



ORIGAMI



Alle 20 Jahre treten die größten Origami-Meister zum Wettstreit um den Titel „Bester Origami Künstler“ gegeneinander an. Dank ihrer Fähigkeiten und der magischen Karten, die sie einsetzen, hauchen die Meister ihren Origami-Schöpfungen echtes Leben ein! Wirst du dich in der Kunst des Papierfaltens beweisen und deine besten Werke der Jury präsentieren?

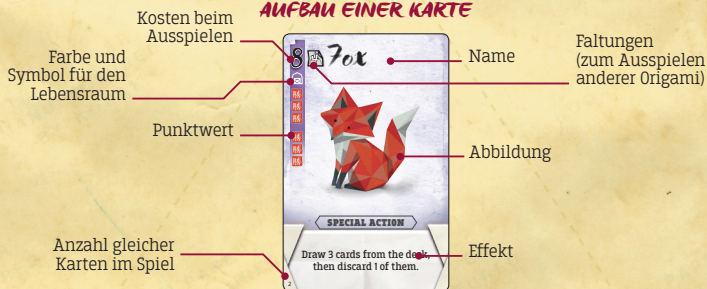
Spielmaterial

- 90 Origami-Karten (ab jetzt kurz „Origami“ genannt): je 18 Karten in 5 verschiedenen Farben. Jeder Farbe ist ein Symbol zugeordnet und steht für einen Lebensraum: Bauernhof , Himmel , Meer , Savanne  und Wiese 
- 1 Blatt Papier, um die Figur für den Startspieler zu falten (Anleitung: siehe Seite 6)
- diese Spielregel

Spielvorbereitung

Für das Spiel benötigst du die Karten von **so vielen Farben**, wie Spieler mitspielen. *Beispiel: Bei 3 Spielern spielt ihr mit den Karten von 3 Farben.* Du kannst beliebige Farben aussuchen. Achte darauf, dass ihr mit allen Karten der betreffenden Farben spielt. Die Karten der übrigen Farben werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

AUFBAU EINER KARTE



Mische die Karten verdeckt. Die Zahl in dem kleinen Symbol vor dem Namen der Karte gibt die Anzahl Faltungen an, die diese Karte wert ist. Lege vor jedem Spieler einzeln nacheinander so lange Karten offen aus, bis Karten mit einem Wert von **insgesamt 10 Faltungen**  oder mehr vor dem Spieler liegen. Es ist völlig normal, dass



Beispiel.
 $3+4+2+1 = 10$
Faltungen
insgesamt

die Spieler jetzt unterschiedlich viele Karten mit verschiedenem Gesamtwert an Faltungen vor sich liegen haben.

Der Spieler mit den wenigsten Faltungen wird der Startspieler. Bei Gleichstand lösen die betroffenen Spieler. Der **Startspieler** erhält die Origami-Figur und stellt sie bis zum Spielende neben sich ab.

Jeder Spieler nimmt die Karten, die vor ihm liegen, auf Hand. Ab jetzt hält jeder Spieler seine Karten verdeckt.

Lege die übrigen Karten als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Decke **die 4 obersten Karten** vom Stapel auf und lege sie offen in einer Reihe neben den Stapel. Das ist die **Nachschubzeile**. Lasse etwas Platz für den Ablagestapel.



Spielablauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler beginnt. Wenn du an die Reihe kommst, **musst** du **1 der folgenden Aktionen auswählen**:

1. KARTEN ZIEHEN
2. EIN ORIGAMI AUSSPIELEN
3. DIE SONDERAKTION EINES ORIGAMI AUSFÜHREN

Wenn du die gewählte Aktion ausgeführt hast, ist dein Zug beendet. Falls du jetzt mehr als 8 Karten auf der Hand hast, musst du überzählige Karten auf den Ablagestapel legen. Du wählst selbst aus, welche Karten du ablegst, damit du nur 8 Karten auf der Hand behältst. Danach kommt dein linker Nachbar an die Reihe.

1. KARTEN ZIEHEN

Wenn du diese Aktion wählst, musst du so viele Karten aus der Nachschubzeile nehmen, dass deren **Gesamtwert 4 oder wenige Faltungen** beträgt. Nimm die Karten auf die Hand. Decke danach so viele Karten vom Stapel auf, bis wieder 4 Karten in der Nachschubzeile liegen. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, drehst du den Ablagestapel um, mischst ihn und legst ihn als neuen Stapel bereit. Beachte dabei jedoch das „Spielende“!

Beispiel: Du könntest aus der oben abgebildeten Nachschubzeile entweder nur die Bee (Biene) oder den Parrot (Papagei) zusammen mit dem Raccoon (Waschbär) nehmen. Du könntest auch weniger als 4 Faltungen nehmen, beispielsweise das Chick (Küken) und den Parrot (Papagei). Die übrigen Faltungen sind dann verloren.

2. EIN ORIGAMI AUSSPIELEN

Wenn du diese Aktion wählst, musst du **1 Origami** aus deiner Hand ausspielen. Die große Zahl in der oberen linken Ecke der Karte gibt die Kosten in Faltungen an, die du bezahlen musst, um das Origami ausspielen zu können. Du bezahlst die Kosten,

indem du **andere Karten** aus deiner Hand abwirfst. Der Gesamtwert der Faltungen auf den abgeworfenen Karten muss **genau so hoch** sein, **wie die Kosten** auf dem auszuspielenden Origami.

Beispiel: Du willst den Raccoon (Waschbär) ausspielen. Er kostet 4 Faltungen. Um ihn zu bezahlen, kannst du entweder den Butterfly (Schmetterling) abwerfen oder die Owl (Eule) zusammen mit dem Elephant (Elefant). Achtung: Du darfst weder mit Owl (Eule) und Elephant (Elefant) noch mit Owl (Eule) und Pig (Schwein) bezahlen, da diese Kombinationen jeweils 5 Faltungen ergeben und du nicht überzahlen darfst.



Sammlungen: Nachdem du die Kosten bezahlt hast, legst du das Origami offen vor dir aus. Wenn du ein Origami ausspielst, musst du es in eine deiner **Sammlungen** legen. Du darfst nur **2 Sammlungen** vor dir liegen haben. Jedes Mal wenn du ein Origami ausspielst, musst du es in eine deiner beiden Sammlungen legen.

Eine Sammlung besteht aus einer Reihe überlappend abgelegter Karten, bei der ein Origami **vorne** liegt. Wenn du ein Origami legst, musst du es leicht versetzt auf die vorderste Karte einer deiner Sammlungen legen, so dass die linke Ecke des Origami darunter sichtbar bleibt, damit man den Namen, die Farbe und Punktwert weiterhin erkennen kann.

Die Anzahl der Karten in den beiden Sammlungen darf sich niemals um mehr als 1 Karte unterscheiden. Das heißt, dass in beiden Sammlungen entweder gleich viele Karten liegen oder in einer Sammlung nur eine Karte mehr liegt als in der anderen. Mit den beiden ersten Origamis, die du ausspielst, beginnst du die beiden Sammlungen. Danach musst du mit jedem weiteren Origami ein zuvor ausgespieltes überdecken. Wenn du ein Origami mit einer Sonderaktion überdeckst, kannst du diese Sonderaktion nicht mehr ausführen.

Beispiel: Du spielst den Raccoon (Waschbär) aus und musst ihn in die linke Sammlung legen, damit beide Sammlungen gleich groß sind. Du darfst ihn nicht in deine rechte Sammlung legen, da sie dann 2 Karten größer wäre, als die linke. Deswegen kannst du die Sonderaktion des Shark (Hai) nicht mehr ausführen.



Origami-Effekte: Jedes Origami, das du ausspielst, hat einen Effekt.

Es gibt 3 verschiedene Effekte:

- **INSTANT EFFECT (Sofort):** Du darfst den auf der Karte angegebenen Effekt nur einmal ausführen und nur sofort nachdem du das Origami ausgespielt hast. Danach kannst du den Effekt nicht mehr nutzen. Das Ausführen eines Sofort-Effekts ist immer freiwillig.
- **SCORING (Wertung):** Dieser Effekt entfaltet seine Wirkung nur bei der Wertung am Ende des Spiels.
- **SPECIAL ACTION (Sonderaktion):** Dieses Origami ermöglicht dir in deinem Zug eine Sonderaktion auszuführen (siehe „3. Die Sonderaktion eines Origami ausführen“). Du kannst die Sonderaktion nicht in dem Zug einsetzen, in dem du das Origami ausgespielt hast, denn du hast damit ja schon eine Aktion ausgeführt. Du darfst die Sonderaktion in jedem Zug einmal ausführen, so lange das Origami als vorderste Karte in der Sammlung liegt und wenn du diese Aktion wählst.

Tip: Jedes Origami hat einen Effekt, der auf der Karte beschrieben ist. Anfangs erscheint es vielleicht so, dass man viel lernen muss, aber lass dich davon nicht entmutigen. Je häufiger du spielst, desto flüssiger wird der Spielverlauf.

3. DIE SONDERAKTION EINES ORIGAMI AUSFÜHREN

Wenn du diese Aktion wählst, musst du die Sonderaktion ausführen, die auf der **vordersten** Karte einer deiner Sammlungen angegeben ist. Führe sie so aus, wie sie auf der Karte beschrieben ist. Du kannst nur einen Sonderaktion-Effekt nutzen. Wenn keines der beiden vorderen Origami den Effekt Sonderaktion hat, darfst du diese Aktion nicht wählen! Du darfst keine Sonderaktion ausführen, die auf einer Karte steht, die von einem Origami überdeckt ist, das du später ausgespielt hast.

Beispiel (Fortsetzung): Der Raccoon (Waschbär) in der linken Sammlung hat die Sonderaktion „Nimm bis zu 3 Faltungen aus der Nachschubzeile und nimm die oberste Karte vom Ablagestapel“. Wenn du am Zug bist, kannst du statt der Aktionen „1. Karten ziehen“ oder „2. Ein Origami ausspielen“ diese Sonderaktion wählen.

Spielende

Wenn der Nachschubstapel zum **zweiten Mal** aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel ganz normal gemischt. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt. Wenn der Startspieler wieder an der Reihe kommt, hat **jeder Spieler** noch **einen letzten Zug**. Der rechte Nachbar des Startspielers ist also der letzte Spieler, der einen Zug macht.

Jetzt wird es Zeit die Punkte zu zählen!

Es zählen nur die Origami in deinen Sammlungen: Addiere die Punkte **勝** aller Origami und die Punkte, die du durch alle Wertung-Effekte erhältst. Die Wertung-Effekte zählen auch, wenn die Origami mit anderen Karten überdeckt sind!

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Gibt es einen Gleichstand zwischen mehreren Spielern, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Karten auf der Hand hat.

Beispiel: Das Spiel endet und du hast 3 Karten auf der Hand. In deinen Sammlungen hast du:

							
3	3	3 + 4 für die zwei Küken = 7	5 + 1 für die drei Handkarten = 6	6	3 + 3 für die drei = 6	5 (Du hast zwei Ameisen. Daher ist jede 5 wert statt 3)	5

GESAMT = 41

Erklärungen zu den Origami

Die Sonderaktionen einiger Origami erlauben es dir ein anderes Origami auszuspielen. Wenn die Sonderaktion nicht ausdrücklich etwas anderes sagt, musst du dafür die Kosten in Faltungen bezahlen, genau so wie wenn du das Origami ganz normal ausspielen würdest.

Wenn dich eine Karte anweist, eine andere Karte abzuwerfen, weiterzugeben oder

ähnliches bezieht sich diese Anweisung nur auf Karten in deiner Hand und nicht auf deine Sammlungen – es sei denn, die Anweisung lautet ausdrücklich anders.

BAUERNHOF



Dog (Hund): Zähle alle Schafe, die als vordere Karte in den Sammlungen aller Spieler liegen und alle Schafe in der Nachschubzeile. *Beispiel: Wenn 2 Schafe ausliegen, ziehst du 3 Karten.*



Fox (Fuchs): Ziehe 3 Karten, wirf 1 Karte davon ab und nimm die beiden anderen auf die Hand. Du darfst nicht erst die 3 Karten auf die Hand nehmen und dann 1 Karte von der Hand abwerfen.



Rabbit (Hase): Wenn nötig, musst du abrunden. *Beispiel: Du hast bei Spielende 5 Karten auf der Hand und erhältst dafür 2 Punkte.*

WIESE



Bee (Biene): Diese Karte zählt selbst auch mit, da **jede** Karte mit  gezählt wird.



Cricket (Grille): Du darfst nicht dieselbe Karte ausspielen, die du gezogen hast. Hast du jedoch eine andere Karte mit dem gleichen Origami auf der Hand, darfst du diese Karte ausspielen. Zeige beide Karten den Mitspielern, bevor du eine ausspielst. Du darfst aber die gerade gezogene Karte abwerfen, um mit den Faltungen darauf zu bezahlen.



Spider (Spinne): Wenn du nicht **genau** 6 Faltungen ziehen kannst, darfst du diese Sonderaktion nicht auswählen. Beachte den Unterschied: Andere Karten könne dich anweisen, **bis zu** einer bestimmten Anzahl Faltungen zu ziehen (so wie die Aktion „1. Karten ziehen“).

SAVANNE



Lion (Löwe): Im Gegensatz zu anderen Sonderaktionen erlaubt es der Löwe ein Origami **kostenlos** auszuspielen.



Snake (Schlange): Lege die Schlange als **hinterste** Karte in deine Sammlung. Dann musst du unter Umständen keine Sonderaktion überdecken. Dabei gilt weiter die Regel, dass die Anzahl der Karten in beiden Sammlungen nur um 1 Karte voneinander abweichen darf.



Zebra: Wenn du keine Karte auf der Hand hast, gibst du auch keine weiter. Du erhältst trotzdem 1 Karte von deinem linken Nachbarn.



MEER



Dolphin (Delfin): Diese Sonderaktion gibt dir einen Rabatt, wenn du ein Origami ausspielst. Dabei können die Kosten sogar auf 0 reduziert werden, wenn die aufgedruckten Kosten des Origami nur 2 Faltungen betragen.



Whale (Wal): Anders als bei der Bee (Biene) zählt diese Karte selbst nicht mit, da nur die **anderen** Karten mit  gezählt werden. Hast du jedoch beide Wale in deinen Sammlungen, zählt bei der Wertung des einen der jeweils andere mit.

LUFT



Parrot (Papagei): Du darfst einen beliebigen Sofort-Effekt ausführen, der auf einer der vordersten Karte in **allen** Sammlungen aller Spieler **oder** in der Nachschub-Zeile angegeben ist. Du darfst nur einen Sofort-Effekt ausführen.



Vulture (Geier): Du darfst zu der gezogenen Karte weitere Karten aus der Hand hinzufügen, um die Kosten des Origami zu bezahlen.

ORIGAMI

Autor: Christian Giove

Entwicklung: Martino Chiacchiera,
Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Illustrationen: Francesco Perticaroli



Copyright © MMXVII
da Vinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG) - Italy
Alle Rechte vorbehalten.

Die Vervielfältigung von Regeln, Materialien oder Abbildungen ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung verboten. Für Fragen, Kommentare oder Anregungen: info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com

Anmerkung des Autors: Ich bedanke mich ganz besonders bei meiner Partnerin Daisy Romano, die mit mir zusammen spielt, mich inspiriert und es sogar erträgt, wenn ich Tagträumen nachhänge.

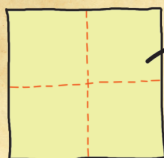


Die Origami-Figur für den Startspieler

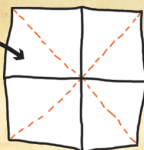
1.

Lege die bunte Seite nach oben.

Waagrecht auf der Hälfte falten und auf falten
Senkrecht auf der Hälfte falten und auf falten



Blatt wenden

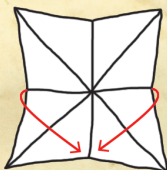


2.

Über eine Diagonale falten und auf falten
Über die andere Diagonale falten und auf falten

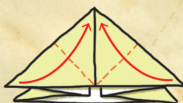
3.

Zu einem Dreieck zusammenschieben



4.

Nur die obere Lage falten



5.



Wenden



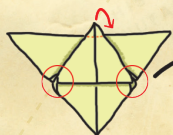
6.

Die Spitze etwas über die Kante hinaus falten

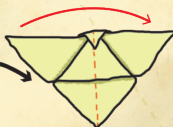
7.

Spitze nach hinten falten

Achtung: Hier nicht flachdrücken!



Wenden



8.

In der Mitte falten

9.

Hier flachdrücken und loslassen



Fertig!

ORIGAMI