

MARABUNTA



Anleitung

Deine neue Kolonie im Cupcake-Tal erstreckt sich über ein weites Gebiet. Als Königin einer Ameisenkolonie ist es dein Ziel, dein Reich zu vergrößern und dabei so viel Nahrung und nützliche Dinge wie möglich zu sammeln.

Leider hat sich noch eine zweite Kolonie im Tal niedergelassen, sodass ihr euch diesen wundervollen Ort teilen müsst ... Sei diplomatisch, aber auch stets auf der Hut!

Spielmaterial

- A** 2 abwischbare Farbstifte (rot und blau)
- B** 1 doppelseitiger Spielplan (dreiteilig)
- C** 2 doppelseitige Spieltableaus (1 pro Person)
- D** 8 Plättchen
- E** 6 Spezialwürfel (1 für jede Regionsfarbe) mit den Seiten: 0 – 1 – 2 – 3 –  – 

Ziel des Spiels

Es gewinnt, wer die meisten Siegpunkte sammelt. Dazu teilst du im Spiel die geworfenen Würfel strategisch geschickt in 2 Gruppen auf und verwendest sie dann für verschiedene Vorteile. So kannst du zum Beispiel deine Ameisen aussenden, um neue Gebiete zu erobern, Cupcakes (🍰) zu sammeln und neue Fähigkeiten durch Kästen (📦) freizuschalten.

C

B

E

Spielaufbau



1 Einigt euch, auf welcher Seite des Spielplans ihr spielen wollt (auf der Seite mit oder ohne 🍌-Symbol), und legt ihn zwischen euch aus.

2 Entscheidet, wer welche Farbe spielt (Rot oder Blau), und nehmt euch den passenden Farbstift und das passende Spieltableau.

3 Legt euer Spieltableau vor euch und hängt es an den Spielplan an. Ihr solltet beide mit der gleichen Seite des Tableaus spielen (entweder mit oder ohne 🐛-Symbol).
Hinweis: Für die erste Partie solltet ihr den Spielplan mit der 🍌-Seite und die Tableaus mit der 🐛-Seite verwenden.

4 Nehmt jetzt die Plättchen. Sucht das Plättchen mit dem durchgestrichenen Cupcake (~~🍰~~) heraus und legt es beiseite. Mischt die übrigen 7 Plättchen zu einem verdeckten Plättchenstapel. Legt den Stapel dann auf das Plättchen mit dem durchgestrichenen Cupcake (~~🍰~~).

5 Bestimmt zufällig, wer die Partie beginnt und die Würfel erhält.

Ihr könnt nun mit dem Spiel beginnen!

Der Spielplan



Auf dem Spielplan befinden sich 6 Regionen, die einer bestimmten Würfelfarbe zugeordnet sind. Neben jeder Region befindet sich ein farblich passendes Wertungsblatt (jedes mit 10 Kreisen: 2 rote, 2 blaue und 6 leere).



Jede Region ist in sechseckige Felder unterteilt. Ein Feld (⬡) gilt als verfügbar, wenn es nicht durchgestrichen ist und keine Zahl drinsteht. Das bedeutet, dass zu Beginn der Partie alle Felder verfügbar sind. Manche Felder enthalten einen Cupcake (🍰) oder eine Kiste (📦).



Im Verlauf der Partie trägt ihr Zahlen in verfügbare Felder (⬡) ein oder streicht Felder durch.

Wichtig: Im Verlauf einer Partie darf keine eingetragene Zahl verändert oder wieder ausgeradiert werden.



Hinweis: Auf der Spielplanseite ohne 🍄-Symbol ist die blaue Region nicht zusammenhängend. Diese alternative Anordnung bietet euch andere Möglichkeiten und Strategien. Die Spielregeln bleiben aber gleich: Die blauen Felder gelten bei der Wertung als eine einzelne Region.

Die Spieltableaus

Eure Spieltableaus bestehen aus folgenden Elementen:

- 2 Ameisenhaufen (⬡)
- Mehrere Stapel von Kisten (📦) mit jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten, die ihr im Verlauf einer Partie für eure Kolonie freischalten könnt
- 1 Cupcake-Reihe (🍰)
- 1 Wertungsleiste, auf der ihr eure Siegpunkte abstreichen könnt



Spielablauf

Eine Partie Marabunta wird über mehrere Runden gespielt und endet, sobald eine der Bedingungen auf Seite 10 erfüllt ist. In jeder Runde werden die 6 Würfel und 1 Plättchen in 2 Gruppen aufgeteilt. Ihr wendet dann jeweils die Würfelergebnisse einer der beiden Gruppen an, indem ihr verschiedene Bereiche auf dem Spielplan oder eurem Spieltableau markiert. Dadurch erweitert ihr eure Gebiete, schaltet neue Fähigkeiten frei und sammelt Siegpunkte.

Runden

Zu Beginn jeder Runde deckt die Königin, welche die Würfel hat, das oberste Plättchen des Plättchenstapels auf und wirft die 6 Würfel. Dann teilt sie das Plättchen und die Würfel nach Belieben in 2 Gruppen auf. In jeder Gruppe muss sich mindestens 1 Spielelement (Plättchen oder Würfel) befinden.

Die gegnerische Königin wählt dann eine der 2 Gruppen und wendet die Ergebnisse jedes Spielelements an, indem sie es auf dem Spielplan oder dem eigenen Spieltableau markiert.

Hat die gegnerische Königin alle Spielelemente der gewählten Gruppe abgehandelt, wendet die Königin, die in dieser Runde gewürfelt hat, die Ergebnisse jedes Spielelements der 2. Gruppe auf die gleiche Weise an. Danach endet die Runde und die Würfel werden an die gegnerische Königin für die neue Runde weitergegeben.

Beispiel:

Julia hat die Würfel in dieser Runde. Sie deckt das oberste Plättchen vom Plättchenstapel auf und wirft die 6 Würfel. Dann teilt sie die Spielelemente in 2 Gruppen auf. **Benedikt** entscheidet sich für die blau umkreiste Gruppe und handelt nacheinander die Würfel ab. **Julia** nimmt danach die andere Gruppe und handelt die Würfel und das Plättchen darin ab.

Julia



Benedikt



Die nächste Runde beginnt und diesmal deckt **Benedikt** das nächste Plättchen vom Plättchenstapel auf, wirft die Würfel und teilt sie in 2 Gruppen auf.



Ab der 8. Runde besteht der Plättchenstapel nur noch aus dem -Plättchen. Bis zum Spielende muss es in jeder Runde in eine der zwei Gruppen aufgeteilt werden.

Abhandeln von Würfeln und Plättchen

Wende die Ergebnisse der Würfel und/oder des Plättchens in deiner Gruppe nacheinander in der Reihenfolge deiner Wahl an. Du musst ein Spielelement (Würfel oder Plättchen) zuerst vollständig abhandeln, bevor du das nächste abhandelst. Ein Plättchen wird nach der Anwendung seines Effekts abgelegt (Ausnahme: Das letzte -Plättchen kommt stattdessen auf den Stapel zurück.)

Würfel



Fülle einen leeren Kreis auf dem Wertungsblatt der gewürfelten Farbe mit deiner Farbe aus.



Streiche auf deinem Spieltableau eine Kiste () deiner Wahl durch. Falls du die letzte Kiste eines Kistenstapels durchgestrichen hast, schaltest du die zugehörige Fähigkeit frei und musst sie sofort verwenden.



Siehe „Kistenfähigkeiten“ auf Seite 9.



Schreibe die entsprechende Zahl in ein beliebiges verfügbares Feld () der Region, die zur Farbe des gewählten Würfels passt



(siehe Regeln unten).



Schreibe eine „0“ in ein beliebiges verfügbares Feld () einer beliebigen Region (siehe Regeln unten).



Eine Zahl auf den Spielplan schreiben

Grenzregel: Wenn du eine Zahl in ein verfügbares Feld () schreibst, muss dieses Feld an ein anderes angrenzen, in dem bereits eine Zahl deiner Farbe steht.

Wenn du eine Zahl einträgst, muss sie in ein Feld der Region geschrieben werden, die zur Farbe des gewählten Würfels passt. Dabei darf das Feld auch ein Feld mit deiner Farbe angrenzen, das zu einer anderen Region gehört. Wenn du eine „0“ einträgst, musst du dich zwar an die Grenzregel halten, darfst sie aber in ein Feld einer beliebigen Region schreiben. Wenn du einen Ameisenhügel () verwendest, kannst du die Grenzregel ignorieren. Streiche dafür einen verfügbaren Ameisenhügel auf deinem Spieltableau durch und schreibe dann die Zahl in ein beliebiges verfügbares Feld () der Region, die zur Farbe des gewählten Würfels passt

Hinweis: Wenn du eine „0“ mit einem Ameisenhügel () verwendest, kannst du sie in ein beliebiges verfügbares Feld () auf dem Spielplan schreiben.

Beispiele:

Julia schreibt die „3“ des blauen Würfels in ein verfügbares Feld () innerhalb der blauen Region und benachbart zu einem Feld, in das sie zuvor bereits eine Zahl ihrer Farbe eingetragen hat (die „0“ in der pinken Region).



3

Benedikt streicht einen Ameisenhügel () auf seinem Spieltableau durch, um die „2“ des orangenen Würfels in ein verfügbares Feld () innerhalb der orangenen Region einzutragen. Dann verwendet er seine anderen Würfel und schreibt zuerst eine „0“ in ein Feld benachbart zur „2“, gefolgt von der grünen „1“ in einem Cupcake-Feld () direkt darunter.



Du musst keinen Ameisenhügel () verwenden. Allerdings benötigst du normalerweise in der ersten Runde einen, um deine erste Zahl in ein Feld auf dem Spielplan zu schreiben.

Hinweis: Zu Beginn der Partie hast du nur 2 Ameisenhügel (). Verwende sie mit Bedacht und breite dich so schnell wie möglich in mehrere Regionen aus, um Zugang zu so vielen Feldern wie möglich zu haben. Einige deiner Fähigkeiten auf dem Spieltableau können ebenfalls Ameisenhügel sein. Wenn du diese Fähigkeiten verwendest, musst du keinen deiner noch verfügbaren Ameisenhügel durchstreichen. Zur Erinnerung: Wenn du eine „0“ mit einem Ameisenhügel () verwendest, kannst du sie in ein beliebiges verfügbares Feld () auf dem Spielplan schreiben!

Falls du ein Spielelement nicht abhandeln willst oder kannst, kannst du es einfach ignorieren. Ignorierst du ein Plättchen, wird es ohne Effekt abgelegt. (Ausnahme: Das letzte -Plättchen kommt stattdessen auf den Stapel zurück.)

Plättchen



Streiche 2 beliebige Kästen () auf deinem Spieltableau durch. Die durchgestrichenen Kästen dürfen aus dem gleichen Stapel oder aus unterschiedlichen Stapeln kommen.



Fülle je 1 leeren Kreis auf 2 verschiedenen Wertungsblättern mit deiner Farbe aus.





Schreibe eine „1“ in ein beliebiges verfügbares Feld (🟡) einer beliebigen Region; du musst dich dabei an die Grenzregel halten oder einen deiner Ameisenhügel (🐜) durchstreichen.



Schreibe zweimal eine „0“ auf Felder auf dem Spielplan. Die erste „0“ muss in ein beliebiges verfügbares Feld (🟡) einer beliebigen Region geschrieben werden; du musst dich dabei an die Grenzregel halten oder einen deiner Ameisenhügel (🐜) durchstreichen. Die zweite „0“ muss in ein Feld geschrieben werden, das an das erste angrenzt (dabei darfst du keinen Ameisenhügel verwenden, um sie woanders reinzuschreiben). Falls du diesen Effekt nutzt, musst du beide „0“ schreiben.



Schreibe eine „0“ in ein beliebiges verfügbares Feld (🟡) einer beliebigen Region; dabei musst du dich nicht an die Grenzregel halten oder einen Ameisenhügel (🐜) verwenden.



Streiche 2 beliebige verfügbare Felder (🟡) in einer beliebigen Region durch; die 2 Felder müssen aneinandergrenzen, aber du musst dich weder an die Grenzregel halten noch einen Ameisenhügel (🐜) verwenden.



Verwende einen Würfel in deiner Gruppe ein zweites Mal.



Streiche ein beliebiges verfügbares Cupcake-Feld (🍰) auf dem Spielplan durch, aber streiche keine Cupcakes auf deinem Spieltableau durch. Falls dadurch das letzte Cupcake-Feld (🍰) durchgestrichen wird, löst dies das Spielende aus. *Siehe „Spielende“ auf Seite 10.*

WICHTIG: Die Verwendung dieses Effekts ist VERPFLICHTEND, bis alle Cupcake-Felder (🍰) auf dem Spielplan entweder durchgestrichen sind oder eine Zahl in ihnen steht.

Durchgestrichene Felder: Ein durchgestrichenes Feld zählt nicht als Feld deiner Farbe, wenn es um angrenzende Felder geht. Jeder Cupcake (🍰) und jede Kiste (📦) auf diesen Feldern wird ignoriert. Diese Felder sind für den Rest der Partie gesperrt.

Felder mit Spezialeffekten

Wenn du eine Zahl in ein Cupcake-Feld (🍰) schreibst, streiche den nächsten verfügbaren Cupcake (🍰) in der Cupcake-Reihe auf deinem Spieltableau durch (beginnend ganz links). Falls sich darüber eine Zahl befindet, streiche so viele Siegpunkte auf der Wertungsleiste deines Spieltableaus ab.

Beispiel:

Im vorherigen Beispiel hat **Benedikt** die grüne „1“ in ein Cupcake-Feld (🍰) in der grünen Region geschrieben. Deshalb streicht er den ersten Cupcake (🍰) auf seinem Spieltableau durch. Da sich eine „+0“ darüber befindet, streicht er keine Felder auf seiner Wertungsleiste ab.





Wenn du eine Zahl in ein Feld mit einer Kiste () schreibst, streiche eine beliebige Kiste () auf deinem Spielfeld durch. Falls du die letzte Kiste eines Kistenstapels durchgestrichen hast, schaltest du die zugehörige Fähigkeit frei und musst sie sofort verwenden. Siehe „Kistenfähigkeiten“ weiter unten.

Hinweis: Es gibt keine Strafe, wenn du bei Spielende nicht alle Kisten eines Stapels durchgestrichen hast. Deshalb kannst du bedenkenlos Kisten aus verschiedenen Stapeln durchstreichen. Falls du in einer einzigen Runde mehrere Kisten durchstreichst, streichst du jede Kiste eine nach der anderen in beliebiger Reihenfolge durch und verwendest die Fähigkeiten sofort, sobald du sie freischaltest.

Beispiel:

Julia verwendet die Kiste von einem Würfel, um die letzte Kiste () eines Stapels auf ihrem Spielfeld durchzustreichen und die zugehörige Fähigkeit freizuschalten. Sie erzielt  Siegpunkte und streicht 3 Felder auf ihrer Wertungsleiste ab.



Kistenfähigkeiten

-  Schreibe eine „1“ in ein beliebiges verfügbares Feld () ; du musst dich dabei an die Grenzregel halten oder einen deiner Ameisenhügel () durchstreichen.
-  Schreibe eine „2“ in ein beliebiges verfügbares Feld () ; du musst dich dabei an die Grenzregel halten oder einen deiner Ameisenhügel () durchstreichen.
-  Schreibe eine „0“ in ein beliebiges verfügbares Feld () einer beliebigen Region; dabei musst du dich weder an die Grenzregel halten noch einen Ameisenhügel () verwenden.
-  Schreibe eine „3“ in ein beliebiges verfügbares Feld () einer beliebigen Region; dabei musst du dich weder an die Grenzregel halten noch einen Ameisenhügel () verwenden.
-  Streiche die nächsten 2 verfügbaren Cupcakes () in der Cupcake-Reihe auf deinem Spielfeld durch. Für jeden Cupcake mit einer Zahl darüber: Streiche so viele Siegpunkte auf deiner Wertungsleiste ab.
-  Streiche 2 Siegpunkte auf deiner Wertungsleiste ab.
-  Streiche 3 Siegpunkte auf deiner Wertungsleiste ab.





Schreibe eine „1“ in ein verfügbares Feld (◡); du musst dich dabei an die Grenzregel halten oder einen deiner Ameisenhügel (◡) durchstreichen. Dann schreibe eine zweite „1“ in ein Feld, das an das erste angrenzt und zuletzt eine dritte „1“ in ein Feld, das an das erste und zweite angrenzt. Für die zweite und dritte „1“ darfst du keinen Ameisenhügel verwenden, um sie woanders reinzuschreiben. Falls du diesen Effekt nutzt, musst du alle drei „1“ schreiben.



Streiche 2 beliebige verfügbare Felder (◡) in einer beliebigen Region durch; die 2 Felder müssen aneinandergrenzen, aber du musst dich weder an die Grenzregel halten noch einen Ameisenhügel (◡) verwenden.



Fülle je 1 leeren Kreis auf 2 verschiedenen Wertungsblättern mit deiner Farbe aus.

Spielende

Das Spielende wird ausgelöst, sobald eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Alle Felder einer Region enthalten eine Zahl und/oder sind durchgestrichen.
- Der letzte leere Kreis auf einem Wertungsblatt ist ausgefüllt.
- Alle 12 Cupcake-Felder (🍰) auf dem Spielplan enthalten eine Zahl und/oder sind durchgestrichen.

Spielt die aktuelle Runde zu Ende und zählt anschließend eure Siegpunkte.

Siegpunkte zusammenzählen

Durch Cupcakes (🍰) und manche Fähigkeiten kannst du während der Partie Siegpunkte sammeln. Zähle zunächst deine Siegpunkte auf dem Spielplan und die auf deinem Spieltableau zusammen.



10

Werte jetzt alle 6 Regionen. Pro Region wird die Summe aller in die Felder geschriebenen roten Zahlen mit der Summe aller in die Felder geschriebenen blauen Zahlen verglichen. Wer die höhere Summe hat, gewinnt die Region!
Bei Gleichstand gibt es für die Region keine Punkte.



Beispiel:

Julia kommt in der pinken Region auf eine Gesamtsumme von 7, **Benedikt** nur auf 4. Daher gewinnt Julia die pinke Region.

Wer eine Region für sich entscheidet, sammelt so viele Siegpunkte, wie Kreise der eigenen Farbe auf dem Wertungsblatt der zugehörigen Region ausgefüllt sind (zwischen 2 und 8), und streicht entsprechend viele Felder auf der Wertungsleiste ab.



Beispiel:

Julia hat in der pinken Region die höhere Gesamtsumme und sammelt dafür 3 Siegpunkte, weil auf dem pinken Wertungsblatt 3 rote Kreise ausgefüllt sind. **Benedikt** hätte 4 Siegpunkte bekommen, wenn er in der pinken Region die höhere Gesamtsumme gehabt hätte. So bekommt er aber nichts.

Hinweis: Falls du mehr als 25 Siegpunkte sammelst, wische deine Markierungen auf deiner Wertungsleiste weg und kreuze die „25“ ein. Zusätzliche Siegpunkte streichst du wie gewohnt ab, indem du bei „1“ beginnst.

Wer nach der Wertung aller 6 Regionen zusammengezählt die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt die Ameisenkönigin, die auf ihrem Spieltableau die meisten Cupcakes (🍪) durchgestrichen hat. Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt die Ameisenkönigin, die das Spielende ausgelöst hat.

Wichtig: Vergesst nicht, nach jeder Partie gründlich alle Zahlen und Markierungen vom Spielplan und den Spieltableaus abzuwischen. Achtet darauf, nicht zu viel Druck anzuwenden. Verwendet dabei kein Wasser, da dies das Spielmaterial beschädigen kann.

Dr. Reiner Knizia



Reiner Knizia ist weltweit einer der erfolgreichsten und bekanntesten Spieleautoren. Mehr als 800 seiner Spiele und Bücher wurden in über 50 Sprachen auf der ganzen Welt veröffentlicht, wobei die Verkaufszahlen in die Millionen gehen. Seine Werke wurden mit zahlreichen internationalen Preisen ausgezeichnet: *darunter 5x Deutscher Spielepreis, 2x Spiel des Jahres in Deutschland, Deutscher Lernspielpreis,*

4x Österreichischer Spielepreis, 2x Schweizer Spielepreis, 3x Grand Prix du Jouet™ in Frankreich, 3x Japanischer Brettspielpreis sowie „Spiel des Jahres“-Preise u. a. in folgenden Ländern: Polen (3x), Spanien (3x), Italien (1x), Ungarn (2x), den Niederlanden (3x), Dänemark (3x), Schweden (2x), Finnland (7x), Brasilien (1x) und Australien (1x).

Reiner Knizia ist ein Meister in der Erschaffung von Spielen mit einfachen Regeln, die Menschen aller Altersklassen Spaß machen und begeistern.

Reiner Knizia erwarb einen Master of Science an der Syracuse University (USA) und den Doktorgrad in Mathematik an der Universität Ulm (Deutschland). Nach einigen Jahren im Ausland lebt er heute wieder in Deutschland in München.

Ingrid Desmidt



Als bretonische Konzeptkünstlerin und Illustratorin sowie Absolventin der Pivaut-Schule in Nantes und Montreal mag ich es sehr, eigene Universen zu erschaffen, meist mit einer Prise Humor versehen. Deshalb habe ich die Arbeit an Marabunta wirklich genossen. Besonders die kleinformatigen Szenarien auf den Plättchen haben mir viel Freude bereitet.

KONTAKTINFORMATION

Dieses Spiel wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt und produziert. Sollte dennoch ein Teil fehlen oder beschädigt sein, wende dich bitte an unseren Ersatzservice auf: www.asmodee.de.

Wir werden uns schnellstmöglich um das Problem kümmern.

© Dr. Reiner Knizia, 2023. Alle Rechte vorbehalten.

Veröffentlicht von: SPACE Cowboys – Asmodee Group,
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt – FRANKREICH
©2023 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany
Benjamin Fischer, Simon Blome und Vanessa Löh

Erfahrt mehr über Marabunta und die
SPACE Cowboys auf www.spacecowboys.fr,

 SpaceCowboysFR /  SpaceCowboysL

 [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel).