

GRAFFITI

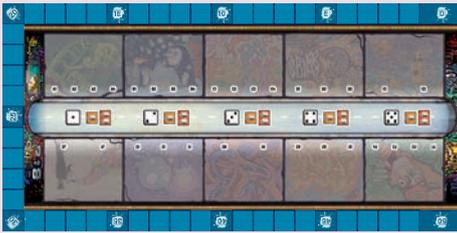
Ein Spiel von Marco Ruskowski & Marcel Süßelbeck
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Spielidee und Spielziel

Die besten Graffiti-Künstler der Welt treffen sich in London im „Leake Street Tunnel“. Denn dieser Tunnel ist Leinwand und Schauplatz für unzählige Graffiti, die von Besuchern aus aller Welt bewundert werden. Schlüpf in die Rolle eines dieser Künstler und verewigt euch im Tunnel. Hierfür benötigt ihr einerseits eine Erlaubnis und andererseits die passenden Spraydosen. Dann könnt Ihr Euch in der Stadt einen Namen machen und Euch vielleicht sogar den Bobby zum Freund machen. Jetzt geht es ab in den Tunnel zum Graffiti Sprayen. Messt euch im künstlerischen Wettstreit mit den anderen Spielern, um am Ende zum besten Graffiti-Künstler gekürt zu werden.

Spielmaterial

• 1 Spielplan



• 3 Aktions- tableaus



• 10 Graffiti



4x 4 Teilstücke, 3x 3 Teilstücke, 3x 2 Teilstücke

• 58 Farbplättchen



je 7x einzelne Farben: Rot, Gelb und Blau

je 8x einzelne Farben Grün und Schwarz

je 7x doppelte Farben Rot&Gelb, Rot&Blau und Gelb&Blau

• 40 Bonusplättchen



je 5x Zwei Punkte, Jokerfarbe, Erlaubnis, Zusatzaktion, Reservierung, Rabatt, Dazustellen, Sparen

• 30 Erlaubnisplättchen



• 1 Startspielermarker



• 1 Bobby (Polizist)



• 76 Tags



• 4 Sichtschirme

1 je Spielerfarbe



Innenseite (Spielübersicht) / Außenseite

• 20 Spraydosen



• 4 Reservierungsmarker &

• 4 Punktemarker

2 je Spielerfarbe



• 4 Marker „+50“

5 je Spielerfarbe



• 4 Künstlerplättchen

1 je Spielerfarbe



• 1 Spielregel

Variante 1

• 1 Blockade-Stein



• 1 Spielplan (Rückseite)



Variante 2

• 3 besondere Graffiti



Spielaufbau und Erklärung

1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte, mit der Seite ohne die schwarzen Blockadefelder nach oben. Darunter platziert ihr nebeneinander das Erlaubnis- das Bonus- und das Farben-Tableau.

2 Mischt die **Bonusplättchen** und stapelt sie verdeckt auf das große Feld. Legt jeweils ein Plättchen offen auf jedes runde Feld. Stellt den **Bobby** auf das  in der Mitte.

3 Sortiert die **Farbplättchen** auf die entsprechenden Felder des **Farben-Tableaus**.



4 Sortiert die **Graffitiplättchen** nach ihren **Buchstaben auf deren Rückseite** und platziert sie dann auf die **entsprechenden Tunnelfelder** auf dem Spielplan. Achtet darauf, dass die einzelnen Graffiti-Teilstücke in aufsteigender Zahlenfolge platziert werden.



6 Mischt die **Erlaubnisplättchen** und legt sie als verdeckten Stapel auf das Feld rechts. Für die anderen Felder deckt ihr jeweils ein Plättchen vom Stapel auf und legt es **offen** dorthin.

7 Wählt euch eine Spielfarbe und nehmt euch in dieser Farbe einen **Sichtschirm**, ein **Künstler-Plättchen**, **5 Spraydosen**, die **16 Tags** sowie **einen Reservierungs- und einen Punktemarker**. Den Reservierungsmarker stellt ihr vor euren Sichtschirm ab. Der Punktemarker kommt auf das Feld 0 der Punkteleiste. Das Künstler-Plättchen legt ihr vor euren Sichtschirm und stellt die Spraydosen darauf. Zusätzlich nehmt ihr euch **ein blaues, rotes und gelbes Farbplättchen** vom Farbbild und legt es hinter euren Sichtschirm. Zieht **ein Erlaubnisplättchen** vom Stapel und legt es hinter euren Sichtschirm. Zum Abschluss bestimmt ihr einen Startspieler, der den **Startspielermarker** erhält.

5 Die **neutralen Tags** werden im 4-Personen-Spiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel. Im Spiel zu dritt und zu zweit siehe Seite 6. Der **schwarze Marker** und die **Rückseite des Spielplans** werden nur in einer Variante benötigt, siehe Seite 6.

Die Aktionen

Das Bonus-Tableau - Hier erhaltet ihr Bonusplättchen mit bestimmten Effekten.



Das Farben-Tableau - Hier erhaltet ihr unterschiedliche Farben, mit denen ihr die Graffiti fertig sprayen könnt.



Der Tunnel auf dem Spielplan - Hier sprayt ihr verschiedene Graffiti und erhaltet für jedes Teilstück Punkte und am Ende des Spiels zusätzliche Punkte für komplett fertiggestellte Graffiti.



Das Erlaubnis-Tableau - Hier erhaltet ihr Erlaubnisplättchen, die ihr benötigt, um in verschiedenen Tunnelabschnitten sprayen zu dürfen.

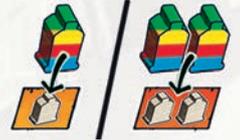


Spielablauf

Graffiti wird über mehrere Runden gespielt. Wer den Startspielermarker besitzt, beginnt eine Runde, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Seid ihr am Zug, könnt ihr entweder eine Aktion ausführen oder passen. Führt ihr eine Aktion aus, müsst ihr euch für **eine von 4 Aktionen** entscheiden:

A Farbplättchen erhalten, **B** Erlaubnis holen, **C** Graffiti sprayen, **D** Bonusplättchen erhalten

Um eine Aktion durchzuführen, müsst ihr 1-2 Spraydosen auf einem Aktionstableau oder dem Spielplan einsetzen. Ihr könnt nur Aktionen wählen, die noch freie Spraydosen-Felder haben und für die ihr noch genügend Spraydosen besitzt. Eingesetzte Spraydosen bleiben bis zum Ende der Runde auf den Feldern - siehe nebenstehende Abb.



Habt ihr alle eure Spraydosen eingesetzt oder könnt keine weiteren mehr einsetzen, müsst ihr passen. Habt ihr eine Aktion ausgeführt oder gepasst, ist der nächste Spieler am Zug. Wer schon gepasst hat, wird in der Reihenfolge einfach übersprungen. Dies setzt ihr solange fort, bis alle gepasst haben, danach ist eine Runde beendet.

Sind jetzt noch keine **sechs** Graffiti fertiggestellt, trifft ihr die Vorbereitungen für die nächste Runde. Sind mindestens **sechs** Graffiti gesprayed, ist das Spiel beendet und es folgt die Schlusswertung.

Die 4 Aktionen im Detail:

Eine Aktion kann nur gewählt werden, wenn noch freie Spraydosen-Felder vorhanden sind. Je nach Spraydosen-Feld müsst ihr eine oder zwei Spraydosen einsetzen, um die Aktion auszuführen.

A Farbplättchen erhalten

Setzt die Spraydosen auf ein freies Spraydosen-Feld auf dem Farben-Tableau und nehmt euch ein entsprechendes Farbplättchen, sofern vorhanden, aus der Auslage.

!!! Achtung: Auf das große Spraydosen-Feld unter den Farben Rot/Gelb/Blau können beliebig viele Spraydosen gesetzt werden.

Liegen dort unterschiedliche Farbplättchen, könnt ihr ein beliebiges Plättchen wählen. Das erhaltene Plättchen legt ihr hinter euren Sichtschirm. Plättchen, die zwei Farben zeigen, können für beide Farben eingesetzt werden oder nur für eine von beiden Farben.

Sollten Farbplättchen einer Art gerade nicht zur Verfügung stehen, dann ist es aktuell nicht zu erwerben.

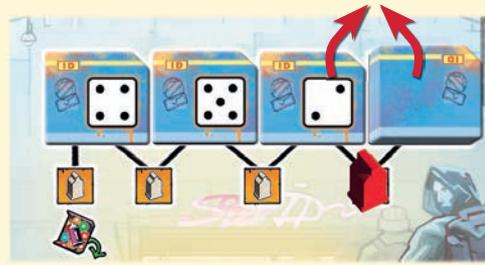


B Erlaubnis holen

Setzt eine Spraydose auf ein freies Spraydosen-Feld und nehmt beide Erlaubnisplättchen. Vom Stapel zieht ihr das oberste Plättchen. Die Plättchen legt ihr hinter euren Sichtschirm.

Benutzt ihr das linke Spraydosen-Feld (Startspieler), nehmt ihr nur das eine entsprechende Erlaubnisplättchen, erhaltet dafür aber den Startspielermarker. Für die nächste Runde seid ihr Startspieler. Wird dieses Feld in einer Runde nicht gewählt, so bleibt der Startspielermarker bei dem Spieler, der ihn zu dem Zeitpunkt besitzt.

Anschließend füllt ihr die leeren Felder mit neuen Plättchen vom Stapel. Sind keine Plättchen mehr vorhanden, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen Stapel bereit.



Beispiel: Patricia (rot) zieht ein Erlaubnisplättchen vom Stapel und nimmt sich das offene Plättchen mit der Nummer 2.



Beispiel: Alex (blau) nimmt sich nur das Erlaubnisplättchen mit der Nummer 4, sie erhält aber zusätzlich den Startspielermarker.

C Graffiti spraysen

Setzt eure Spraydosen auf ein freies Spraydosen-Feld ein, um in diesem Abschnitt ein Graffiti-Teilstück zu spraysen.

Zusätzlich müsst ihr aber ein Erlaubnisplättchen abgeben, welches die gleiche Zahl zeigt, die dem Abschnitt entspricht, in dem ihr eure Spraydosen eingesetzt habt.

Joker: Ihr könnt auch zwei Erlaubnisplättchen mit gleicher Zahl abgeben, um in dem gewählten Abschnitt spraysen zu dürfen.



Jetzt dürft ihr ein einziges noch nicht gespraytes Teilstück von einem der zwei Graffiti in dem Abschnitt spraysen. Dazu müsst ihr die auf dem Teilstück gezeigten Farben als Plättchen ausgeben. Ihr legt die ausgegebenen Farbplättchen vor euren Sichtschirm. Ihr erhaltet sofort die auf dem Teilstück aufgedruckten Punkte.

Anschließend dreht ihr das Teilstück auf die Vorderseite und legt eines eurer Tags darauf. Damit zeigt ihr an, dass ihr hier gesprayt habt.



Beispiel: Patricia (rot) möchte im Tunnelabschnitt ein Graffiti spraysen. Sie setzt zwei Spraydosen ein, da Jenni (grün) schon vorher dort eingesetzt hat und gibt das passende Erlaubnisplättchen ab.



Beispiel: Patricia (rot) legt zwei Farbplättchen von hinter ihrem Sichtschirm davor und kann mit nur zwei Plättchen das Teilstück B4 fertig spraysen. Sie erhält sofort 9 Punkte, dreht das Teilstück um und platziert eines ihrer Tags darauf.

D Bonusplättchen erhalten

Setzt eine Spraydose auf ein freies Spraydosen-Feld des Bonus-Tableaus. Dann nehmt ihr euch das entsprechende Bonusplättchen und legt es hinter euren Sichtschirm. Dieses könnt ihr ab sofort einsetzen, um dessen Effekt zu erhalten. Ihr dürft mehrere Bonusplättchen besitzen und auch in einem Zug einsetzen. Ein benutztes Bonusplättchen kommt anschließend aus dem Spiel.



Beispiel: Beate (gelb) nimmt eine Spraydose von ihrem Künstlerplättchen und stellt sie auf das Spraydosen-Feld unter dem Bonusplättchen „Zusatzaktion“. Sie nimmt das Plättchen und legt es hinter ihren Sichtschirm.

Die Effekte der Bonusplättchen



Dazustellen: Auf einem besetzten 1er-Spraydosenfeld, dürft ihr eine Spraydose dazustellen. Eine weitere Spraydose ist dann nicht mehr erlaubt.



Rabatt: Ihr dürft 1 Spraydose weniger einsetzen als auf einem Spraydosen-Feld gefordert. D. h. auf einem 2er-Feld = eine Spraydose und auf einem 1er-Feld = keine Spraydose. Ihr gebt in diesem Fall nur das Plättchen ab.



Jokerfarbe: Das Plättchen könnt ihr anstelle eines Farbplättchens für eine beliebige Farbe einsetzen, um damit ein Graffiti zu sprayen.



2 Punkte: Ihr könnt sofort 2 Felder auf der Punkteleiste mit eurem Marker vorziehen. Das Plättchen geht dann aus dem Spiel.



Zusatzaktion: Ihr seid nach eurem Zug sofort erneut am Zug, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.



Erlaubnis: Das Plättchen erlaubt euch in einem beliebigen Tunnelabschnitt 1 oder 2 Spraydosen einzusetzen, um dort ein Graffiti zu sprayen. Ihr braucht kein Erlaubnisplättchen abzugeben.



Sparen: Am Ende der Runde dürft ihr 3 statt 2 Farbplättchen hinter euren Sichtschirm zurücklegen.



Reservierung: Legt euren Reservierungsmarker auf ein beliebiges Graffiti-Teilstück. **Bis zum Ende der Runde** ist dieses Teilstück für euch reserviert. Wenn ihr das Teilstück sprayt oder am Ende der Runde, nehmt ihr den Marker zu euch zurück und das Bonusplättchen aus dem Spiel.



Der Bobby: Statt eines Bonusplättchens könnt ihr euch den Bobby nehmen. Der Bobby erlaubt euch im Tunnel auf einem 2er-Spraydosen-Feld nur eine Spraydose abzustellen und/oder ein beliebiges Farbplättchen für eine benötigte Farbe auszugeben. Ihr könnt den Bobby mehrmals in einer Runde nutzen. Am Ende der Runde muss er wieder auf sein Feld auf dem Bonus-Tableau gestellt werden.

PASSEN

Wenn ihr am Zug seid und keine Spraydose mehr auf eurem Künstler-Plättchen steht, passt ihr. Wer gepasst hat, wird bis zum Ende der Runde übergangen, wenn andere Spieler noch Aktionen durchführen können.

Rundenende & Vorbereitung für die nächste Runde

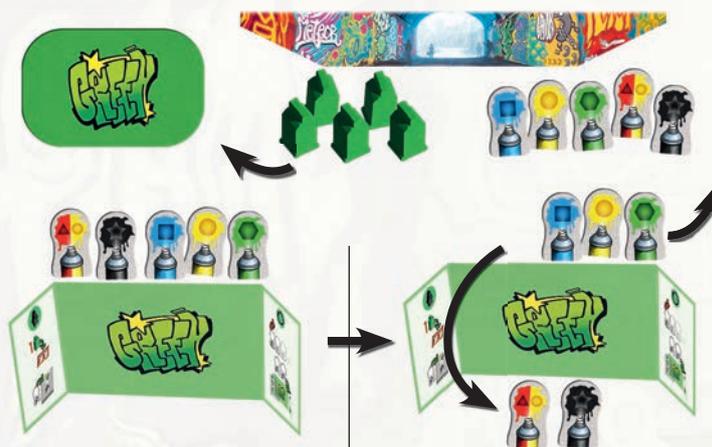
Haben alle von euch gepasst, ist die Runde zu Ende und die Vorbereitungen für die nächste Runde beginnen:

1) Jeder nimmt seine Spraydosen vom Spielplan und/oder von den Tableaus und stellt alle fünf wieder auf sein Künstler-Plättchen.

2) Jeder Spieler darf nun 2 Farbplättchen behalten und wieder hinter seinen Sichtschirm legen und erneut benutzen. Farbplättchen, die zwei Farben zeigen, zählen dabei als ein Farbplättchen.

Überzählige Farbplättchen kommen auf das Farben-Tableau und werden dort auf die entsprechenden Felder gelegt.

3) Auf dem Bonustableau werden die freien Felder wieder mit Bonusplättchen belegt.



Beispiel: Jenni (grün) darf 2 Farbplättchen für die nächste Runde behalten. Sie muss also 3 ihrer 5 Farbplättchen zurück auf das Farben-Tableau legen.

4) Nur im Spiel zu zweit oder zu dritt:

Wer von euch den Startspielermarker hat, deckt ein Erlaubnis-Plättchen auf und muss in einem entsprechenden Tunnelabschnitt ein noch nicht fertiggestelltes Teilstück umdrehen und einen neutralen Tag dadrauf platzieren. Im Spiel zu zweit werden 2 Erlaubnis-Plättchen aufgedeckt und 2 Teilstücke umgedreht. Diese Erlaubnis-Plättchen werden anschließend auf den Ablagestapel gelegt.

Hinweis: Das Umdrehen von Teilstücken im Spiel zu zweit und zu dritt erfolgt auch nach der letzten Spielrunde.



Beispiel: Alex (blau) deckt ein Erlaubnis-Plättchen für den Tunnelabschnitt „1“ auf und entscheidet sich, dort das obere Graffiti zu vollenden. Sie dreht das Teilstück A1 um und platziert einen neutralen Tag auf dem Graffiti. Die 15 Punkte für das Teilstück erhält niemand.

!!! Achtung: Zeigt das Erlaubnis-Plättchen eine Zahl, in dessen Tunnelabschnitt bereits alle Teilstücke fertiggestellt wurden, passiert nichts.

Jetzt kann die neue Runde beginnen.

Spielende und Schlusswertung

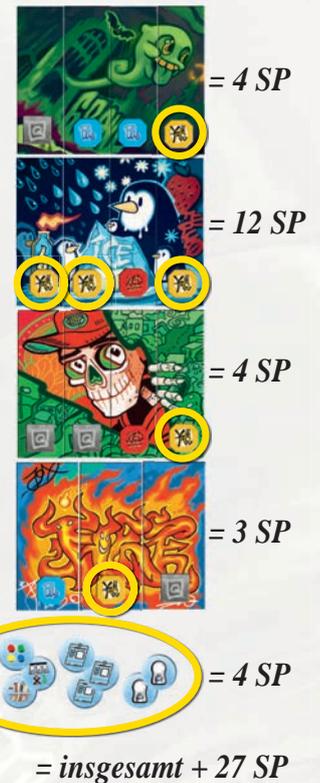
Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens 6 Graffiti komplett fertiggestellt sind. Dies kann innerhalb der Runde passieren, oder bei der Vorbereitung einer neuen Runde, bei Punkt 4). Passiert dies in der laufenden Runde, wird diese noch zu Ende gespielt.

Es folgt die Schlusswertung, in der ihr noch folgende Punkte erhaltet:

1) Jeder erhält für seine nicht genutzten Bonus-, Erlaubnis- und Farben-Plättchen einen halben Siegpunkt. Die Summe (abgerundet) wird auf der Punkteleiste abgetragen.

Wer beispielsweise das Plättchen „Sparen“ besitzt, kann es noch nutzen, um 3 Farben statt 2 zu behalten. Kann das Plättchen selbst dann aber nicht mehr für die Schlusswertung nutzen.

2) Für jedes eurer Tags in einem fertigen Graffiti erhaltet ihr soviel Punkte wie das Graffiti Teilstücke besitzt, 2, 3 oder 4 Punkte.



Beispiel Endabrechnung für Beate (gelb): Beate erhält für alle komplett fertiggestellten Graffiti, auf denen sie Tags hat, Punkte. Das sind insgesamt 23 Punkte. Zusätzlich erhält sie noch 4 Punkte für nicht genutzte Plättchen, was ein Gesamtergebnis von 27 Punkten ergibt. Diese Punkte rechnet sie auf bereits im Spiel erhaltenen Punkte.

Wer von euch auf der Punkteleiste nun am weitesten vorne steht, hat gewonnen. Herrscht Gleichstand, gewinnt derjenige, der mehr Tags auf allen Graffiti im Tunnel hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Variante 1: Gespielt wird auf der Rückseite des Spielplans und der schwarze Blockade-Stein kommt ins Spiel. Zu Beginn einer Runde muss der Startspieler ein Erlaubnis-Plättchen aufdecken und auf den Ablagestapel legen. Der Blockade-Stein wird dann auf das schwarze Feld in dem entsprechenden Tunnelabschnitt gelegt. In dieser Runde kann dann in diesem Tunnelabschnitt kein Graffiti-Teilstück fertig gesprayed werden. Ab der zweiten Runde muss der Blockade-Stein auf einen anderen Abschnitt bewegt werden, daher gegebenenfalls so viele Erlaubnis-Plättchen ziehen, bis eine neue Zahl aufgedeckt wird.



Variante 2: Die drei besonderen Graffiti werden gegen die bisherigen Graffiti mit den gleichen Buchstaben ausgetauscht.



est. 1989

