

BAUM.

Der epische Kampf zwischen Flug- und Wurzelbäumen als Geschicklichkeitsspiel für 2 oder 4 Spieler.

ZUM SPIEL

Jede Karte zeigt entweder entwurzelte Flugbäume mit **blauen Blättern** oder standhafte Wurzelbäume mit **gelbgrünen Blättern**. Die Bäume zählen 1, 2 und 3 Gewinnpunkte. Außerdem zeigt jede Karte in den Ecken **2, 3 oder 4 Blätter**. Die Karten werden auf den Tisch geworfen – wobei jeder Spieler von außerhalb der Tischkante werfen muss! – und jeder Spieler versucht, mit seinen Karten möglichst viele gegnerische Karten zu bedecken. Wenn jeder Spieler seine 5 Karten geworfen hat, wird die Runde gewertet.

SPIELVORBEREITUNG

Für das Zählen der Gewinnpunkte können **Chips oder Münzen** bereit gelegt werden, aber man kann sich die Gewinnpunkte auch merken.
Es wird ein **Tisch** oder eine andere Spielfläche mit **glatter Oberfläche** gebraucht.
Allerdings: Wer mag, kann „BAUM.“ auch auf einer Tischdecke oder einem Teppich ausprobieren.

Der Abstand **zwischen den Spielern** sollte **mindestens 75 Zentimeter** betragen.

Die Karten werden gemischt – welche Farbseite dabei oben liegt, ist egal.

Jeder Spieler entscheidet sich für **eine Farbe**, entweder blau oder gelbgrün.

Jeder Spieler erhält **5 Karten**, die er mit seiner Farbe nach oben dreht. Wenn **zu viert** gespielt wird, spielen **je zwei Spieler mit einer Farbe** und werfen abwechselnd Karten.

Die **Spieldauer** kann von den Spielern **selbst bestimmt** werden. Ein Spiel, bei dem es darum geht, 20 Gewinnpunkte zu erzielen, dürfte etwa 20 Minuten dauern.

SPIELZIEL

Wer zuerst die **festgelegte Gewinnpunktzahl** erreicht hat, gewinnt.

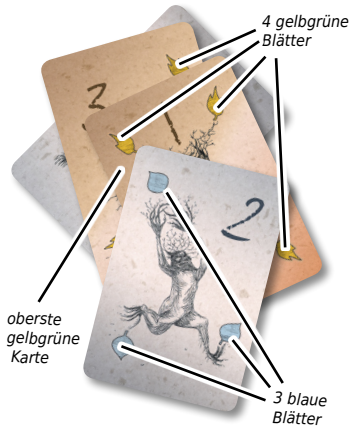
SPIELABLAUF

Es wird ausgelost, wer beginnt. Dieser Spieler **wirft eine Karte auf den Tisch**. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und wirft ebenfalls eine Karte. Ziel sollte sein, die Karte(n) des Gegner mit eigenen Karten zu bedecken – insbesondere die Blätter mit der gegnerischen Farbe darauf. Wann immer **mindestens zwei Karten unterschiedlicher Farbe** aufeinander liegen, ist dies ein „**Wäldchen**“.

Es kann passieren, dass sich während eines Durchgangs **mehrere Wäldchen** bilden, aber es kann auch vorkommen, dass mit der letzten geworfenen Karte **zwei Wäldchen zu einem** werden.

Wenn alle Karten geworfen wurden, wird gewertet:

- **Einzeln** liegende Karten zählen **keine Gewinnpunkte** und der Spieler nimmt seine Karte direkt wieder zurück.
- Wäldchen, die **nur aus Karten einer Farbe** bestehen, werden **nicht gewertet**.
- Zwei oder mehr aufeinander liegende Karten kommen für eine Wertung in Betracht. Dies können auch zwei oder mehr Wäldchen sein, die aus zwei, drei oder mehr Karten unterschiedlicher Farbe bestehen.
- Jedes Wäldchen wird **separat** gewertet.
- In jedem Wäldchen wird gezählt, **wie viele Blätter in der jeweiligen Farbe** auf den Karten zu sehen sind. Auch Blätter, die nur zum Teil zu sehen sind, zählen. Jeder Spieler zählt seine Blätter zusammen. Wer in einem Wäldchen die **Mehrheit** hat, erhält Gewinnpunkte, und zwar entsprechend der **Punktzahl der obersten Karte seiner Farbe**. Wenn es mehr als eine oberste Karte gibt, zählt die zuletzt geworfene.



Beispiel: Die gelbgrünen Wurzelbäume haben in diesem Wäldchen die Mehrheit (4 Blätter) gegenüber den blauen Flugbäumen (3 Blätter). Somit zählen für Spieler Gelbgrün die Gewinnpunkte der obersten gelbgrünen Karte (=1).

Gleichstand bei den Blättern: Sollten beide Spieler **gleich viele Blätter** in einem Wäldchen haben, erhalten **beide** die **Gewinnpunkte** entsprechend der obersten Karten **ihrer Farbe**.

SPIELEUDE

Wer zuerst die Anzahl der vorher **ausgemachten Gewinnpunkte** erreicht, gewinnt. Sollten beide Spieler/Spielparteien in der gleichen Runde diese Gewinnpunkte erreicht haben, wird noch eine Runde gespielt.

Verzwickte Taktik! Die Karten mit den höchsten Gewinnpunkten weisen leider die wenigsten Blätter auf, um die es ja bei der Wertung geht. Wenn man in einem Wäldchen ohnehin schon die Mehrheit von Bättern besitzt, kann es sinnvoll sein, eine Karte mit wenigen Blättern aber vielen Gewinnpunkten drauf zu werfen. Naja, es zumindest zu versuchen*. Wenn man in einem Wäldchen ohnehin schlecht da steht, kann man sich überlegen, eine Karte mit vielen Blättern drauf zu werfen. Man bekommt dann zwar kaum Gewinnpunkte dafür, aber immerhin bekommt man überhaupt welche.

* Wem Spielkarten zu diffizil sind, der kann auch Waschbetonplatten bemalen und damit auf dem Supermarktparkplatz spielen.

Zum Thema „Glück und Pech“

„**Glück**“ gibt es bei diesem Spiel nicht – wer nicht in der Lage ist, eine simple Spielkarte zielgerichtet zu werfen, sollte vielleicht besser flache Steine übers Wasser springen lassen...

„**Pech**“ hingegen gibt es massig. Zum Beispiel, wenn...

- ...die geworfene Karte unter ein Wäldchen rutscht, anstatt oben drauf zu landen, und dabei die Blätter verschwinden.
- ...sich die eigene Karte in der Luft dreht und mit der gegnerischen Farbe nach oben zu liegen kommt. Echt dumm gelaufen. Natürlich zählt diese Karte in dieser Runde für den Gegner.
- ...das ausgerechnet eine 3er-Karte war und sich dann der Gegner auch noch weigert, die Karte zurück zu geben – schließlich zeigt sie ja seine Farbe.
- ...man ein Wäldchen schon sicher für die Wertung hatte, aber eine wichtige eigene Karte vom Gegner schnöde weggeschossen wird und irgendwo einzeln und ohne Wertung liegen bleibt.
- ...man eine eigene Karte billard-mäßig bis knapp vor den Gegner schießt, und der eine eigene nur drauf fallen lassen muss.