

Habanero

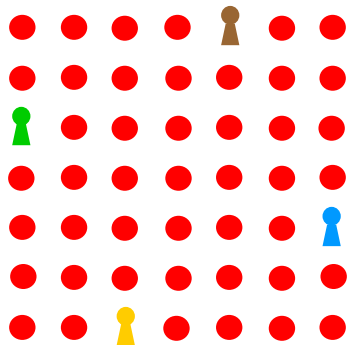
1 Spieler – ab 10 Jahren – 15 Minuten

Spielmaterial

- 43 rote Holzscheiben (Habanero-Chilis)
- 4 Spielfiguren („Campesinos“)
- 1 Würfel

Spielvorbereitungen

Die Habaneros und die Campesinos (mexikanische Bauern) werden wie folgt auf dem Tisch angeordnet:



Das Spielfeld stellt eine Habanero-Plantage dar, die zu Beginn aus 49 Feldern besteht. Die Campesinos haben die Aufgabe, so viele Habaneros wie möglich zu ernten.

Spielablauf

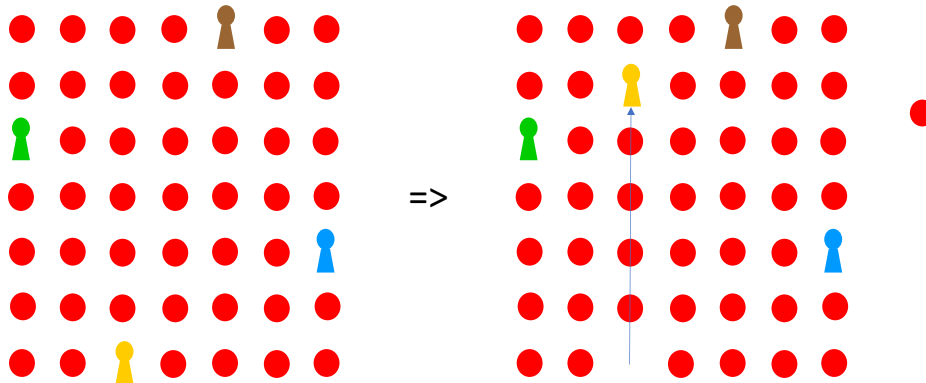
Ein Spielzug läuft folgendermaßen ab: Der Spieler wirft den Würfel und bewegt nun einen beliebigen der Campesinos über die Plantage, wobei folgende Regeln gelten:

- Die Campesinos bewegen sich nur waagrecht oder senkrecht.
 - Jedes Feld der Plantage ist ein Schritt (= eine Augenzahl), wobei sowohl Felder mit Habaneros als auch leere Felder (die im Laufe des Spiels entstehen) mitzählen.
 - Andere Campesinos sind Hindernisse; sie dürfen nicht übersprungen werden.
 - Die Würfelzahl muss komplett gegangen werden.
 - Die Campesinos dürfen die Plantage nicht verlassen.
- Endet die Bewegung eines Campesinos auf einem **Feld mit einer Habanero**, so sammelt der Spieler diese Habanero ein und legt sie vor sich ab.
- Endet die Bewegung eines Campesinos auf einem **leeren Feld**, so muss der Spieler entweder
- einen der auf dem Spielfeld befindlichen Campesinos abgeben (kommt aus dem Spiel).
 - Oder bereits eingesammelte Habaneros abgeben, und zwar jene Anzahl, die der Anzahl an leeren Feldern entspricht, inkl. des Zielfeldes und aller *seitlich* benachbarter leerer Felder (kommen aus dem Spiel). Ein Feld mit einem Campesino zählt nicht als leeres Feld.

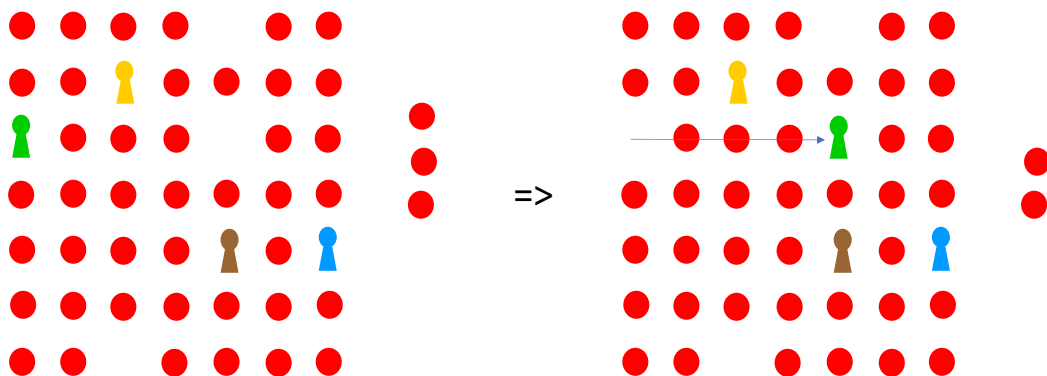
Die Plantage besteht zu jeder Zeit aus einem rechteckigen Raster, auch wenn einzelne Habaneros einer äußeren Reihe bereits fehlen.

Wurde die letzte Habanero einer äußeren Reihe entfernt, so verkleinert sich in dem Moment die Plantage um diese Reihe. Der soeben benutzte Campesino steht nun außerhalb der Plantage, was erlaubt ist. Er darf in der Folgezeit wieder in die Plantage hineingehen, aber nicht wieder hinaus. Er darf sich auch nicht außerhalb der Plantage bewegen.

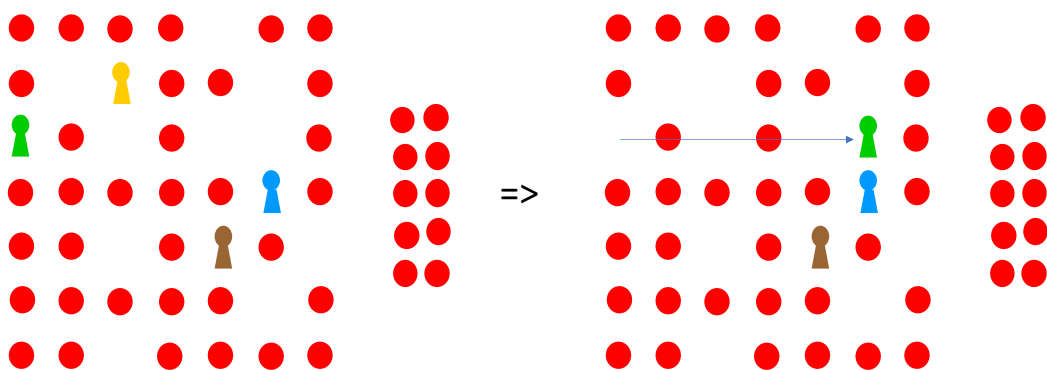
Beispiele:



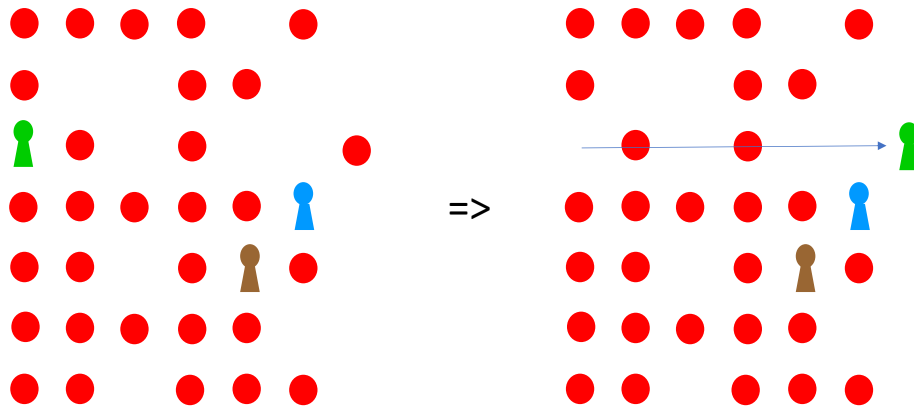
Der Spieler würfelt ein „5“. Er zieht den gelben Campesino um 5 Felder nach oben und nimmt sich die dort liegende Habanero.



Der Spieler würfelt eine „4“. Er zieht den grünen Campesino um 4 Felder nach rechts. Da dieses Feld leer ist, muss er entweder eine der drei eingesammelten Habaneros oder einen der vier Campesinos abgeben. Er entscheidet sich für die Abgabe einer Habanero.



Der Spieler würfelt eine „5“ und zieht den grünen Campesino um 5 Felder nach rechts. Er muss nun entweder einen der vier Campesinos abgeben oder drei Habaneros, da sich dort 3 leere Felder befinden (das Zielfeld und zwei der seitlich benachbarten Felder). Er entscheidet sich für die Abgabe des gelben Campesinos.



Der Spieler würfelt eine „6“ und zieht den grünen Campesino um 6 Felder nach rechts. Nachdem er die dort befindliche Habanero genommen hat, besteht die Plantage nur noch aus 6 senkrechten Spalten, und der grüne Campesino steht außerhalb der Plantage. Der grüne Campesino kann in einem der nächsten Züge wieder in die Plantage hineinziehen, muss aber nicht.

Spielende

Das Spiel endet, wenn entweder

- der Spieler entscheidet, nicht mehr zu würfeln und das Spiel zu beenden (A) oder
- kein Campesino regelgerecht gezogen werden kann (B)

Wertung

Im Fall (A) zählt jede eingesammelte Habanero 1 Punkt.

- 27 oder mehr Habaneros: Wow! Du bist einer der besten Campesinos Mittelamerikas!
- 23 – 26 Habaneros: Bravo! Du beherrscht das Habanero-Ernten nach allen Regeln der Kunst!
- 19 – 22 Habaneros: Glückwunsch! Du wirst zum Vorarbeiter deiner Plantage befördert!
- 15 – 18 Habaneros: Sehr ordentlich. Du hast dein Tagessoll erfüllt und kannst dir eine Fajita gönnen!
- 11– 14 Habaneros: Ok. Du hast definitiv Talent, solltest aber weniger in der Mittagssonne dösen!
- 7 – 10 Habaneros: Die Probezeit ist überstanden, aber da ist noch viel Luft nach oben!
- 6 oder weniger Habaneros: Aller Anfang ist schwer. Aber du bist ja noch in der Einarbeitung!

Im Fall (B) verliert der Spieler alle eingesammelte Habaneros und erzielt 0 Punkte.