

THE PHARMA CODE

Because human health matters

Für 2 – 4 Spieler ab 9 Jahren

Inhalt

1 Spielanleitung

1 Spielplan

4 Spielfiguren

60 SCHOTT Karten (Werte 1-60)

4 Jokerkarten

4 Fast-Track-Karten

10 Ereigniskarten

31 Fragekarten

1 Deckkarte

Spielfabrik Verlag GmbH

Autor Funtasy Factory, Bertram Kaes

Grafik grafikpool, Tobias Schmid

Redaktionelle Mitarbeit SCHOTT Pharmaceutical Systems

Spielregel

Ziel des Spiels

Wer durchquert die SCHOTT-Welt nach mehreren Etappen als Schnellster und erreicht als Erster das Ziel?

In jeder Etappe versuchen die Spieler, ihre SCHOTT-Karten mit anfangs unsortierten Werten in eine komplett aufsteigende Reihe zu bringen. Je besser das gelingt, desto weiter darf die eigene Spielfigur auf der gemeinsamen Route in der SCHOTT-Welt gezogen werden.

Unterwegs gibt es immer wieder eine Möglichkeit, die SCHOTT-Welt besser kennenzulernen und damit noch schneller voran zu kommen.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.



Vor Spielbeginn müssen die verschiedenen Kartentypen (erkennbar an ihren Rückseite-Motiven) getrennt werden:

SCHOTT-Karten (mit den Werten 1-60)

Je nach Anzahl der Mitspieler werden unterschiedlich viele SCHOTT-Karten und JOKER benötigt. (Eine JOKER-Karte ersetzt im Spiel je eine SCHOTT-Karte)

- 2 Spieler: SCHOTT-Karten mit den Werten 1-50 plus 3 JOKER
- 3 Spieler: SCHOTT-Karten mit den Werten 1-55 plus 3 JOKER
- 4 Spieler: SCHOTT-Karten mit den Werten 1-60 plus 4 JOKER

Die nicht benötigten Karten werden in die Spieleschachtel zurückgelegt.

Die für das Spiel ausgewählten Karten und Joker werden sehr gut gemischt und als Stapel verdeckt auf das Nachziehstapel-Feld im Spielplan gelegt. Anschließend wird die oberste Karte dieses Stapels abgehoben und offen (Zahl sichtbar) auf das Ablagefeld danebengelegt.



Fragekarten

Die Fragekarten werden gut gemischt mit der gewählten Landessprache nach oben in einem Stapel neben den Spielplan gelegt. Die darauf gelegte Deckkarte verbirgt die Fragen vor allzu neugierigen Blicken der Mitspieler (Abb.)



Ereigniskarten

Jeder Spieler erhält 2 Ereigniskarten, die er verdeckt, ohne sie anzusehen, vor sich hinlegt. Mehr dazu am Ende der Spielregeln. Die restlichen Ereigniskarten werden beiseitegelegt.



Fast-Track-Karten

Jeder Spieler erhält 1 Fast-Track-Karte in der Farbe seiner Spielfigur. Sie helfen den Spielern, schneller voran zu kommen. Mehr dazu am Ende der Spielregel. Die restlichen Fast-Track-Karten wandern zurück in die Schachtel.



Vor dem Spielstart

- Gleich geht's los! Zuvor nimmt sich jeder 9 SCHOTT-Karten verdeckt vom Stapel und legt sie verdeckt nebeneinander in einer Reihe von links nach rechts vor sich aus.

- Danach dürfen alle Spieler gleichzeitig ihre SCHOTT-Karten aufdecken. Diese liegen nun in einer völlig ungeordneten Reihenfolge. Gut so! Bitte genauso liegen lassen!



Beispiel

Es geht los!

Der jüngste Spieler darf das Spiel beginnen. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, versucht mit einem klugen Kartentausch nach und nach eine aufsteigende Zahlenreihe zu bilden.

Ziel ist es, nach mehreren Spielzügen als Erster eine aufsteigende Reihe von Zahlenkarten zu haben. Links in der Kartenreihe muss eine SCHOTT-Karte mit einem niedrigen Wert, und danach (lose) aufsteigend Karten mit immer höheren Zahlenwerten liegen.

Keine Bange, gleich wird ausführlich erklärt, wie das genau funktioniert!

ACHTUNG: Die Zahlenwerte müssen nicht direkt nacheinander aufsteigend sein (5,6,7,8 ...)

Die erste Etappe

Wer an der Reihe ist, darf entweder

A: 1 SCHOTT-Karte austauschen oder

B: 1 seiner beiden Ereigniskarten ausspielen

A: Austauschen der SCHOTT-Karten

Wer am Zug ist, darf entweder die oberste Karte vom verdeckten SCHOTT-Kartenstapel, oder die oberste offen liegende Karte vom Ablagestapel nehmen und muss sie gegen eine beliebige Karte aus der eigenen Kartenreihe austauschen.

TIPP: Eine SCHOTT-Karte mit niedrigem Zahlenwert sollte weiter links, eine mit hohem Wert weit rechts in der eigenen Kartenreihe abgelegt werden.

Die neue SCHOTT-Karte ersetzt die bisherige alte SCHOTT-Karte. Die alte wird offen, also mit der Zahlenseite lesbar, auf den Ablagestapel gelegt.

Damit ist der Spielzug beendet. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Joker

Eine Jokerkarte ersetzt jede ganze Zahl und kann jederzeit gegen eine SCHOTT-Zahlenkarte ausgetauscht werden (oder umgekehrt).

B: Ausspielen einer Ereigniskarte

Anstatt eine SCHOTT-Karte vom Stapel zu nehmen kann ein Spieler alternativ zweimal pro Etappe eine seiner Ereigniskarten ausspielen. Er muss die darauf vermerkte Aktion sofort durchführen. Anschließend geht die Ereigniskarte aus dem Spiel. Der Spielzug ist damit beendet.

Ende der ersten Etappe

Sobald es einem Spieler gelungen ist, als Erster eine komplett aufsteigende Zahlenreihe vor sich liegen zu haben, (links in der Kartenreihe liegt die Karte mit dem niedrigsten Wert, danach aufsteigend immer höhere Werte), ist die erste Etappe beendet. Nun erhält jeder Spieler die Belohnung für seine bisherigen Bemühungen, indem er seinen Spielstein auf der Wertungsleiste vorwärts ziehen darf.

Als Erfolgreichster in der Runde darf der Spieler, der seine Kartenreihe komplett aufsteigend gebildet hat, seine Spielfigur auf dem Spielplan um so viele Felder voranziehen, wie er aufsteigende SCHOTT-Karten nebeneinanderliegen hat, also um 9 Felder. (siehe Beispiel Spieler 1)



Beispiel Spieler 1

Jokerkarten zählen bei der Belohnung leider nichts.



Beispiel Spieler 2

Der Spieler hat 2 Joker in seiner Kartenreihe und darf seine Spielfigur deshalb nur um 7 Felder auf der Wertungsleiste vorwärtsziehen.

Jeder Mitspieler darf danach (im Uhrzeigersinn) seine Spielfigur auf der Wertungsleiste um so viele Felder voranziehen, wie er vom Kartenanfang links eine ununterbrochene SCHOTT-Zahlenkartenreihe (Joker zählen nicht!) vorweisen kann. Ab der Fehlerkarte zählen die restlichen Karten in der eigenen Kartenreihe nicht mehr.



Beispiel Spieler 3

Der Spieler 3 darf seinen Spielstein um 4 Felder vorwärtsziehen, da die 5. SCHOTT-Karte falsch liegt.

Überspringen

Trifft eine Spielfigur beim Vorwärtsziehen auf ein Feld, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, dann darf sie auf das nächste davor liegende freie Feld

gesetzt werden. Damit ist der Zug beendet.

Zusatzbelohnung

Nachdem alle Spieler ihre Belohnungsfelder voran gezogen sind, darf sich der Etappensieger vom rechten Nachbarn die oberste Fragekarte laut vorlesen lassen. Kann er die richtige der drei Antworten nennen, darf er seine Spielfigur um 2 weitere Felder voranziehen. Und damit ist sein Zug sowie die erste Etappe endgültig beendet.

Die zweite und alle weiteren Etappen

Vor jeder neuen Etappe...

...werden alle verwendeten SCHOTT-Karten und JOKER zusammengetragen, neu gemischt und gestapelt. Wieder erhält jeder Spieler verdeckt 9 SCHOTT-Karten und legt sie, wie gewohnt, verdeckt in einer Kartenreihe nebeneinander vor sich aus. Die restlichen SCHOTT-Karten verbleiben als Stapel auf dem Plan, die oberste wird offen daneben auf das Ablagefeld gelegt...

... werden alle Ereigniskarten zusammengetragen, gemischt und je 2 wieder an die Spieler ausgegeben

Danach decken wieder alle gleichzeitig ihre 9 Karten auf und versuchen schnellstmöglich aus den ungeordneten Zahlenwerten eine aufsteigende Reihe zu bilden und dafür wieder viele Felder auf dem Spielplan voranzukommen. Der Erfolgreichste darf wieder eine Fragekarte beantworten u.s.w.

Ziel erreicht!!!

Wer das Zielfeld nach mehreren Etappen als erster erreicht (überzählige Felder verfallen), hat das Spiel gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

In ganz seltenen Fällen gelingt dies auch zwei Spielern gleichzeitig, dann verdienen beide den Siegerapplaus!

Und hier noch einige tolle Tipps und fiese Finten

Kann ein Spieler durch Kartentausch zwei SCHOTT-Karten mit direkt aufeinanderfolgenden Werten (kein JOKER!) nebeneinanderlegen (z.B. 9 und 10), darf er seine Spielfigur sofort im selben Spielzug um 1 Feld voranziehen. Diese Belohnung muss nicht mehr zurückgegeben werden, auch wenn die beiden Zahlenkarten wieder auseinandergerissen werden.

Es kommt noch besser: Wer drei aufeinanderfolgende Karten nebeneinanderliegen hat, darf seine Figur sofort um zwei Felder voranziehen, wer sogar 4 aufeinanderfolgende SCHOTT-Karten nebeneinanderliegen hat, darf drei Felder Belohnung kassieren...

Standort-Felder

Landet ein Spieler mit seiner Figur direkt auf einem Standortfeld z.B. +2, muss er eine Fragekarte vom Stapel beantworten. Diese liest ihm sein rechter Nachbar vor. Bei richtiger Antwort darf er seine Spielfigur um die angegebene Anzahl

von Feldern vorwärts auf das nächste unbesetzte Feld ziehen. Schafft er dies nicht, bleibt er einfach stehen.

Landet ein Spieler auf einem negativen Standortfeld -1 , muss er eine Frage richtig beantworten, sonst muss er seine Figur um 1 Feld auf das nächste unbesetzte Feld zurückziehen.

Die Fast-Track-Karte...

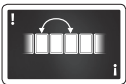
... ohne die ein Sieg fast nicht möglich ist.

Jeder Spieler hat einmal im gesamten Spiel die Chance, in einer Etappe einen gewaltigen Sprung mit seiner Spielfigur machen zu dürfen. Dazu muss er, nachdem er seine 9 Karten aufgedeckt hat, aber bevor er einen erstmaligen Kartentausch gemacht hat, seine Fast-Track-Karte ausspielen. (Das können in einer Etappe auch mehrere Spieler gleichzeitig machen).

Am Ende der Etappe erhält jeder Spieler, der seine Fast-Track-Karte ausgespielt hat, bei der Abrechnung für jede richtig liegende SCHOTT-Karte 2 Felder (statt 1 Feld) Belohnung. Mit viel Glück kann somit in einer Etappe ein Riesensatz von max. 18 Feldern gemacht werden. Die ausgespielte Fast-Track-Karte geht anschließend aus dem Spiel.

Und nun: VIEL SPASS!!!

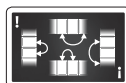
Ereigniskarten



Tausche zwei SCHOTT-Karten deiner eigenen Zahlenreihe miteinander!



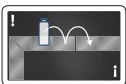
Alle lassen ihre Kartenreihe auf dem Tisch liegen, setzen sich an den Platz des linken Nachbarn und spielen mit dessen Karten weiter!



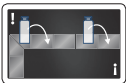
Jeder tauscht zwei SCHOTT-Karten seiner eigenen Zahlenreihe miteinander!



Nimm die beiden obersten Karten vom offenen Stapel und baue eine davon in deine Reihe ein. Beide Restkarten zurück auf den offenen Ablegestapel!



Rücke deine Spielfigur um 2 Felder voran!



Jeder rückt seine Spielfigur um 1 Feld voran!



Bestimme einen Mitspieler, der nach eigener Wahl zwei seiner SCHOTT-Karten miteinander tauschen muss!



Nimm einem Mitspieler eine Karte aus dessen Reihe, tausche sie gegen eine deiner Karten aus und gib ihm diese Karte!



Beantworte eine Frage (rechter Nachbar liest vor) und rücke bei Erfolg um 2 Felder vorwärts!



Jeder gibt seine erste, links liegende SCHOTT-Karte an seinen linken Mitspieler weiter! Sie wird dort an die freie Stelle gelegt.



Bitte scannen für weitere Sprachen.

Please scan for further languages.

Cherchez ici d'autres langues.

Escanear aquí para más idiomas.

Mohon dipindai untuk pilihan bahasa lainnya.

如需其他语言支持，请扫描如下二维码。



Spielefabrik Verlag GmbH

Altdorfstr. 22

88250 Weingarten

Deutschland

© 2019 Spielefabrik Verlag GmbH