

Recess!

Erwachsen werden ist nie leicht - insbesondere dann nicht, wenn man auf eine Grundschule geht, wo Streitigkeiten auf dem Schulhof ausgetragen werden. Du hast nur 30 Minuten, um den Schulhof zu überqueren, den anderen Kindern ihr Taschengeld abzuknöpfen und dir einen Kuss von deinem neuesten Schwarm abzuholen. Denn nur derjenige gewinnt, der am Ende der Pause das meiste Taschengeld vorweisen kann! Aber pass auf, dass du deine Missetaten dort erledigst, wo die Nonnen dich nicht sehen können. Erwischen sie dich bei verbotenen Taten oder verpetzt dich ein anderes Kind, ist dir eine Strafe sicher ...

SPIELMATERIAL

RECESS ist ein strategisches Brettspiel für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren. Die Spieldauer beträgt 10 bis 30 Minuten. Neben diesem Regelblatt enthält das Spiel noch: 4 Spielplanteile, 2 L-förmige Eingänge, 2 Ruhezeiten, 1 Pausenuhr mit Zeiger, je 2 Jungen-Figuren in 5 Farben, je 2 Mädchen-Figuren in 5 Farben, 2 Nonnen-Figuren, 50 Münz-Marker und 1 Sanduhr.

SPIELAUFBAU

Vor Spielbeginn ist noch folgendes zu tun:

Die 4 Teile des Spielplans werden zu einem Quadrat in der Tischmitte kombiniert.

Der Eingang für Jungen wird so platziert, dass er eine der Ecken des zusammengefügteten Spielplans umschließt. Dann legt man den Eingang für Mädchen an die gegenüberliegende Ecke.

Jeder Spieler wählt nun seine Farbe und nimmt sich 2 Jungen- und 2 Mädchen-Figuren dieser Farbe. Dann stellt jeder seine Jungen auf den Eingang für Jungen, seine Mädchen auf den Eingang für Mädchen.

Die Ruhezeiten werden auf die Spielplanecken vor die beiden Eingänge gelegt. Auf den Kreis der Ruhezeiten, der jeweils zum Eingang zeigen muss, wird dann je eine Nonnen-Figur gestellt.

Die Pausenuhr wird zusammengesetzt und ihr Zeiger auf die Linie zwischen 30 und 1 gedreht. Dann werden Pausenuhr und Sanduhr griffbereit neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler erhält 10 Münz-Marker.

Der Spieler, der am längsten zur Schule gehen darf, beginnt das Spiel. Danach folgen die Mitspieler mit ihren Zügen im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

RECESS dauert nur 30 Minuten. Jede Runde hat jeder Spieler genau 1 dieser 30 Minuten Zeit, um seinen Zug auszuführen. Als erste Aktion eines Zuges rückt man den Zeiger der Pausenuhr um eine Minute weiter und dreht die Sanduhr um. (Die Sanduhr wird wohl erst später im Spiel benötigt, wenn die Planung der einzelnen Züge länger dauert.) Vervollendet ein Spieler seinen Zug nicht innerhalb der erlaubten Zeit, muss er seine Figuren dort belassen, wo sie bei Ablauf der Sanduhr standen.

Jeder Zug eines Spielers folgt dem Schema „3, 2, 1, Nonne“:

- Rücke den Uhrenzeiger 1 Minute vor und drehe die Sanduhr um.
- Bewege eines deiner Kinder um 3 Felder.
- Bewege eines deiner Kinder um 2 Felder.
- Bewege eines deiner Kinder um 1 Feld.
- Bewege eine Nonne um beliebig viele Felder.
- Gib die Sanduhr dem nächsten Spieler.

Ein Spieler darf wählen, ob er seinen Zug auslassen will. Er darf allerdings nicht nur eine oder mehrere Bewegungen auslassen, sondern muss dann auf alle verzichten. Den Zeiger der Pausenuhr muss er aber in jedem Fall um 1 Minute vorrücken.

BEWEGUNG

Alle Felder auf dem Schulhof dürfen für die Figurenbewegungen genutzt werden, nur durch die mit Spielgeräten markierten Hindernis-Felder darf nicht gezogen werden.

In jedem Zug bewegen die Spieler zuerst 3 ihrer Kinder und dann 1 Nonne. Das erste Kind muss genau 3 Felder weit ziehen, das zweite genau 2 und das letzte genau 1 Feld. Nach den 3 Kindern bewegt

man 1 Nonne eine beliebige Anzahl von Feldern.

Kein Kind darf im selben Zug zwei Mal bewegt werden. Allerdings kann ein Kind, zusätzlich zu seiner Bewegung, von einer Nonne verschoben werden - auch wenn dieses Kind und die Nonne vom gleichen Spieler kontrolliert werden.

Kinder dürfen 3, 2 oder 1 Felder weit in horizontaler und vertikaler Richtung bewegt werden - wie der Turm im Schachspiel. Sie dürfen sogar während der Bewegung die Richtung wechseln oder auf das Ausgangsfeld zurückkehren, aber nie diagonal ziehen. Kinder können problemlos durch Felder ziehen, auf denen ein anderes Kind oder eine Nonne steht. Enden dürfen sie ihren Zug auf einem solchen Feld aber nur, wenn sie anschließend eine Prügelei mit dem anderen Kind beginnen, beziehungsweise der Nonne eine gerade stattfindende Prügelei verpetzen können. AUSNAHME: Ihr gemeinsames Feld gehört zur Ruhezone! Ein solches teilen sich mehrere Kinder oder Nonnen immer friedlich; Schubsen oder gar Prügeleien sind hier nicht erlaubt! Endet der Zug eines Kindes auf einem Feld, auf dem sich bereits 2 Kinder prügeln, schlichtet es diesen Streit.

Nonnen dürfen eine beliebige Anzahl von Feldern in eine beliebige Richtung ziehen (horizontal, vertikal und diagonal) - wie die Dame im Schachspiel. Eine Nonne darf durch besetzte Felder - egal ob von einem Kind oder einer Nonne - hindurchziehen. Endet der Zug einer Nonne auf einem Feld mit einem Kind oder einer Nonne, schubst sie diese Figur ein Feld weiter - es sei denn, das von ihnen besetzte Feld gehört zur Ruhezone. Endet der Zug einer Nonne auf einem Feld, auf dem sich 2 Kinder prügeln, schlichtet sie diesen Streit.

SCHUBSEN

Endet die Bewegung einer Nonne auf einem Feld, auf dem bereits eine Nonne oder ein Kind stehen, schubst sie diese Figur beiseite. Die geschubste Figur wird in ein beliebiges, freies und angrenzendes Feld verschoben, das der Spieler der „schubsenden“ Nonne bestimmen darf. Gibt es kein freies, angrenzendes Feld, darf er auch ein besetztes wählen und die dort stehende Figur nach denselben „Schubsen“-Regeln verschieben. Das Schubsen folgt immer dem Weg des geringsten Widerstands, das heißt, die zweite verschobene Figur muss immer zuerst auf ein freies Feld versetzt werden. In der Ruhezone ist Schubsen nicht erlaubt.

PRÜGELEI ANFANGEN

Jedes Mal, wenn ein Kind nach der Bewegung mit seiner genauen Zugweite auf einem anderen Kind landet, beginnen die beiden eine Prügelei. Der Spieler am Zug wird dadurch zum Angreifer, der Spieler, dessen Kind angegriffen wird, zum Opfer. Das Kind des Opfers wird in dem Feld auf die Seite gelegt und das Kind des Angreifers auf die am Boden liegende Figur gestellt. Der Angreifer erhält sofort 1 Münze vom Opfer.

Wenn das Opfer an die Reihe kommt, darf es sein gerade angegriffenes Kind nicht bewegen. Werden mehrere Kinder des Opfers angegriffen, darf es wählen, welche seiner „3,2,1 Felder“-Bewegungen es seinen verbleibenden Kindern zuordnen möchte. In diesem Fall muss es also nicht zwangsläufig zuerst 3 Felder weit ziehen.

In jedem seiner Folgezüge darf der Angreifer wählen, ob er seine Bewegung nutzt, um sich aus der Prügelei zurückzuziehen oder ob er auf dem Opfer stehen bleibt und noch eine Münze kassiert. Bleibt er, wo er ist, reduziert sich seine Bewegungsauswahl auf „2, 1, Nonne“. Er nutzt also immer seine beste Bewegungsmöglichkeit, um sein Opfer am Boden zu halten. Belässt ein Spieler seine 2 Angreifer auf ihren Feldern, hat er nur noch die Wahl „1, Nonne“. Ein Spieler darf nur maximal 3 andere Kinder gleichzeitig angreifen: Er kann dann in seinem Zug nur noch die Nonne bewegen. Kinder desselben Spielers können sich nicht miteinander prügeln.

Kein Kind darf eine Prügelei beginnen, wenn es sich in direkter Sichtlinie einer Nonne befindet. Die Sichtlinie

entspricht dabei allen möglichen Bewegungsfeldern einer Nonne (horizontal, vertikal und diagonal). Hindernisse blockieren die Sichtlinie, über Kinderköpfe können Nonnen jedoch hinwegsehen. In der Ruhezone können keine Prügeleien ausbrechen.

PRÜGELEIEN SCHLICHTEN

Jedes Kind kann eine Prügelei schlichten, wenn es nach dem Bewegen mit der genauen Zugweite auf einem Feld landet, auf dem sich geprügelt wird. Dann schubst es die beiden anderen Kinder auf unterschiedliche, angrenzende Felder. Das Kind des Opfers wird wieder aufgerichtet und darf sich in seinem nächsten Zug wieder normal bewegen.

Eine Nonne, die ihre Bewegung so beendet, dass sich eine gerade stattfindende Prügelei in ihrer Sichtlinie befindet, unterbricht diese nicht unverzüglich. Ist vor dem Angreifer noch ein anderer Spieler an der Reihe, so darf er die Nonnenfigur beliebig bewegen. Er darf die Nonne ohne Konsequenzen für die Streithähne aus der Sichtlinie oder entlang ihrer Sichtlinie weiterbewegen. Oder aber sie auf das Feld ziehen, auf dem sich geprügelt wird. Kommt jedoch der Angreifer an die Reihe, wenn sich eine Nonne in Sichtlinie der Prügelnden befindet, hat er die Wahl, sich von diesem Feld fortzubewegen oder auf dem Feld zu bleiben und seinem Opfer noch eine Münze abzunehmen. Beschließt er zu bleiben, muss er die betreffende Nonne als seine „Nonnen-Bewegung“ auf das Feld ziehen, auf dem er steht - egal, ob seine Zeit bereits abgelaufen ist oder nicht. Er darf sie nicht einfach aus der Sichtlinie wegbewegen! Ist der Spieler als Angreifer in mehrere Kämpfe verwickelt, die sich dummerweise alle in Sichtlinie einer oder beider Nonnen befinden, darf er bestimmen, welche Prügelei durch seine „Nonnen-Bewegung“ geschlichtet wird.

Wenn eine Nonne auf ein Feld mit 2 Prügelknaben zieht, wird das Kind des Opfers auf ein anderes Feld geschubst und wieder aufgerichtet, so dass es im nächsten Zug normal weiterziehen kann. Das Kind des Angreifers wird zur Strafe an den Eingang der Jungen, beziehungsweise der Mädchen zurückgeschickt. Dort wird es auf die Seite gelegt und muss den nächsten Zug des Angreifers aussetzen. Wer ein aussetzendes Kind besitzt, darf als Bewegung nur zwischen „2, 1, Nonne“ wählen; bei 2 gleichzeitig aussetzenden Kindern nur „1, Nonne“. Bei 3 oder mehr gleichzeitig aussetzenden Kindern darf er nur eine Nonne bewegen. Hat es seinen Zug bewegungslos verbracht, darf das bestrafte Kind aufgerichtet werden und im nächsten Zug seines Spielers in die Ruhezone gezogen werden.

PETZEN

Jedes Mal, wenn es eine Prügelei auf dem Spielfeld gibt, darf ein Kind - mit seiner genauen Zugweite - auf das Feld einer Nonne ziehen. Diese Nonne erscheint nun unverzüglich auf dem Feld der Streithähne - ungeachtet der üblichen Bewegungsbeschränkungen! Gibt es zu diesem Zeitpunkt mehrere Prügeleien, entscheidet die Petze, welche Prügelei sie meldet. Der Streit wird von der Nonne nach den üblichen Regeln für das Eintreffen auf dem Feld einer Prügelei geschlichtet.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn eine von 2 Bedingungen eintritt:

- Die Pausenuhr zeigt das Ende des dreißigsten Zuges (=30 Minuten) an.
- Einem Junge und einem Mädchen desselben Spielers gelingt es, sich auf demselben Feld zu treffen und dort zu küssen, ohne dass sie dabei von einer Nonne gesehen werden. Jeder der übrigen Spieler muss dem Spieler der beiden Figuren 2 Münzen geben.

Wer bei Spielende die meisten Münzen vorweisen kann, gewinnt das Spiel und wird zum „König des Schulhofs“ ernannt!

Im Fall eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, dessen Paar es gelang, sich zu küssen. Gab es keinen Kuss, verliert der Spieler, der zur Zeit die meisten aussetzenden Kinder besitzt. Besteht danach das Unentschieden immer noch, kann man es entweder dabei belassen oder den Sieger z.B. durch Armdrücken bestimmen.