. ACHTUNG: Dies gilt auch, wenn diese an ihrem eigenen Ort vorbeikommt.



KREUZBERGKIRCHE

Liebe liegt in der Luft! Du heiratest die Person deiner Träume aus der Großstadt – aus deiner oder einer anderen Gemeinde - und sie zieht zurück zu dir. Stelle sie auf das Feld hinter dich. Steht dort bereits eine Figur, wird diese in ihre Ortschaft zurückgeschickt.



AUSZEIT

Nimm dir eine kleine Auszeit. Du setzt eine Würfelrunde aus.



ABWANDERUNG

Du findest leider keine freie Immobilie in der Region und versuchst dein Glück woanders. Ziehe in die Großstadt.



FÖRDERUNG

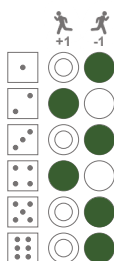
Du stärkst dich mit regionalem Gebäck und triffst einen Bekannten aus der Großstadt. Bei einem Kaffee erzählt er dir, dass er auf der Immobilienbörse ein Haus gefunden hat und zurück in die Heimat zieht. Stelle eine Figur – aus deiner oder einer anderen Gemeinde - wieder in ihren Ortsrand.

SPIELVARIANTE 2: ABWANDERUNGSQUOTE

Das Verhältnis zwischen Zuwanderung aus der Großstadt und Abwanderung in die Großstadt sowie die Festlegung der entsprechenden Augenzahl werden vor Beginn durch Setzen der Chips auf dem Spielplan festgelegt.

Mögliche Verhältnisse sind: 1:5 / 2:4 / 3:3 / 4:2 / 5:1

Kommt die Spielfigur dann auf ein Ereignisfeld (?) wird gewürfelt. Tritt das Ereignis „Abwanderung“ ein, zieht deine Figur in die Großstadt. Bei Zuwanderung darf eine Figur – aus deiner oder einer anderen Gemeinde - zurück in den Ortsrand der jeweiligen Heimatgemeinde ziehen.



Beispiel für Quote
2:4
(Zuwanderung : Abwanderung)