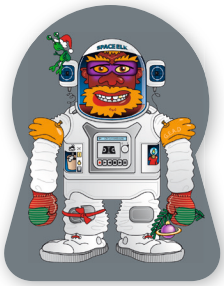
The Next Big PALOOKA

Ein Spiel von Gerhard Junker für 2 bis 4 Palookas ab 7 Jahren.
Spieldauer: 20 Minuten pro Palooka



Spielidee

Bei diesem Wettstreit sucht ihr mit Tempo und Fingerspitzengefühl verdeckt im Beutel nach Puzzle-Teilen in den passenden Formen und Größen. Mit den Teilen baut ihr dann euren „Mega-Pöppel" vor euch in die Höhe und klettert an dem Bauwerk Ebene um Ebene hinauf. Als Palooka (dt. Trampel) werden scherzhaft diejenigen bezeichnet, die beim Bauen nicht zielstrebig genug sind – und außerdem, wer zuerst oben angekommen ist und dem Pöppel vor Freude auf dem Kopf „herumtrampeln" darf.

Mega-Pöppel →

Spielmaterial (Grundspiel)

- 1 Spielplan mit 4 Höfen (A, B, C und D)
- 1 Start-Pöppel
- 1 Sanduhr (30 Sekunden)
- 20 Gerüst-Teile

Pro Spieler:

- 20 Puzzle-Teile eines Mega-Pöppels
- 1 Beutel
- 1 Bauplan
- 4 Ausbau-Teile in 4 Sorten (Container, Baukran, Automat und Bonus)
- 1 Baumeister (in Blau, Gelb, Grün oder Rot)
- 1 Helfer (in Blau, Gelb, Grün oder Rot)
- 1 Bauplatz
- 1 Lager (mit 3 Lagerplätzen)
- 7 Aktionskarten (Set A, B, C oder D)

Weiteres Spielmaterial (Probe-Erweiterung)

- 20 Holzteile des 3D-Pöppels (nummeriert von „1" bis „20")
- 1 kleiner Beutel
- 1 Probe-Tafel

Pro Spieler:

- 1 Aktionskarte mit *„Probe!"* (Set A, B, C oder D)

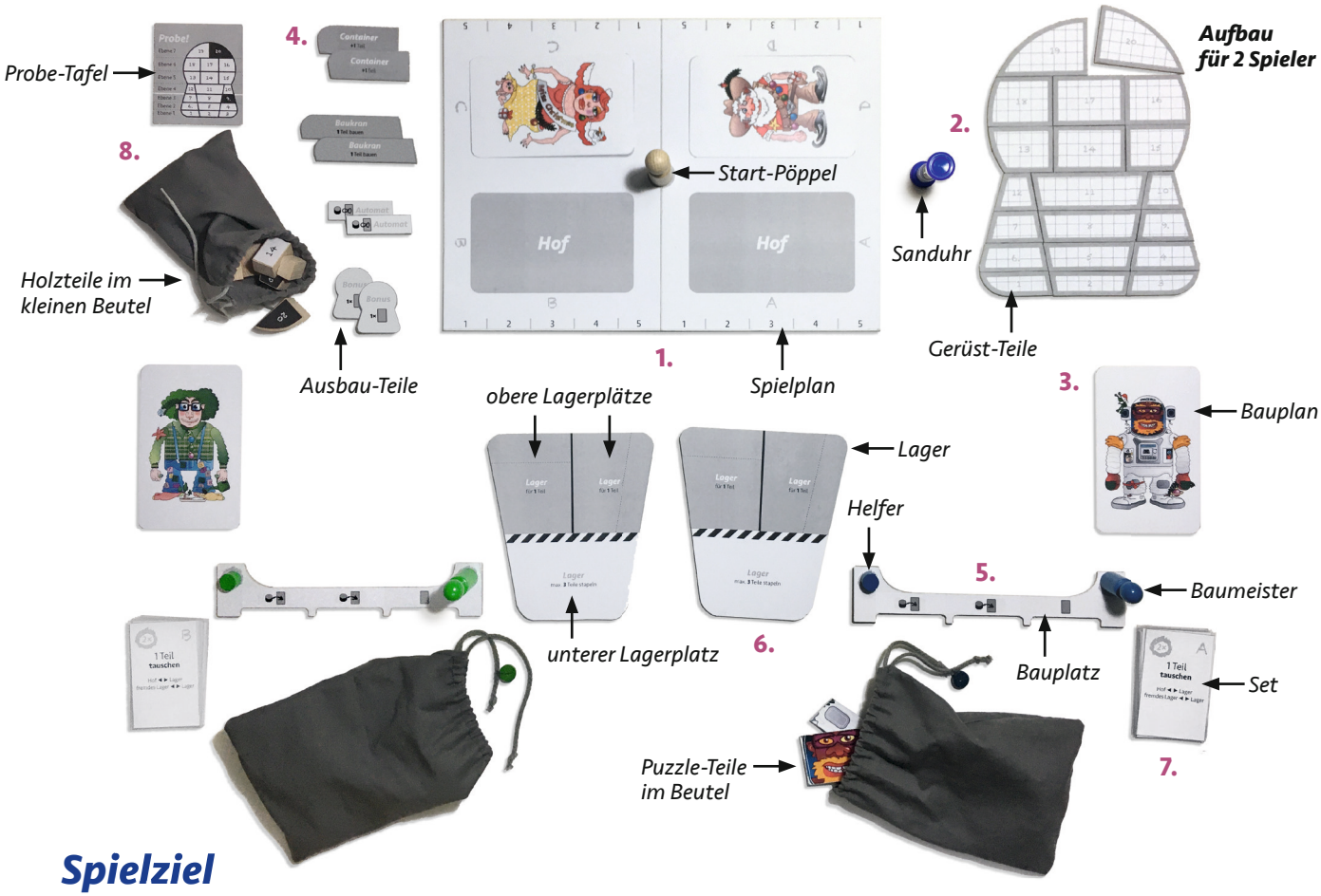
Tipp: Zum Einstieg ist das Grundspiel gedacht, bei dem ihr die Probe-Erweiterung zunächst weglassen könnt. Macht euch mit den Holzteilen erst mal so vertraut und übt den schnellen Aufbau, dann steht dem ganzen Spielspaß nichts mehr im Weg.

***Anmerkung zu den Illustrationen des Prototyps**: Thematisch sollen es später berühmte Denkmäler und Statuen sein, die sich gerade im Bau befinden wie bspw. die Freiheitsstatue, der Große Buddha von Leshan, die Sphinx von Gizeh oder auch fantastische Gebilde. Diese könnten als Wimmelbilder dargestellt sein – voll mit Gerüsten, Kränen, Abrissbirnen (von der Konkurrenz), Lastentieren usw.*

The Next Big PALOOKA *Prototyp | Spielregel v2.3 (Stand: 07.02.2023)*
Autor und Illustration: Gerhard Junker | Kahlharz 2 | 73660 Urbach
© 2023. Alle Rechte vorbehalten.

Aufbau

1. Breitet den **Spielplan** so zwischen euch aus, dass ihr euren Hof an dem ihr sitzt gut erreichen könnt, und stellt den **Start-Pöppel** in die Mitte des Spielplans.
2. Stellt die **Sanduhr** daneben und legt die **20 Gerüst-Teile** als allgemeinen Vorrat bereit.
3. Wählt eine Spielfarbe, füllt die **20 Puzzle-Teile** eurer Farbe in euren **Beutel** und nehmt euch den dazugehörigen **Bauplan.** – Bei weniger als 4 Spielern, deckt ihr mit den nicht verwendeten Bauplänen die Höfe auf dem Spielplan ab, an denen niemand sitzt.
4. Werft die bereitgelegten **4 Ausbau-Teile** in euren Beutel (je 1 Ausbau-Teil pro Sorte).
5. Stellt euren **Baumeister** und **Helfer** auf euren **Bauplatz**.
6. Legt euer **Lager** zwischen euren Hof und Bauplatz. Die beiden oberen Lagerplätze zeigen zum Hof und der untere Lagerplatz zu eurem Bauplatz.
7. Nehmt euch **7 Aktionskarten** (Set A, B, C oder D) entsprechend dem Hof an dem ihr sitzt.
8. **Probe-Erweiterung:** Füllt die **20 Holzteile** in den **kleinen Beutel** und legt die **Probe-Tafel** bereit. Nehmt euch **1 Aktionskarte mit *„Probe!“*** und ergänzt damit euer Set.



Spielziel

Wer zuerst den eigenen Mega-Pöppel aus 20 Teilen komplett baut und mit seinem Baumeister die oberste Ebene des Bauwerks erreicht bzw. wer bis zum Ende des Spiels nach 4 Runden die meisten Teile und kompletten Ebenen baut, wird zum nächsten großen **PALOOKA**. Viel Spaß!

Ablauf

Das Spiel verläuft über max. **4 Runden.** Jede Runde ist in **2 Phasen** unterteilt:

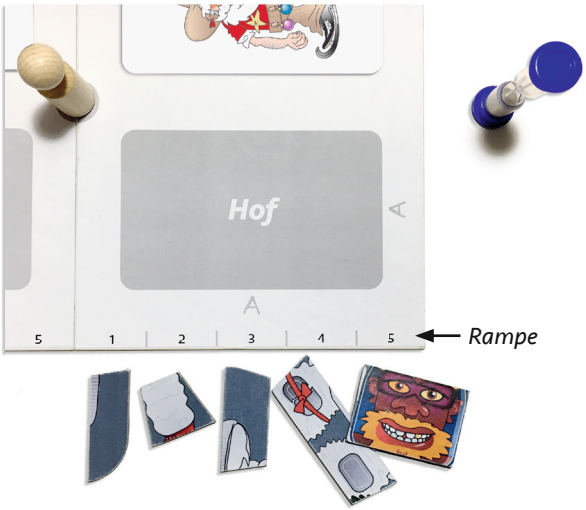
1) Ziehphase: 5 Teile aus dem Beutel ziehen (gleichzeitig)
2) Aktionsphase: 2 Durchgänge mit 2 Abschnitten pro Durchgang
a) 3 Aktionskarten auswählen und ausspielen (gleichzeitig)
b) Aktionen ausführen (nacheinander)

In der ersten Phase zieht ihr die Teile gleichzeitig aus dem Beutel. In der zweiten Phase spielt ihr Abschnitt **a)** gleichzeitig, aber Abschnitt **b)** nacheinander im Uhrzeigersinn.

1) Ziehphase: 5 Teile aus dem Beutel ziehen (gleichzeitig)

Achtet beim Suchen und Erfühlen im Beutel darauf, dass jedes Puzzle-Teil einzigartig in der Form ist und es nur eine passende Stelle dafür in eurem Bauwerk gibt. Die Ausbau-Teile haben ebenfalls einzigartige Formen, durch die ihr sie von den Puzzle-Teilen unterscheiden könnt. Nehmt euch nun euren Beutel in die eine Hand und sucht darin verdeckt mit der anderen Hand:

- Zieht ihr 1 Puzzle-Teil heraus, dann legt ihr es unterhalb eures Hofs an eure Rampe (von links nach rechts). Danach sucht ihr nach dem nächsten Teil und zieht es heraus usw.
- Zieht ihr 1 Ausbau-Teil heraus, dann legt ihr es ebenfalls an eure Rampe. Weitere Ausbau-Teile müsst ihr aber zurück in euren Beutel werfen, d. h. an eurer Rampe darf nur **max. 1** Ausbau-Teil pro Ziehphase liegen.
- Wer zuerst das **fünfte** Teil angelegt hat, schnappt sich den **Start-Pöppel** und stellt dafür die Sanduhr auf den Spielplan. Alle anderen haben ab sofort nur noch 30 Sekunden, um die 5 Teile aus ihrem Beutel zu ziehen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, ruft der Erste laut **„Palooka!“**, alle müssen sofort stoppen und das Teil, das sie zu diesem Zeitpunkt ggf. noch in der Hand halten, zurück in ihren Beutel werfen. **Sonderfall:** Es können auch weniger als 5 Teile angelegt werden, wenn nicht mehr Teile im Beutel sind.
- Die Puzzle-Teile an eurer Rampe legt ihr anschließend in euren Hof. Das Ausbau-Teil an eurer Rampe legt ihr auf den dafür vorgesehenen Platz (siehe „Ausbau-Teile“).



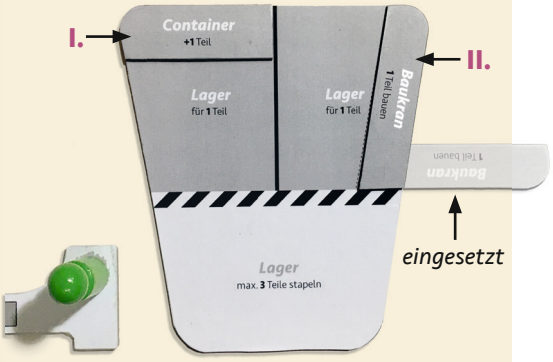
Der Erste von euch ist nun **Startspieler** für die Aktionsphase in dieser Runde und stellt den Start-Pöppel neben seinen Bauplatz. **Hinweis:** Stellt den Start-Pöppel vor der nächsten Runde wieder in die Mitte des Spielplans, da der Startspieler in jeder Runde neu ermittelt wird.

Ausbau-Teile

Du kannst jeweils 1 Ausbau-Teil deiner Wahl sowohl in der Ziehphase aus deinem Beutel ziehen als auch in der Aktionsphase (mit der Aktionskarte „1 – 2 Teile ziehen“), und auf den dafür vorgesehenen Platz legen.

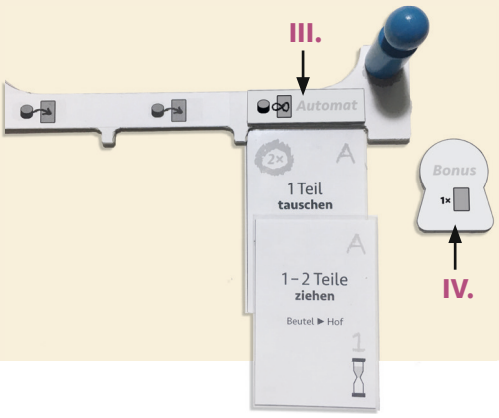
Container: Dieses Ausbau-Teil legst du auf die markierte Stelle auf deinem Lager (**I.**). Damit hast du **1** weiteren Lagerplatz und kannst in diesem Lager 2 Teile nebeneinanderlegen.

Baukran: Dieses Ausbau-Teil legst du auf die markierte Stelle in deinem Lager (**II.**). Damit kannst du in der Aktionsphase pro Durchgang **1** Teil bauen, das dort liegt bzw. das du auf diesen Lagerplatz legst. Kannst du das Teil nicht regelgerecht bauen (siehe „Bauregeln“ auf Seite 4), bleibt es im Lager liegen.
Beachte: Um anzuzeigen, dass du den Baukran ***eingesetzt*** hast, klappst du ihn zur Seite. Vor dem nächsten Durchgang klappst du ihn wieder zurück.



Automat: Dieses Ausbau-Teil legst du auf deinen Bauplatz über Slot 3 (**III.**). Damit wird dauerhaft (∞) von 1 dort ausgespielten Aktionskarte, die mit **„2×“** markiert, die Aktion verdoppelt.

Bonus: Dieses Ausbau-Teil legst du neben deinen Bauplatz (**IV.**). Damit kannst du **1** Aktionskarte zusätzlich unter Slot 3 ausspielen, d. h. du hast in diesem Durchgang 4 Aktionen. Der Bonus ist nur **1×** einsetzbar und danach aus dem Spiel. Nicht eingesetzt bringt dir der Bonus am Ende des Spiels Punkte.



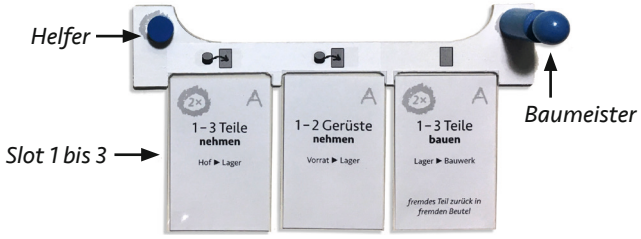
2) Aktionsphase: 2 Durchgänge mit 2 Abschnitten pro Durchgang

Während beider Durchgänge könnt ihr an eurem Bauwerk bauen. Dafür gelten folgende **Bauregeln:**

- Ihr könnt grundsätzlich nur **eigene** Puzzle-Teile und Gerüst-Teile in eurem Bauwerk bauen.
- Um 1 Puzzle-/Gerüst-Teil aus eurem Lager bauen zu können, muss es in „Ebene 1" an euren Bauplatz angrenzen. Um 1 Teil in „Ebene 2" bzw. darüber zu bauen, muss es mit mindestens einer ***Kante*** an bereits gebaute Teile angrenzen. Dabei dürfen (darunter) auch ***Lücken*** entstehen.
- Habt ihr eine Ebene aus Puzzle- und/oder Gerüst-Teilen komplett gebaut, klettert ihr mit eurem **Baumeister** darauf nach oben. Nicht komplette Ebenen dürft ihr dabei nicht überspringen.

a) 3 Aktionskarten auswählen und ausspielen (gleichzeitig)

Im ersten Durchgang stehen euch jeweils 7 Aktionskarten (8 Karten mit Probe-Erweiterung) zur Verfügung, aus denen ihr nun **3** Karten auswählt und unterhalb eures Bauplatzes ausspielt: Slot 1 bis 3 (von links nach rechts). Außerdem könnt ihr euren **Helfer** auf 1 Aktionskarte in Slot 1 oder 2 einsetzen, um dort 1 Aktion zu verdoppeln (**„2×"** ausführen). In Slot 3 dürft ihr auf der Aktionskarte keinen Helfer einsetzen. Um dort 1 Aktion zu verdoppeln, muss der Bauplatz mit dem „Automat" ausgebaut sein (siehe „Ausbau-Teile").

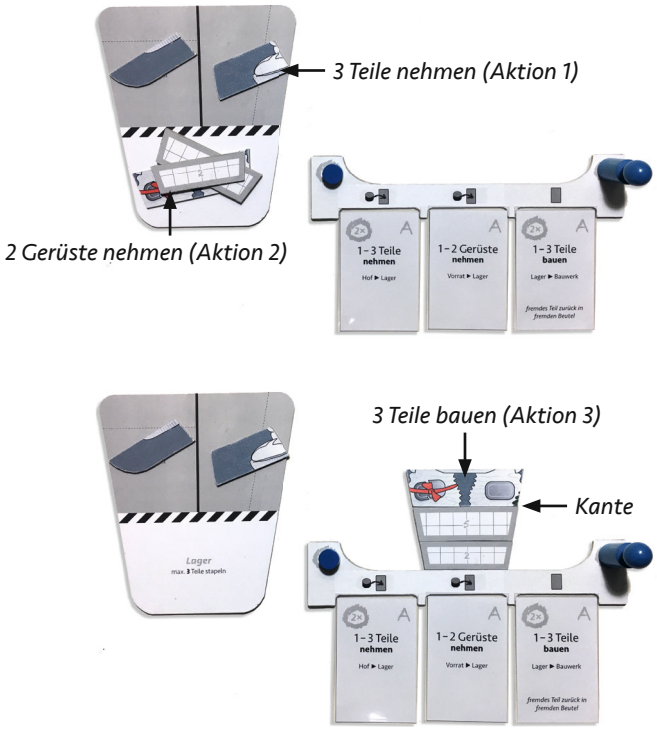


Beispiel: *Spieler Blau hat in Abschnitt **a)** die Aktionskarten „1 – 3 Teile nehmen" (Slot 1), „1 – 2 Gerüste nehmen" (Slot 2) und „1 – 3 Teile bauen" (Slot 3) ausgespielt. Seinen Helfer hat er nicht eingesetzt.*

b) Aktionen ausführen (nacheinander)

Wenn alle ihre Aktionskarten ausgespielt haben, führt der **Startspieler** seine Aktionen der Reihe nach von Slot 1 bis 3 aus (siehe „Aktionskarten"). Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn. Zum Abschluss des ersten Durchgangs legt ihr die eingesetzten Aktionskarten beiseite. Diese stehen euch für den zweiten Durchgang in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung.

Im zweiten Durchgang wählt ihr aus den übrigen Aktionskarten nochmals **3** Karten aus und spielt sie unterhalb eures Bauplatzes aus. Euren **Helfer** könnt ihr wieder einsetzen (**a**). Wenn alle ihre Aktionskarten ausgespielt haben, führt der Startspieler seine Aktionen (wie im ersten Durchgang) der Reihe nach aus. Der nächste Spieler folgt im Uhrzeigersinn (**b**). In der nächsten Runde stehen euch alle Aktionskarten wieder zur Verfügung.



Beispiel: *In Abschnitt **b)** führt Spieler Blau die Aktionen nun der Reihe nach aus:*
Mit Aktion 1 nimmt er 3 Teile aus seinem Hof; 2 davon legt er auf seine oberen Lagerplätze und 1 Teil auf seinen unteren Lagerplatz.
Mit Aktion 2 nimmt er sich 2 Gerüst-Teile aus dem allgemeinen Vorrat und stapelt sie auf seinem unteren Lagerplatz.
Mit Aktion 3 baut er die 3 Teile vom Stapel aus seinem Lager.

Aktionskarten

Du kannst mit den folgenden Aktionen eigene und fremde Puzzle-Teile deiner Wahl nehmen, versetzen und tauschen. Du kannst fremde Teile „entführen", um sie mit der Aktion „1 – 3 Teile bauen" zurück in den fremden Beutel zu werfen. **Wichtig:** Fremde Teile darfst du nur auf die beiden ***oberen*** Lagerplätze legen! Auf die beiden oberen Lagerplätze kannst du ebenso jeweils **1** eigenes Puzzle-Teil oder **1** Gerüst-Teil legen. Auf dem ***unteren*** Lagerplatz kannst du max. **3** eigene Puzzle-Teile und/oder Gerüst-Teile **stapeln**. Platzierst du deinen Helfer auf 1 Aktionskarte, die mit **„2×"** markiert ist, kannst du die Aktion verdoppeln.

1 – 3 Teile nehmen — Aktion: Du kannst 1 bis 3 Teile aus deinem Hof nehmen und auf freie Lagerplätze in dein Lager legen. (**„2×"**)

1 Teil versetzen — Aktion (2 Optionen): 1.) Du kannst 1 Teil aus einem fremden Hof in deinen Hof versetzen. ODER: **2.)** Du kannst 1 Teil von einem Lagerplatz auf einen anderen freien Lagerplatz in deinem Lager versetzen. Du darfst die Optionen kombinieren oder eine davon wiederholen. (**„2×"**)

1 Teil tauschen — Aktion (2 Optionen): 1.) Du kannst 1 Teil aus deinem Hof mit 1 Teil aus einem oberen Lagerplatz in deinem Lager tauschen. ODER: **2.)** Du kannst 1 Teil aus einem fremden oberen Lagerplatz mit 1 Teil aus deinem oberen Lagerplatz tauschen. Du darfst die Optionen kombinieren oder eine davon wiederholen. (**„2×"**)

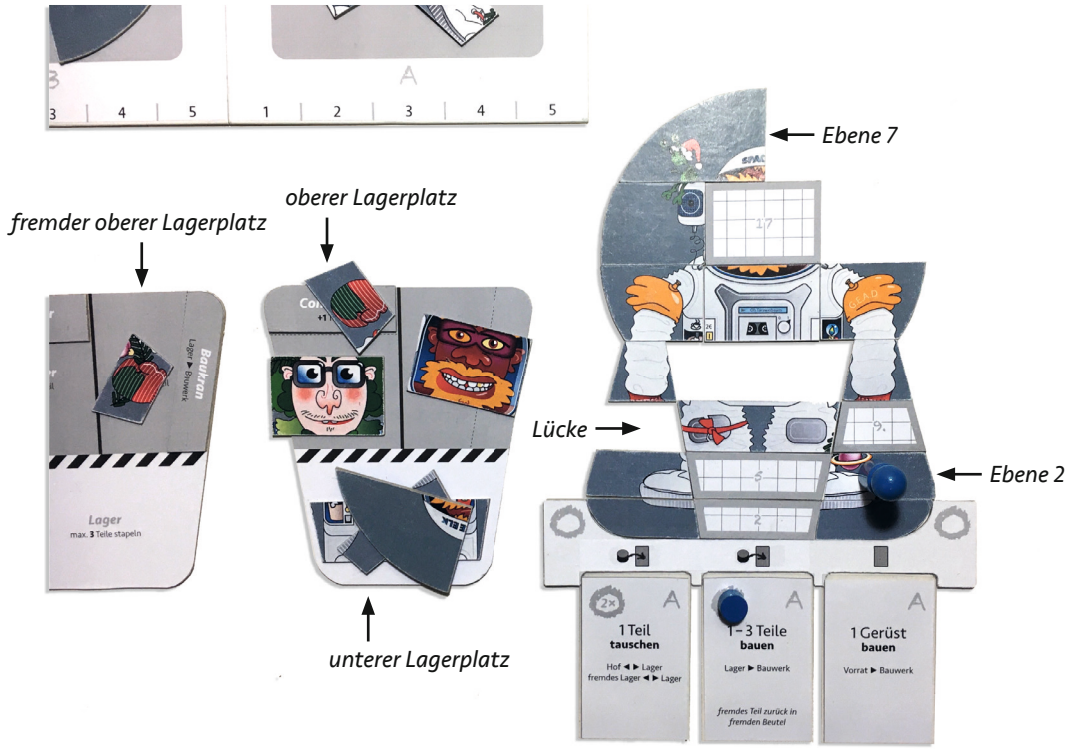
1 – 3 Teile bauen* **— Aktion:** Du kannst 1 bis 3 Teile aus deinem Lager bauen. Teile vom unteren Lagerplatz musst du von oben nach unten vom Stapel nehmen und bauen. Solange du das oberste Teil vom Stapel nicht angrenzend bauen kannst (siehe „Bauregeln"), sind alle darunter liegenden Teile im Stapel blockiert. (**„2×"**)

> ***Achtung, Rücktransport:** Nur mit dieser Aktion kannst du fremde Puzzle-Teile, die du nicht in dein Bauwerk bauen darfst, aus deinen oberen Lagerplätzen zurück in den fremden Beutel werfen!*

1 Gerüst bauen — Aktion: Du kannst 1 Gerüst-Teil deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat bauen. Mit dem Gerüst kannst du Baulücken schließen, wenn dir das passende Puzzle-Teil (noch) nicht zur Verfügung steht. Und du kannst es später wieder überbauen (das Gerüst-Teil bleibt darunter liegen). **Beachte:** Dort, wo du bereits Puzzle-Teile gebaut hast, kannst du (später) keine Gerüst-Teile mehr bauen.

1 – 2 Gerüste nehmen — Aktion: Du kannst 1 bis 2 Gerüst-Teile deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf freie Lagerplätze in dein Lager legen.

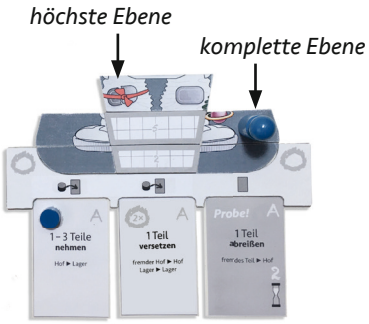
1 – 2 Teile ziehen — Aktion: Du kannst 1 bis 2 Teile aus deinem Beutel ziehen und auf freie Lagerplätze in dein Lager legen. Ziehst du **max. 1** Ausbau-Teil heraus, legst du es auf den vorgesehenen Platz (siehe „Ausbau-Teile"). Stelle die Sanduhr gut sichtbar neben dich und suche im Beutel nach den Teilen. Dafür hast du 30 Sekunden.



***Beispiel:** Spieler Blau hat in Abschnitt **a)** die Aktionskarten „1 Teil tauschen" (Slot 1), „1 – 3 Teile bauen" (Slot 2) und „1 Gerüst bauen" (Slot 3) ausgespielt. Die Aktionskarte in Slot 2 hat er mit seinem Helfer verdoppelt. In Abschnitt **b)** führt er die Aktionen nun der Reihe nach aus:*
Mit Aktion 1 tauscht er 1 Teil aus einem fremden oberen Lagerplatz mit 1 Teil aus seinem oberen Lagerplatz.
Mit Aktion 2 baut er 6 Teile aus seinem Lager (3 aus den oberen Lagerplätzen und 3 vom Stapel aus dem unteren Lagerplatz).
Mit Aktion 3 baut er noch 1 Gerüst aus dem allgemeinen Vorrat. Damit hat er 20 Teile komplett gebaut und mit seinem Baumeister die „Ebene 7" erreicht.

Probe-Erweiterung

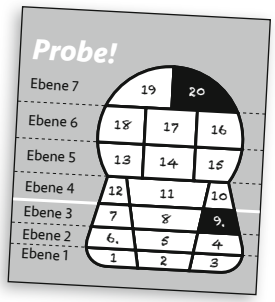
Hast du in Abschnitt **a)** die Aktionskarte „1 Teil abreißen“ ausgewählt und ausgespielt, musst du vorher die ***„Probe!“*** meistern, um die Aktion ausführen zu dürfen.



***Probe!* 1 Teil abreißen — Aktion:** Du darfst 1 Teil aus dem fremden Bauwerk abreißen und in deinen Hof legen.

Zunächst bestimmst du das fremde Bauwerk und dann welches Puzzle-/ Gerüst-Teil du daraus abreißen willst. Dafür gelten folgende **Abrissregeln:**

- Du darfst das Teil nur von der aktuell ***höchsten Ebene*** abreißen.
- Alle Teile in ***kompletten Ebenen*** sind davor geschützt, d. h. die Ebene auf der ein fremder Baumeister steht, sowie alle kompletten Ebenen darunter.
- Ist die Ebene, in der sich das Teil befindet, durch den fremden Baumeister **nicht** geschützt, dann ist die Probe erlaubt.



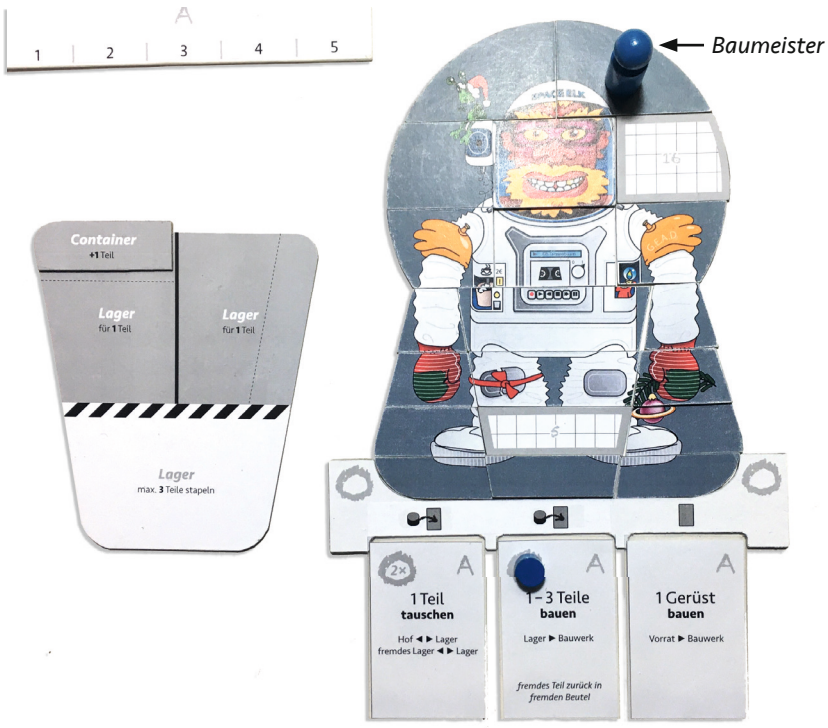
Ablauf der Probe: Nimm dir den kleinen Beutel mit den nummerierten Holzteilen des 3D-Pöppels und leere den Inhalt vor dir aus. Lass die Teile so liegen wie sie aus dem Beutel gefallen sind. Du darfst dir deren Lage aber näher anschauen. Stelle die Sanduhr gut sichtbar für dich daneben. Für 1 Teil innerhalb der Ebenen 1 bis 3 musst du die nummerierten Holzteile bis zur **„9.“** aufbauen. Dafür hast du 30 Sekunden. Für 1 Teil innerhalb der Ebenen 4 bis 7 musst du die Holzteile weiter bis zur **„20“** aufbauen. Dafür hast du nochmals 30 Sekunden, d. h. du darfst die Sanduhr umdrehen. Hast du die erforderliche Marke jeweils rechtzeitig erreicht (siehe dazu auch die Probe-Tafel), darfst du die Aktion ausführen und das Teil abreißen.

Ende des Spiels (Wertung)

Das Spiel kann vorzeitig enden, wenn mindestens ein Spieler den Mega-Pöppel komplett gebaut hat und mit dem Baumeister „Ebene 7“ erreicht. Als komplett gebaut gilt auch inklusive von (überbauten) Gerüst-Teilen. Die Runde wird in diesem Fall noch zu Ende gespielt. Das Spiel endet spätestens **nach Runde 4** – selbst dann, wenn noch kein Spieler die oberste Ebene erreicht haben sollte.

Wertung: *Jedes gebaute Puzzle-Teil bringt* **1 Punkt**. *Gerüst-Teile sind 0 Punkte wert. Mit dem passenden Puzzle-Teil überbaute Gerüst-Teile bringen wieder* **1 Punkt**. *Jede komplette Ebene aus Puzzle-Teilen und (überbauten) Gerüst-Teilen bringt ebenfalls* **1 Punkt**. *Der nicht eingesetzte Bonus bringt* **3 Punkte**.

Es gewinnt der Spieler mit dem wertvollsten Bauwerk und wird damit zum nächsten großen **PALOOKA**. Bei Punktegleichstand gewinnt, wer **weniger** Gerüst-Teile gebaut hat. Wenn auch hier Gleichstand besteht, haben mehrere gewonnen.



Beispiel: *Spieler Blau hat seinen Mega-Pöppel am Ende des Spiels komplett gebaut. Bei der Wertung bringt ihm das* ***25 Punkte*** *(15 Puzzle-Teile × 1 Punkt; 3 überbaute Gerüst-Teile × 1 Punkt; 7 komplette Ebenen × 1 Punkt).*