

Operation Boniklausius ist das erste der Klosterbrüder-Kartenspiele und Teil einer Spieleserie, die die Geschichte der Thüringer Klöße um Klaus den Kloß und seinen berühmten Verwandten erzählt. Es ist der fünfte Teil der Geschichte, die nicht chronologisch erzählt wird. Es ist aber der erste Teil, der veröffentlicht wird. Falls Du Dich also wunderst, weshalb Du noch nie etwas von den Teilen 1-4 gehört hast, ist das kein Wunder, denn die werden erst später erzählt. Andere machen das ja auch und es ist bestimmt cooler so!

Weitere Teile der Geschichte und damit weitere Kartenspiele, die sich mit denselben vorliegenden Karten spielen lassen, werden jeweils kurz vor Weihnachten hier auf der Internetseite www.derkloss.de veröffentlicht. Neben den Regeln, die man sich hier herunterladen kann, finden sich auch anschauliche Videos, wie man die Spiele spielt. So erspart man sich vielleicht das Lesen der Spielanleitung.

{flv}klosterbr5v{/flv}

Klosterbrüder - Operation Boniklausius

Es war einmal vor langer Zeit in einem zentral gelegenen wunderschönen grünen Landstrich. Wem das zu langatmig ist, kann den Zettel gleich umdrehen und mit der Spielanleitung weitermachen. Für alle anderen: Es war einmal vor langer Zeit in einem zentral gelegenen wunderschönen grünen Landstrich. Auf Geheiß der Obrigkeit war es den Menschen im Land aufgetragen, als Zierpflanzen importiertes Erdgemüse anzubauen, zu kochen und zu essen. Das machte zwar satt, war aber ziemlich stilllos und mit der Zeit äußerst eintönig. Das wollten die Menschen in diesem ideenreichen Land nicht hinnehmen und ersannen geheime Rezepte, das Erdgemüse zu verfeinern und aufzuwerten. Sie formten schneeballgroße Kugeln aus verschiedenen Mischungen unterschiedlich bearbeiteten Breis aus diesem Erdgemüse und nannten sie Klöße. Die Menschen experimentierten weiter und schon bald hatte jedes kleine Tal, jeder Ort und sogar einzelne Familien und Gasthäuser ein eigenes Rezept. Bis zu 18.000 Rezepte konnte man zählen und aus jedem entwickelte sich eine kleine Kloßpersönlichkeit.

Doch die Zeiten änderten sich. Der dunkle Fürst McFastfood überzog das Land und wollte es unterwerfen. Er jagte die Klöße kreuz und quer durch die Provinz aus den Küchen hinaus. Er

lockte die Menschen mit schnellem Essen, machte sie abhängig und krank. Selbst die kleinsten Menschen zog er in seinen Bann. Mit Zaubersteinen, die er als kleine Spielzeuge tarnte und zu manchem Essen „verschenkte“, band er ihre Seelen an sich. Schon bald wusste kaum noch ein Menschenkind, was Klöße sind. Nur eine Hand voll Menschen führten die Tradition eigener Klöße fort. Von den einst 18.000 Klößen sind nur noch wenige übrig geblieben. Eine kleine Schar von rebellischen Klößen formte sich daraus und lebt fortan getarnt weit verstreut in den Klöstern des Landes und sucht nach verschollenen Brüdern. Die einst stolzen Familien und mächtigen Stämme sind anderen Strukturen gewichen. Die Klöße organisierten sich nun in Orden mit unterschiedlichen Ansichten. Um das Land vom dunklen Fürsten McFastfood zu befreien, planen sie - wie die Yamabushi aus den Bergen heraus - den Guerillakampf um die Teller - die Operation Boniklausius.

Spielmaterial

Gespielt wird mit 64 Spielkarten. Die Spielkarten zeigen unterschiedliche Klöße. Jeweils vier Klöße gehören zu einer Familie. Der Name der Familie steht ganz oben auf den Karten. Links daneben befindet sich das Symbol der Familie und die Rangordnung des Kolbes in seiner Familie. Das Familienoberhaupt hat mit der 4 die höchste Wertigkeit. Abgesuft bis 1 folgen die anderen Klöße. Vier Familien bilden einen Stamm. Es gibt insgesamt vier Stämme, die durch vier unterschiedliche Farben gekennzeichnet sind:

Hausmannskost grün

Gutbürgerliche Küche blau

Internationale Küche rot

Experimentelle Küche gelb



Die im Spiel sind Klöße der Stamme (und die Beine, Farbe, Stärke, die Wertigkeit der Karte) unbedeutend.
Spielidee

Jeder Spieler übernimmt die Leitung über einen Kloß-Orden und versucht so viele Klöße wie möglich für sich und seinen Orden zu gewinnen. Man sammelt dazu umherstreunende Klöße ein und schickt sie in ihren alten Stammesverbänden los, andere Klöße zu missionieren. Klöße lassen sich dabei von anderen Klößen des gleichen Stammes gern überzeugen.

Spielvorbereitungen

Der Spieler, der als nächstes Geburtstag hat, beginnt. Er mischt die Karten gut durch und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Pro Mitspieler deckt der Geber nun zwei Karten auf und legt sie offen neben dem Zugstapel ab. (bei 2 Spielern 4 Karten, bei 3 Spielern 6 Karten usw.) Beginnend mit dem nach dem Geber sitzenden Spieler nimmt nun im Uhrzeigersinn jeder Mitspieler eine Karte auf. Der Geber darf, da er als letzter die Auswahl hat, zwei Karten nehmen. Nach ihm nehmen dann entgegen dem Uhrzeigersinn die Spieler jeweils eine der verbleibenden Karten auf.

Beispiel

Andrea ist Geber(in). Da drei Spieler mitspielen, deckt sie sechs Karten auf. Bernd sitzt im Uhrzeigersinn dahinter und nimmt deshalb die erste Karte (1). Es folgt Claus, der sich die nächste Karte (2) aussucht. Andrea sucht sich nun die 3. und 4. Karte aus. Entgegen dem Uhrzeigersinn ist nun Claus wieder an der Reihe und nimmt sich die 5. Karte. Die letzte nimmt wieder Bernd.



Spielablauf

Nun zieht der Geber zwei Karten und legt sie offen neben den Stapel ab. Der im Uhrzeigersinn nach ihm sitzende Spieler wählt sich eine Karte aus und nimmt sie auf die Hand. Die verbleibende Karte nimmt der im Uhrzeigersinn übernächste Spieler nach dem Geber (Bei zwei

Spielern ist dies der Geber selbst). Nun spielt der nach dem Geber sitzende Spieler beliebig viele Karten, mindestens jedoch eine aus und nennt dazu das Gesamtgewicht, indem er alle Zahlen auf den ausgespielten Klößen addiert. Alle ausgespielten Karten müssen Klöße desselben Stammes sein. Jeder Stamm hat eine andere Farbe. Entsprechend müssen alle ausgespielten Karten dieselbe Farbe haben. Im Uhrzeigersinn signalisieren nun alle Spieler durch Klopfen, dass sie keine Klöße dieses Stammes ausspielen wollen. Oder sie spielen ebenfalls Karten derselben Farbe aus und nennen die Summe der Zahlen der hinzugelegten Karten. Diese Summe muss immer gleich hoch oder höher als die Summe der zuletzt gelegten Karten sein.

Beispiel

hat der letzte Spieler eine 1 und eine 4 gelegt, so kann ein nachfolgender Spieler eine 2 und eine 3 (Summe 5) derselben Farbe auslegen oder eine 3 und eine 4 (Summe 7) oder beliebige Karten. In jedem Fall muss die Summe mindestens 5 betragen und die Karten dieselbe Farbe wie die zuvor ausgelegten Karten haben.

Im Uhrzeigersinn setzt sich dies solange fort, bis alle Spieler reihum geklopft haben.

Beispiel

Drei Spieler (im Uhrzeigersinn A, B, C) A spielt eine 1 aus, B klopft, C klopft, A gewinnt **And**
eres Beispiel

Drei Spieler (im Uhrzeigersinn A, B, C). A spielt 2 aus, B klopft, C spielt auch eine 2 aus, A kontert mit 4, B meldet sich zu Wort und spielt 6, C klopft, A klopft, B hat gewonnen.

Derjenige, der zuletzt Karten gelegt hat, nimmt alle auf und legt sie auf seinen Wertungsstapel. Nun folgt der nach dem Geber nächste Spieler und zieht als neuer Geber wieder zwei Karten und legt sie offen aus. Es beginnt eine neue Runde.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist und damit keine zwei Karten mehr aufgedeckt werden können. Alle Handkarten werden in die Mitte des Spieltisches abgelegt. Sie gehen nicht mit in die Wertung ein.

Sieger

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Klosterbrüder (Karten) auf seinem persönlichen Wertungsstapel gesammelt hat. Die Wertigkeit der Karten ist dabei unerheblich. Es zählt nur die Anzahl.