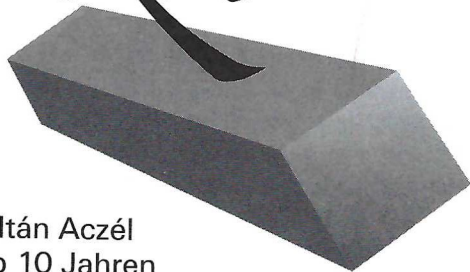


# TAKAMI<sup>©</sup>



Ein Spiel von Zoltán Aczél  
für 2 - 5 Spieler ab 10 Jahren

## Spielmaterial

Zwei zusammensteckbare Brettchen

36 Stäbchen

diese Spielregel

## Spielvorbereitung

Die beiden schwarzen Brettchen werden zu einem X zusammengesteckt. Die 36 Stäbchen werden gemischt und im oberen Viertel des X aufgeschichtet. Dabei können alle Spieler mithelfen. Es gibt keine Aufbauregel. Grundsätzlich ist alles erlaubt. Am besten baut man die Stäbchen kreuz und quer ein (Abb.1a/1b).

## Spielverlauf

### 1. Höhersetzen

Es wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, nimmt ein Stäbchen seiner Wahl aus dem Stapel heraus und baut es so wieder ein, daß sein höchster Punkt jetzt höher liegt als zuvor (siehe Abb 2-4).

### 2. Gewinnstäbchen ziehen

Gelingt das Höherlegen, ohne daß Stäbchen vom X fallen, darf der Spieler ein anderes Stäbchen seiner Wahl herausziehen und es als Gewinnstäbchen neben sich ablegen. Sein Zug ist damit beendet.

Erscheint ihm dies zu riskant, kann er seinen Zug auch beenden, ohne ein Gewinnstäbchen zu nehmen.

Jedes der Gewinnstäbchen zählt 1 Punkt in der Endabrechnung. Nur die roten Stäbchen zählen null Punkte.

### *Startaufstellungen:*



Abb.1a

*Unser Favorit fürs erste Spiel*

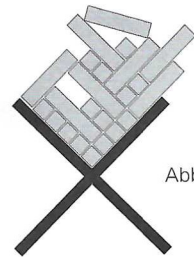


Abb.1b

*...sowas ist auch möglich.*

### Stäbchen fallen herunter

a) Wenn Stäbchen vom X fallen, muß der Spieler seinen Versuch sofort abbrechen. Alle herabgefallenen Stäbchen muß er als Minusstäbchen an sich nehmen und deutlich getrennt von seinen Gewinnstäbchen aufbewahren. Jedes dieser Minusstäbchen zählt in der Endabrechnung einen Minuspunkt – auch die roten! Ein Gewinnstäbchen erhält man in diesem Fall natürlich nicht. Hat man bereits ein Stäbchen herausgezogen, kommt es ebenfalls zu den Minusstäbchen.

b) Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges ein Stäbchen herausgezogen, kann es danach aber nicht höher bauen, muß er dieses Stäbchen zu seinen Minusstäbchen legen. Sein Spielzug ist damit beendet.

### Die Minusstäbchen können wieder abgegeben werden

Wer z.B. ein blaues Gewinnstäbchen ergattert, darf alle bisher gesammelten blauen Minusstäbchen wieder abgeben (zurück in die Tokami-Schachtel legen). Dies gilt entsprechend für jede Farbe, auch für Rot. Das erkämpfte Stäbchen darf man zu seinen Gewinnstäbchen legen.

**Beispiel:** Ein Spieler hat bereits 4 gelbe, 2 rote und ein grünes Minusstäbchen neben sich liegen. Jetzt gelingt es ihm, ein gelbes Gewinnstäbchen zu nehmen. Dieses gelbe Stäbchen legt er wie üblich zu seinen Gewinnstäbchen. Die 4 gelben Minusstäbchen darf er zurück in die Spieleschachtel legen.

**Tabustäbchen**

Das vom vorigen Spieler höher gelegte Stäbchen ist für den nachfolgenden Spieler tabu, d.h. er darf es weder höherlegen noch als Gewinnstäbchen nehmen. Erst der übernächste Spieler darf es wieder benutzen.

**Ausnahme:** Wer sich zu Beginn seines Zuges nicht traut, ein Stäbchen herauszuziehen, muß das Tabustäbchen als Minusstäbchen nehmen. Sein Zug ist damit beendet.

**Wegnehmen und Herausziehen der Stäbchen**

Wer an der Reihe ist, darf an einem Stäbchen probieren, ob es sich entfernen läßt. Erscheint ihm dies zu riskant, muß er das Tabustäbchen als Minusstäbchen an sich nehmen. Es darf also nicht mit mehreren Stäbchen probiert werden (gilt auch beim Ziehen eines Gewinnstäbchens).

**Verrutschen**

Im X dürfen die Stäbchen beliebig herumrutschen. Erst wenn Stäbchen vom X herunterfallen, ist der Versuch mißlungen.

**Spielende und Sieger**

Eine Spielrunde ist zu Ende, wenn nur noch vier Stäbchen auf dem X liegen. Sieger ist, wer die meisten Punkte erhält. Jedes rote Gewinnstäbchen zählt null Punkte. Alle anderen Gewinnstäbchen zählen jeweils 1 Punkt. Jedes Minusstäbchen (auch die roten) zählt 1 Minuspunkt.

Am besten notieren Sie ihren Punktstand und spielen mehrere Runden.

**Beispiele für korrektes Höherlegen eines Stäbchens (Abb. 2 - 4):**

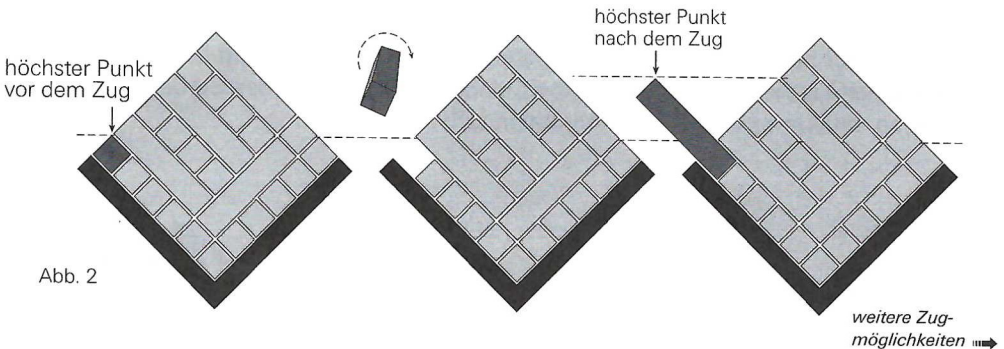
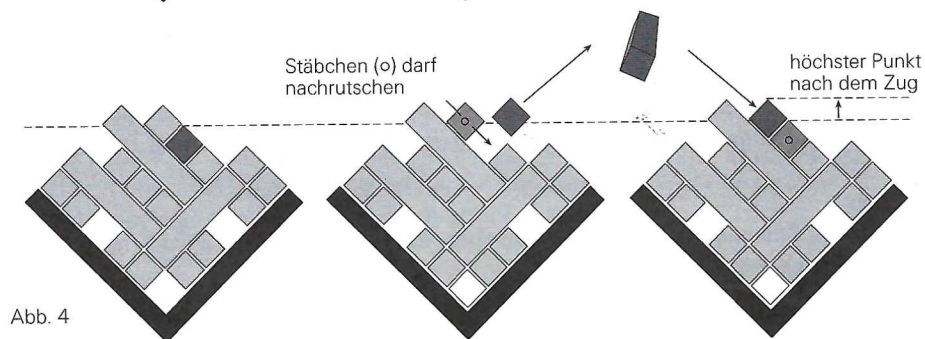
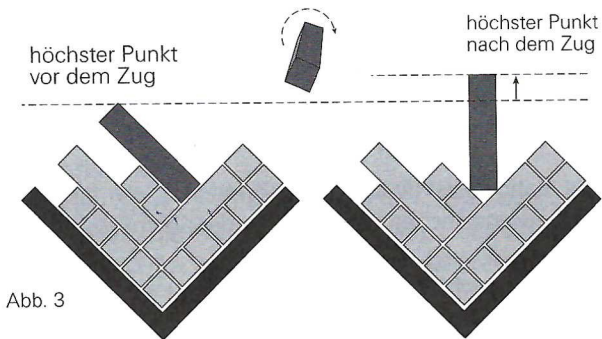
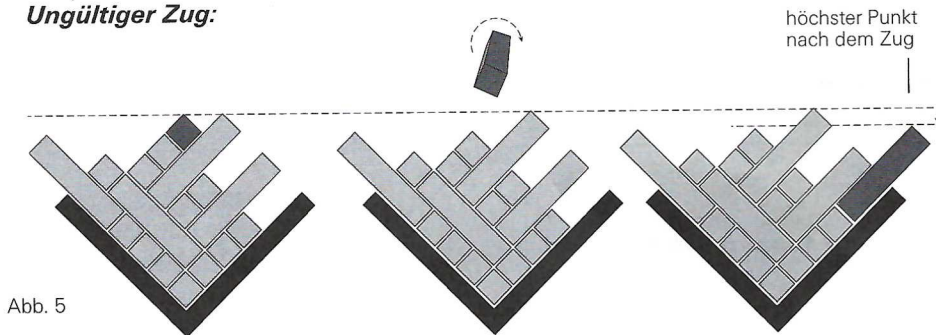


Abb. 2



**Ungültiger Zug:**



Hier liegt der höchste Punkt des bewegten Bauteils nach dem Zug tiefer als zuvor. Ein solcher Zug ist ungültig. Gelingt es einem Spieler nicht, das Stäbchen höher zu legen, muß er es als Minusstäbchen an sich nehmen.