

Tintenherz

Für 2- 6 Spieler ab 10 Jahren

„Diesmal lag das Dorf nicht still und menschenleer da wie in den vergangenen Nächten. Es summt wie ein Wespennest. Auf dem Parkplatz patrouillierten gleich vier bewaffnete Posten, und um den Maschendrahtzaun, der das leere Fußballfeld umgab, war eine Reihe von Wagen geparkt. Ihre Scheinwerfer tauchten das Feld in grelles Licht.“

Spielidee

In dem Roman „Tintenherz“ geht es um die Fähigkeit einiger Menschen, beim Vorlesen eines Buches Personen und Wesen aus dessen Geschichte „herauslesen“ zu können. Die Charaktere erscheinen in unserer Welt. Im Gegenzug verschwinden Charaktere in die Welt dieser Geschichte.

Meggie, die 12-jährige Heldin des Romans, lebt mit ihrem Vater Mortimer zusammen, den sie einfach Mo nennt. Andere nennen ihn Zauberzunge. Mo ist Buchbinder und besitzt die Fähigkeit des „Herauslesens“. Als Meggie drei Jahre alt war, las er seiner Frau Resa das Buch „Tintenherz“ vor und holte damit üble, mörderische Gestalten und deren Anführer Capricorn in unsere Welt. Gleichzeitig verschwand Resa in die Welt von „Tintenherz“.

Capricorn und seine Kumpane haben sich in einem verlassenem Dorf in Oberitalien eingerichtet und wollen verhindern, jemals wieder in ihre eigene Welt „zurückgelesen“ zu werden. Daher haben sie fast alle Exemplare des Buches vernichtet. Capricorn zwingt Meggie, die sich ebenfalls als fähige „Herausleserin“ erwiesen hat, mit Hilfe des letzten verbliebenen Buches, den „Schatten“, eine besonders gefürchtete Gestalt, in unsere Welt zu holen, um fortan noch mehr Macht und Schrecken ausüben zu können. Gemeinsam mit Fenoglio, dem Autor des Buches, entwickeln Mo und Meggie den Plan, die Geschichte so umzuschreiben, dass sich der Schatten gegen seinen Herrn Capricorn wendet.

Hier setzt das Spiel ein. Der Schatten ist bereits auf der Szene erschienen. Wird er sich gegen Capricorn wenden? Dazu müssen die Spieler gemeinsam die richtigen Worte finden, um Meggie und Fenoglio in ihrem Kampf gegen Capricorn und den Schatten zu helfen.

Spielziel

Die Spieler müssen Aufgaben lösen, indem sie aus Buchstaben, die offen auf dem Spielplan ausliegen, Wörter bilden. Wurde eine Aufgabe gelöst, zieht Meggie in Richtung Ziel. Andernfalls bewegt sich Capricorn voran. Erreicht Meggie das Zielfeld zuerst, ist die dunkle Seite besiegt und die Spieler haben gemeinsam gewonnen. Kommt Capricorn als Erster an, haben alle Spieler verloren.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 2 Würfel (1 Augenwürfel, 1 Richtungswürfel)
- 1 Sanduhr (Laufzeit ca. 1 Minute)
- 25 Buchstabenkärtchen (23 zeigen einen Buchstaben, 2 zeigen den Marder Gwin)
- 58 Buchchips (mit einem Buch auf der einen und einem Herz auf der anderen Seite)
- 55 Aufgabenkarten

Spielvorbereitung

- ✎ Vor dem ersten Spiel werden die Buchstabenkärtchen und Buchchips vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
- ✎ Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- ✎ Die Buchstabenkärtchen werden auf den Feldern des Plans wie folgt platziert:
 - ♥ Auf einem der vier Eckfelder wird offen das „E“ ausgelegt. Das Kärtchen mit dem Buchstaben „N“ wird offen auf dem diagonal gegenüber liegenden Feld platziert.
 - ♥ Alle anderen Buchstabenkärtchen werden zunächst verdeckt auf den 23 verbliebenen freien Feldern des Plans ausgelegt.
 - ♥ Die Kärtchen auf den Feldern, die seitlich an „E“ und „N“ angrenzen, werden aufgedeckt.
 - ♥ Ebenso werden die beiden Buchstabenkärtchen auf den beiden anderen Eckfeldern aufgedeckt, sowie die jeweils seitlich daran angrenzenden Kärtchen. Es liegen also 12 Kärtchen offen (siehe Abbildung unten).
- ✎ Fenoglio (die grüne Figur) wird auf das Feld gestellt, auf dem das „E“ ausliegt. Der Schatten (die schwarze Figur) wird auf dem Feld in der Mitte platziert.
- ✎ Meggie (die gelbe Figur) und Capricorn (die rote Figur) werden auf das Startfeld mit dem Pfeil gestellt.
- ✎ Die Aufgabenkarten werden nach ihren Rückseiten sortiert. Es entstehen zwei Stapel, die gut gemischt und mit ihren Rückseiten nach oben neben dem Spielplan ausgelegt werden. *Hinweis: Zum Kennenlernen sollte beim ersten Spiel nur mit den Karten gespielt werden, die eine grüne Rückseite haben, da diese etwas einfacher sind.*

So könnte das Spielfeld aufgebaut werden:



Wollen Sie sofort wissen, wie „Tintenherz“ gespielt wird? Dann besuchen Sie meine Webseite www.profeasy.de und schauen Sie Marlene, Vicky und Siegfried beim Spielen zu.

Ihr Prof. Easy

- Die Sanduhr wird so aufgestellt, dass die grüne Seite nach oben zeigt.
- Die Würfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält einen Buchchip, den er mit der Buchseite nach oben vor sich ablegt.
- Die übrigen Buchchips werden ebenfalls mit ihrer Buchseite nach oben als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.


berblick über den Spielverlauf


Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und zieht - entsprechend des Würfelergebnisses - entweder Fenoglio (die grüne Figur), wenn die grüne Seite der Sanduhr nach oben zeigt, oder den Schatten (die schwarze Figur), wenn die schwarze Seite nach oben zeigt. Endet der Zug von Fenoglio oder des Schattens auf einem Aufgabenfeld (das sind die hellen Felder), müssen die Spieler eine Aufgabe lösen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Die Würfel

- Der Richtungswürfel zeigt die vier Symbole, die sich an den vier Seiten des Buchstabenfeldes befinden. Er gibt die Richtung vor, in die die grüne oder schwarze Spielfigur gezogen werden muss. Wird das Richtungskreuz gewürfelt, darf der Spieler die Zugrichtung der Spielfigur frei bestimmen.
- Der Augenzwürfel legt fest, wie viele Felder die Spielfigur gezogen werden muss - also entweder 1, 2 oder 3 Felder. Erreicht eine Spielfigur ein Randfeld und sind noch Bewegungspunkte übrig, wird die Figur auf das gegenüberliegende Feld derselben Reihe weitergesetzt und von dort je nach gewürfelter Augenzahl die restlichen Felder weitergezogen (siehe auch Beispiel 1).

1. Fenoglio oder den Schatten ziehen

 Solange die grüne Seite der Sanduhr nach oben zeigt, wird Fenoglio gezogen: Liegt auf dem Feld, auf das Fenoglio gezogen wird, ein verdecktes Buchstabenkärtchen, wird es auf seine Vorderseite gedreht. Verdeckte Buchstabenkärtchen auf Feldern, über die Fenoglio hinweggezogen wird, werden **nicht** aufgedeckt.

 Solange die schwarze Seite der Sanduhr nach oben zeigt, wird der Schatten gezogen: Liegt auf dem Feld, auf das der Schatten gezogen wird, ein Buchstabenkärtchen offen aus, wird es auf seine Rückseite gedreht. Außerdem werden auch alle offen ausliegenden Buchstabenkärtchen der Felder, über die der Schatten hinweggezogen wird, auf ihre Rückseite gedreht.

- Eine Spielfigur darf über die andere hinweggezogen werden.
- Beide Figuren dürfen auch auf demselben Feld stehen bleiben.
- Endet der Zug von Fenoglio oder des Schattens auf einem dunklen Feld, ist sofort der nächste Spieler an der Reihe. Endet der Zug einer Figur auf einem hellen Feld, muss zuvor eine Aufgabe gelöst werden (siehe „Eine Aufgabe lösen“).

Beispiel 1

Ein Spieler würfelt das „Buch“ und eine „3“. Die schwarze Seite der Sanduhr zeigt nach oben. Somit muss der Spieler die schwarze Figur (den Schatten) 3 Felder in Richtung des Buches ziehen. Er zieht den Schatten über den linken Rand des Spielfeldes hinaus und setzt ihn in derselben Reihe rechts wieder ein. Da der Schatten über die Buchstabenkärtchen „Z“ und „V“ hinweggezogen wurde, werden diese Kärtchen auf ihre Rückseite gedreht.



Beispiel 2

Wiederum würfelt ein Spieler das „Buch“ und eine „3“. Da diesmal die grüne Seite der Sanduhr nach oben zeigt, muss die grüne Figur (Fenoglio) 3 Felder in Richtung des Buches gezogen werden. Das verdeckte liegende Buchstabenkärtchen, auf dem der Zug von Fenoglio endet, wird aufgedeckt. Es erscheint das „W“.



Würfelergebnis bestimmen

Manche Würfelwürfe können sehr ungünstig sein. So kann es vorkommen, dass mit dem Zug des Schattens wichtige Buchstaben wie z. B. das „E“ oder das „N“ zuge- deckt werden. In diesem Fall darf der Spieler, der an der Reihe ist, einen seiner Buchchips auf die Herzseite drehen und einen der beiden Würfel auf eine beliebige Seite drehen.



Der Marder Gwin



Deckt ein Spieler eines der beiden Kärtchen auf, die den Marder Gwin zeigen, darf er ein beliebiges Buchstabenkärtchen aufdecken. Das gilt auch, wenn ein Spieler mit Fenoglio auf ein Feld zieht, auf dem sich bereits ein aufgedecktes „Marder-Gwin“-Kärtchen befindet. Sollte durch das Aufdecken auch der andere Marder Gwin zum Vorschein kommen, darf der Spieler jetzt jedoch nicht noch ein weiteres Buchstabenkärtchen aufdecken.

2. Eine Aufgabe lösen

Wurde eine Spielfigur auf ein helles Feld gezogen, versuchen jetzt alle Spieler, eine Aufgabe zu lösen:



Wurde Fenoglio gezogen, deckt der Spieler, der an der Reihe ist, die oberste grüne Aufgabenkarte auf.



Wurde der Schatten gezogen, deckt der Spieler die oberste rote Karte auf.

Der Spieler liest die Aufgabe laut vor und dreht anschließend die Sanduhr um. Jeder Spieler hat nun Gelegenheit, bis zum Ablauf der Sanduhr (ca. 1 Minute) ein zur Aufgabe passendes Wort zu nennen. Jeder Spieler darf aber nur ein Wort nennen.

Regeln für das Nennen von Wörtern:

- Alle Buchstaben, aus denen ein Wort zusammengesetzt ist, müssen offen auf dem Spielplan ausliegen. Ein offen liegender Buchstabe darf aber mehrfach in einem Wort vorkommen. Wird z. B. das Wort „Elle“ als Maßeinheit genannt, ist das Wort gültig, wenn „E“ und „L“ offen ausliegen.
- Das Wort muss zur gestellten Aufgabe passen. Lautet die Aufgabe z. B. „Nenne ein Getränk!“, darf nicht „Zitrone“ oder „Brot“ genannt werden. „Zitronensaft“ hingegen wäre zulässig.
- Abkürzungen wie „BRD“, „VW“ oder „ZDF“ sind nicht erlaubt.
- Die Umlaute ä, ü und ö müssen mit ae, ue und oe gebildet werden. Für Wörter mit „ß“ wird das „s“ verwendet.
- Kein Spieler darf ein Wort nennen, das zuvor schon von einem anderen Spieler genannt wurde. Ein Wort darf nicht in leicht abgewandelter Form (z. B. als Mehrzahl oder Steigerungsform eines Wortes) ein zweites Mal genannt werden.

Es darf jedoch ein aus zwei oder mehr Wörtern zusammengesetzter Begriff genannt werden, wenn eins der Wörter zuvor schon genannt wurde (z. B. Haus- Hochhaus bzw. Vogel: Raubvogel oder Singvogel).

- Hat ein Spieler ein offensichtlich ungültiges Wort genannt, da z. B. nicht alle benötigten Buchstaben vorhanden sind oder eine andere der oben genannten Regeln verletzt wurde, darf er bei dieser Aufgabe kein weiteres Wort nennen.
- Nach Ablauf der Sanduhr sollten die Spieler in strittigen Fällen gemeinsam darüber entscheiden, ob ein genanntes Wort gültig ist oder nicht. Das Wort muss im allgemeinen Sprachgebrauch üblich sein und zumindest eine weitere Person der Spielrunde sollte es ebenfalls kennen.



Wurde die Aufgabe von den Spielern gelöst, wird Meggie (die gelbe Figur) ein Feld in Richtung Ziel gezogen.



Wurde die Aufgabe nicht gelöst, wird Capricorn (die rote Figur) ein Feld in Richtung Ziel gezogen.

Eine Aufgabe gilt als gelöst, wenn

- im Spiel zu zweit mindestens 1 gültiges Wort gefunden wurde,
- im Spiel zu dritt und viert mindestens 2 gültige Wörter gefunden wurden und
- im Spiel zu fünft und sechst mindestens 3 gültige Wörter gefunden wurden.



Unabhängig davon, ob die Aufgabe gelöst wurde oder nicht, darf sich jeder Spieler, der ein gültiges Wort genannt hat, einen Buchchip nehmen, den er mit der Buchseite nach oben vor sich ablegt.

Wurden mindestens 2 gültige Wörter genannt und es gibt einen Spieler, der alleine das Wort mit den meisten Buchstaben genannt hat, erhält dieser als Belohnung einen zweiten Buchchip, den er ebenfalls mit der Buchseite nach oben vor sich ablegt.

Hinweis: Sollten nicht mehr genügend Buchchips zum Verteilen zur Verfügung stehen, so gibt jeder Spieler drei Buchchips in den Vorrat zurück. Welche Chips er zurückgibt (mit aufgedeckter Buch- oder Herzseite) darf jeder Spieler selbst entscheiden. Wer weniger als drei Chips hat, gibt nur so viele, wie er besitzt. Erst danach erhalten alle Spieler, die ein gültiges Wort genannt hatten, die ihnen zustehenden Buchchips.

Die gespielte Aufgabenkarte wird anschließend auf einen offenen Ablagestapel gelegt.

Beispiel für eine Aufgabe

Es wird zu fünft gespielt. Kirsten ist an der Reihe. Sie würfelt eine 1 und eine „Flamme“ und zieht Fenoglio auf ein helles Feld. Dann deckt sie die oberste Karte des grünen Aufgabenstapels auf, liest die Aufgabe vor und dreht die Sanduhr um. Die Aufgabe lautet: „Nenne ein Säugetier!“

Claudia ruft „Loewe“, Kirsten „Pferd“, Wolfgang „Erpel“ und Reiner „Nilpferd“.

Bevor die Sanduhr abgelaufen ist, nennt Klaus in letzter Sekunde „Reh“.

Bis auf „Erpel“ und „Reh“ erfüllen alle genannten Wörter die Aufgabe. „Reh“ ist ungültig, da es auf dem Spielplan kein aufgedecktes „H“ gibt. „Erpel“ gilt nicht, da das kein Säugetier ist.

Außer Wolfgang und Klaus erhalten alle Spieler einen Buchchip. Reiner erhält für sein „Nilpferd“ einen zweiten Buchchip, weil er das längste Wort genannt hatte.

Da 3 Wörter gefunden wurden (zu fünft werden mindestens 3 benötigt), wird Meggie 1 Feld in Richtung des Zielfeldes gezogen.



Spielende

Das Spiel endet, wenn entweder Meggie oder Capricorn das Zielfeld erreichen. Erreicht Meggie zuerst das Zielfeld, hat Fenoglio Dank aller Spieler die richtigen Wörter gefunden, um seine Geschichte umzuschreiben und mit Meggies Hilfe gelingt es, Capricorn zu besiegen. In diesem Fall gewinnen alle Spieler gemeinsam. Der bzw. diejenigen Spieler, die die meisten Buchchips mit aufgedeckter Buchseite besitzen, haben „noch ein bisschen mehr gewonnen“.

Erreicht Capricorn zuerst das Zielfeld, haben alle Spieler verloren. In diesem Fall darf sich der bzw. dürfen sich diejenigen Spieler als „Spieler der Herzen“ fühlen, die die meisten Chips mit aufgedeckter Herzseite besitzen. Wenn die Spieler auch nicht gewonnen haben, so haben diese Spieler doch ein Herz für die Gemeinschaft gezeigt.

Autor: Klaus Teuber (www.klausteuber.de)

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Coverillustrationen: Cornelia Funke

Grafik und Illustrationen: Franz und Imelda Vohwinkel

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Wir danken dem Cecilie Dressler Verlag für die Erlaubnis, das Titelbild des Buches „Tintenherz“ sowie Zitate aus dem Buch verwenden zu dürfen.



© 2007

KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 (0) 711-2191-0

Fax: +49 (0) 711-2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de

Art.-Nr: 690250

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

© Cecilie Dressler Verlag, Hamburg 2003

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

© MMVII New Line Productions, Inc. Inkheart™ and all related characters, places, names and other indicia are trademarks of New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.