

TIEFSTAPELN

Autor: Johann Doe

Spielmaterial:

Ein Takla Spiel; zusätzlich werden für diese Variante bis zu 80 zusätzliche Holzblöcke benötigt.

Spielziel:

Gewinner ist, wer nach Abschluss aller Runden die meisten Punkte hat. Punkte werden durch geschicktes Bauen gewonnen. Mindestens einer der Holzblöcke soll die rote Kugel seitlich (also nicht die Ober- oder Unterseite) berühren. In dieser Variante geht es aber oftmals um die tiefste Position, die die rote Kugel einnehmen kann, wenn es noch möglich sein soll, das Spiel zu gewinnen.

Tipp: Da deshalb die rote Kugel, eher nach unten wandert als nach oben, benötigt man ab einem bestimmten Tiefstand der roten Kugel sehr viel mehr Holzblöckchen als Gegengewicht als bisher.

Vorbereitung:

Bei TIEFSTAPELN spielt immer ein einzelner Spielender gegen beliebig viele andere Spielende. Wer der einzelne Spielende ist, wird durch eine Art „Wette“ bestimmt. Dafür platzieren die Spielenden die rote Kugel in der höchstmöglichen Position. Jeder Spielende erhält nun ein einzelnes Holzblöckchen. Der jüngste Spielende beginnt.

Spielweise:

Der Startspielende legt das Holzblöckchen an eine Linie seiner Wahl und verschiebt die rote Kugel so weit nach UNTEN, wie er möchte. Die Linie stellt den Startpunkt des Bauwerkes, die rote Kugel das Ziel des Bauwerkes dar.

Wenn niemand dieses Wettangebot anfechten möchte, muss der Startspielende nun derjenige sein, der ausgehend mit den wenigsten Holzblöcken die seitliche Fläche der roten Kugel berührt. Sollte hingegen ein anderer Spielende das Wettangebot anfechten, so muss dieser entweder sein eigenes Holzblöckchen mindestens eine Linie weiter nach hinten legen als der Startspielende oder die rote Kugel um exakt 1 cm nach unten schieben. Der Vorgang wiederholt sich reihum, bis der letzte Spielende passt. Derjenige, der das letzte Wettangebot stellt, ist der Einzelspielende. Nur dieser kann in dieser Runde Punkte gewinnen – oder verlieren.

Der Einzelspielende bekommt nun zusätzlich zu dem zur Linienfestlegung gespielten Holzblock neun weitere. Er muss vorhersagen, ob diese Anzahl ausreichen wird, um die Kugel von der gewählten Linie aus zu berühren oder nicht. Falls es nicht reicht, kann er so lange jeweils exakt 10 weitere Holzblöcke nachbestellen, bis er denkt, dass er genügend Holzblöcke zum Erreichen der roten Kugel hat.

Allerdings darf er am Ende seines „Aufrüstens“ nicht mehr als die Hälfte aller vorhandenen Holzblöckchen haben.

Sobald er angibt, genug Holzblöckchen zu haben, erhalten die übrigen Spieler ZUSAMMEN genauso viele Holzblöcke wie der Einzelspielende plus exakt ein weiteres Holzblöckchen.

Der Einzelspielende baut seinen Brückenanteil alleine, die anderen Spielenden bauen ihren Brückenteil gemeinsam als Team.

Die Spielenden legen ihre Holzblöckchen reihum auf ihr Bauwerk und dürfen sich NICHT absprechen. Jedes Mal, wenn ein Bauwerk vom „Team“ einstürzt, bevor es die rote Kugel berührt, erhält der Einzelspieler 10 Punkte gutgeschrieben. Das macht das gemeinsame Bauen sehr schwierig, auch wenn man sich im „Team“ gegenseitig durch kurzes abstützendes Festhalten von Holzblöckchen helfen darf. Bevor der nächste Spieler vom „Team“ an der Reihe ist, muss das Bauwerk nach einer solchen Stützaktion durch Mitspielende allerdings mindestens 10 Sekunden lang frei stehen ohne einzustürzen. Jedes Mal, wenn das Bauwerk des Einzelspielenden einstürzt, bevor es die rote Kugel berührt, werden dem Einzelspieler 10 Punkte abgezogen.

Da der Einzelspielende die maximale Anzahl der Holzblöckchen durch das Bestellen von Holzblöckchen in Zehnerpaketen vorgeschrieben hat, ist er in der Pflicht, mit dieser Anzahl oder weniger Holzblöckchen, die rote Kugel zu berühren. Gelingt es dem Einzelspielenden, die rote Kugel zu berühren mit einem Bauwerk, das exakt die vorhergesagte Anzahl der Holzblöckchen enthält, bekommt er 50 Punkte. Benötigt er weniger Holzblöckchen, bekommt er insgesamt nur 5 Punkte.

Am Ende des Spiels testen die Spielenden vom „Team“, ob der Einzelspieler mehr Holzblöckchen in seinem Bauwerk verbaut hat als er benötigt hätte. Für jedes Holzblöckchen, das sie von dem Bauwerk des Einzelspielenden wegnehmen können, ohne dass dessen Bauwerk umstürzt, werden dem Einzelspieler 10 Punkte abgezogen. Eine ähnliche Probe für das Gruppenbauwerk gibt es nicht. Hier zählt nur, ob vom „Team“ weniger Holzblöckchen verbaut wurden als vom Einzelspielenden.

Nun wird die Punktzahl ermittelt, die der Einzelspielende erhält. Die Spieler vom „Team“ bekommen keine Punkte.

Nachdem der Punktstand des Einzelspielenden geklärt ist, beginnt eine neue Runde, beginnend bei der roten Kugel in ihrer höchsten Position. Der Spielende, der im Uhrzeigersinn links vom vorherigen Startspielenden sitzt, ist jetzt der neue Startspielende.

Spielende:

Es werden mindestens genauso viele Runden gespielt, wie es Spieler gibt, damit jeder die theoretische Möglichkeit bekommt, einmal Einzelspielender zu sein kann.

Wertung:

Zusammengefasst erhält der Einzelspielende:

- Während des Spiels:
 - 10 Punkte für jeden Einsturz des Bauwerks vom „Team“
- Mit Abschluss der Runde:
 - 50 Punkte, wenn im Bauwerk vom Einzelspielenden exakt die vorhergesagte Anzahl Holzblöckchen verbaut ist und die rote Kugel seitlich berührt wird oder
 - 5 Punkte, wenn der Einzelspielende weniger Holzblöckchen benötigt als in der Wette vorhergesagt.

Zusammengefasst verliert der Einzelspielende:

- Während des Spiels:
 - 10 Punkte, für jeden Einsturz seines Bauwerks
- Mit Abschluss der Runde:
 - 10 Punkte für jedes Holzblöckchen, das das „Team“ vom Bauwerk des Einzelspielenden wegnehmen kann, ohne dass dieses Bauwerk einstürzt
 - 25 Punkte, wenn der Einzelspielende mehr Holzblöckchen benötigt als in der Wette vorhergesagt
 - 25 Punkte, wenn der Einzelspielende mehr Holzblöckchen benötigt als das „Team“, gegen das er spielt

Gewinner ist, wer nach Abschluss aller Runden die meisten Punkte hat.