

Jürgen P. K. Grunau

AT106070 1/19

# 5 ER FINDEN

Eine knifflige Formensuche  
für 1 bis 4 Spieler  
ab 7 Jahren

**HABA**<sup>®</sup>

**B**ei 5<sup>ER</sup> FINDEN werden in jeder Runde 5 Würfel gewürfelt. Aus dieser Kombination versucht ihr nun, auf eurem Tableau 5<sup>ER</sup> zu finden. Doch das ist gar nicht so einfach: Der Platz ist begrenzt und jede Form darf nur einmal eingezeichnet werden. Ewig knobeln könnt ihr aber auch nicht, denn jederzeit könnte ein Spieler das Rundenende mit dem Umdrehen der Sanduhr einläuten! Wer behält die Nerven und wird Meister der Formen?

## SPIELINHALT UND SPIELAUFBAU

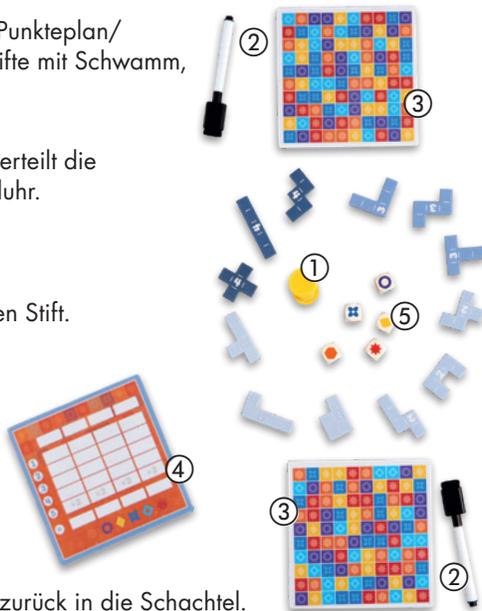
4 doppelseitige Tableaus, 1 doppelseitiger Punkteplan/  
Puzzleplan, 12 5<sup>ER</sup>-Plättchen, 5 Würfel, 4 Stifte mit Schwamm,  
1 Sanduhr

- 1 Stellt die Sanduhr in die Tischmitte und verteilt die 5<sup>ER</sup>-Plättchen in einem Kreis um die Sanduhr.

**Tipp:** Sortiert die Plättchen nach ihren Punktwerten von 1 – 4.

- 2 Jeder Spieler erhält ein Tableau und einen Stift.
- 3 Legt das Tableau mit dem weißen Rand nach oben vor euch ab.
- 4 Nehmt den Punkteplan, schreibt eure Initialen in die erste Zeile und legt ihn vorerst zur Seite.
- 5 Legt die Würfel bereit.

Eventuell überzähliges Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.



Spielaufbau für 2 Spieler

Wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr euch gemeinsam auf eine Tableauseite einigen:

- ◆ Die Seite mit dem weißen Rand ist bei allen Tableaus unterschiedlich – genau richtig für eine unbeschwerte Runde mit einer kleinen Prise Glück.
- ◆ Die Seite mit dem grauen Rand ist bei allen Tableaus identisch – genau richtig für eine Herausforderung auf Augenhöhe.

## SPIELABLAUF

Das Spiel wird über 5 Runden gespielt. Alle spielen gleichzeitig.

### Ablauf einer Spielrunde

Eine Runde besteht aus 3 Phasen:

1. Würfelwurf
2. 5<sup>ER</sup> finden
3. Punktwertung

#### 1. Würfelwurf

Ein beliebiger Spieler würfelt die 5 Würfel für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Die Symbole bestimmen die Vorgabe für diese Runde.

**Ausnahme:** Sollte der Würfelwurf 3 oder mehr identische Symbole zeigen, wiederholt ihr den kompletten Würfelwurf so lange, bis dieser maximal 2 identische Symbole zeigt.

#### Beispiele:



Muss nochmal gewürfelt werden!



Ist ok!

## 2. 5<sup>ER</sup> finden

Alle Spieler suchen gleichzeitig 5<sup>ER</sup> auf ihrem Tableau und umranden sie mit ihrem Stift.

### Was ist ein 5<sup>ER</sup>?

Ein 5<sup>ER</sup> besteht aus 5 Feldern, die genau den gewürfelten Symbolen entsprechen müssen. Dabei müssen die Felder senkrecht oder waagrecht verbunden sein. Die 12 5<sup>ER</sup>-Plättchen in der Tischmitte zeigen alle möglichen 5<sup>ER</sup>-Formen. Auf den 5<sup>ER</sup>-Plättchen seht ihr auch die jeweilige Punktzahl, die die Form am Ende der Runde wert ist.

### Für alle Spieler gelten folgende 5<sup>ER</sup>-Regeln:

- I. Du darfst **jede 5<sup>ER</sup>-Form nur einmal** umranden.
- II. Du darfst **maximal fünf 5<sup>ER</sup>** umranden.
- III. Deine 5<sup>ER</sup> dürfen sich **nicht überlappen**.
- IV. Nur **vollständig umrandete 5<sup>ER</sup>** können gewertet werden.
- V. Du darfst mit dem Schwamm Korrekturen vornehmen.
- VI. Beim Suchen darfst du die 5<sup>ER</sup>-Plättchen aus der Tischmitte nicht in die Hand nehmen.

**Wichtig:** Die „normale“ und gespiegelte Form eines 5<sup>ER</sup> gelten als identische Form. Du darfst also nicht beide einzeichnen!

### Rundenende einläuten

Du kannst jederzeit das Rundenende einläuten, indem du die Sanduhr aus der Tischmitte nimmst, umdrehst und vor dein Tableau stellst. Du darfst ab jetzt keine Änderungen an deinem Tableau mehr vornehmen. Alle anderen Spieler dürfen weiterhin 5<sup>ER</sup> finden und einzeichnen. Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, rufst du „Stopp!“. Alle Spieler legen sofort ihre Stifte zur Seite und es kommt zur Punktwertung der Runde.

## 3. Punktwertung

Notiert euch die Punkte der aktuellen Runde auf dem Punkteplan in der aktuellen Rundenzeile:

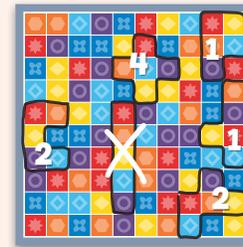
- ◆ Für jeden **gültigen 5<sup>ER</sup>** (maximal 5) bekommst du die **aufgedruckte Punktzahl** des entsprechenden 5<sup>ER</sup>-Plättchens.
- ◆ Hast du mehr als fünf 5<sup>ER</sup> eingezeichnet, werden nur die 5 gültigen mit den wenigsten Punkten gewertet.
- ◆ Falls du die **Sanduhr umgedreht** hast, bekommst du einen **Bonuspunkt**.

**Tipp:** Zählt die Punkte für jeden Spieler, indem ihr die 5<sup>ER</sup>-Plättchen aus der Mitte zur Kontrolle heranzieht und auf euer Tableau legt. Kontrolliert dabei auch, ob alle 5<sup>ER</sup>-Regeln eingehalten wurden!

Wurden alle Punkte notiert, wischt ihr die Tableaus sauber und eine neue Runde beginnt.

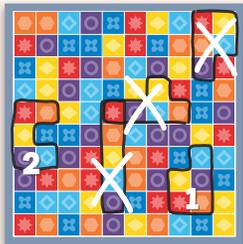
### Beispiel einer Punktwertung:

Das Würfelerggebnis ist:



Die Tableaus von Sara, Peter und Anna sehen am Ende der Runde folgendermaßen aus:

Sara hat einen 5<sup>ER</sup> zu viel eingezeichnet.  
Ihr wertvollster 5<sup>ER</sup> wird gestrichen.  
Damit erhält sie  $1 + 4 + 2 + 1 + 2 = 10$  Punkte.



1



Peter hat zwei überlappende 5<sup>ER</sup> eingezeichnet. Leider sind diese nun beide ungültig. Einen 5<sup>ER</sup> hat Peter doppelt eingezeichnet, davon kann also nur einer gewertet werden. Ein weiterer 5<sup>ER</sup> ist gültig. Peter hat die Sanduhr umgedreht, erhält also einen Bonuspunkt. Damit erhält er 1 + 2 + 1 = 4 Punkte.



Ein 5<sup>ER</sup> von Anna ist ungültig, da ein Feld nicht mit dem Würfelergebnis übereinstimmt. Leider ist sie mit dem Zeichnen eines weiteren 5<sup>ERS</sup> nicht fertig geworden, bevor Sara „Stopp“ gerufen hatte. Die restlichen zwei 5<sup>ER</sup> sind gültig und Anna erhält somit 3 + 1 = 4 Punkte.

### Die 5. Runde

In der 5. Runde werden **alle gültigen 5<sup>ER</sup> doppelt gewertet**. Das Umdrehen der **Sanduhr** gibt weiterhin **nur einen Bonuspunkt**.

### SPIEL ENDE

#### Das Spiel endet nach der 5. Runde.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige mit dem höchsten Einzelergebnis aus den Runden 1 – 4. Gibt es noch immer einen Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.

### PUZZLEVARIANTE

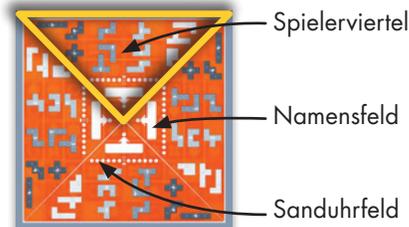
Seid ihr mit dem Grundspiel vertraut, könnt ihr auch diese spannende Variante ausprobieren. Das Besondere ist, dass ihr **jede Runde nur einen 5<sup>ER</sup>** umrandet, eure Tableaus am **Rundenende nicht abwischt** und ihr **jede 5<sup>ER</sup>-Form nur einmal während des ganzen Spieles** einzeichnen dürft.

Es ändern sich folgende Regeln:

### AUFBAU

- ◆ Legt den Puzzleplan in die Tischmitte.
- ◆ Jedem Spieler gehört ein Viertel des Plans. Schreibt eure Initialen in das Namensfeld eures Viertels.
- ◆ Da ihr die möglichen 5<sup>ER</sup> jetzt auf eurem Puzzleplan seht, könnt ihr die 5<sup>ER</sup>-Plättchen auch wieder in die Schachtel legen.

#### Puzzleplan



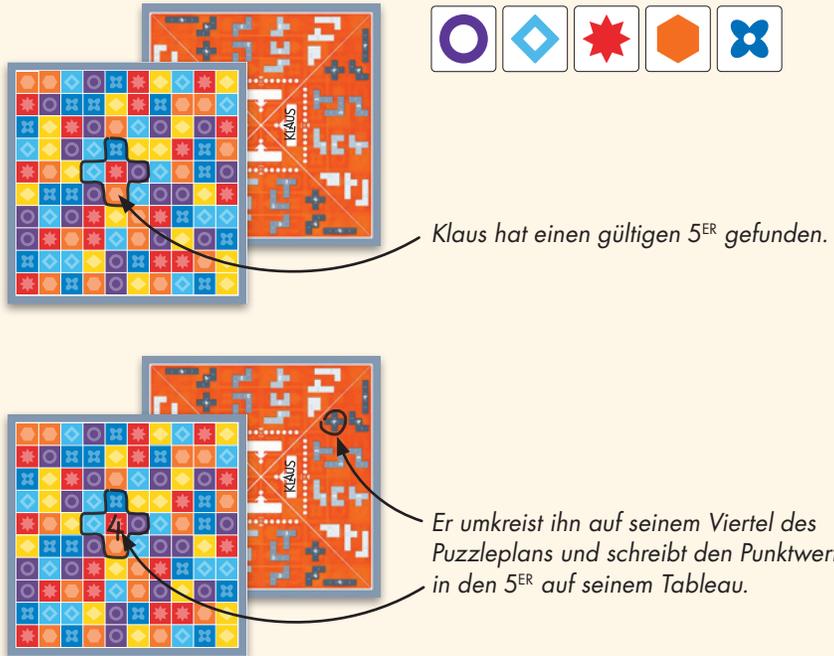
### RUNDENABLAUF

- ◆ Es werden **maximal 12 Runden** gespielt.
- ◆ In jeder Runde darfst du nur einen **vorhandenen 5<sup>ER</sup>** umranden.
- ◆ Ein **vorhandener 5<sup>ER</sup>** ist ein 5<sup>ER</sup> auf deinem Puzzleplan, der weder durchgestrichen noch umkreist ist.
- ◆ Änderungen dürfen nur an 5<sup>ERN</sup> der aktuellen Runde gemacht werden.

## Rundenende

Hast du nach Ablauf der Sanduhr **genau einen gültigen 5<sup>ER</sup>** gefunden, umkreist du den entsprechenden 5<sup>ER</sup> in deinem Viertel des Puzzleplans. Schreib den entsprechenden Punktwert in den 5<sup>ER</sup> auf deinem Tableau.

### Beispiel:



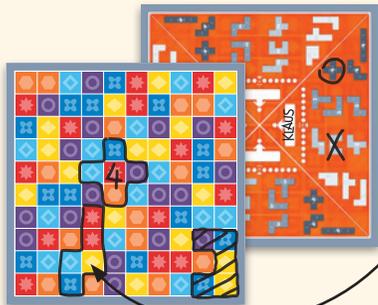
Hast du nach Ablauf der Sanduhr **keinen 5<sup>ER</sup>** gefunden, musst du einen beliebigen vorhandenen 5<sup>ER</sup> in deinem Viertel des Puzzleplans durchstreichen. Zusätzlich musst du diesen 5<sup>ER</sup> auch auf deinem Tableau umranden und schraffieren. Ignoriere dabei die gewürfelten Symbole.

### Beispiel:

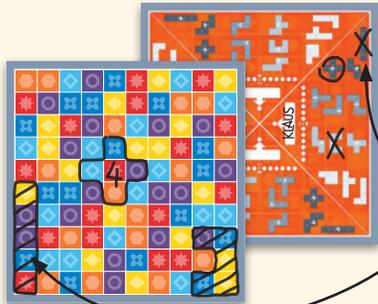


Hast du nach Ablauf der Sanduhr einen **ungültigen 5<sup>ER</sup>** gefunden, wischst du diesen wieder weg. Anschließend musst du einen beliebigen **vorhandenen 5<sup>ER</sup>** in deinem Viertel des Puzzleplans durchstreichen. Zusätzlich musst du diesen **5<sup>ER</sup>** auch auf deinem Tableau umranden und schraffieren. Ignoriere dabei die gewürfelten Symbole.

### Beispiel:



In der **dritten Runde** umrandet Klaus einen 5<sup>ER</sup>, doch leider ist dieser nicht gültig, da die Felder nicht mit den Symbolen übereinstimmen.



Er wischt den ungültigen 5<sup>ER</sup> wieder weg und streicht einen beliebigen noch vorhandenen 5<sup>ER</sup> auf seinem Viertel des Puzzleplans. Anschließend zeichnet er diesen schraffiert, unabhängig vom Würfelerggebnis, auf seinem Tableau ein.

Hast du die Sanduhr umgedreht, füllst du zusätzlich ein Sanduhrfeld in deinem Viertel des Puzzleplans aus.



**Wichtig:** Die Tableaus werden am Ende der Runde nicht abgewischt!

Ihr habt im Verlauf des Spiels also immer weniger Platz auf eurem Tableau und eine immer kleiner werdende Auswahl an 5<sup>ERN</sup>.

## SPIELENDEN UND PUNKTEWERTUNG

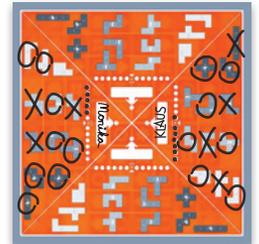
Das Spiel endet nach maximal 12 Runden oder sobald in einer Runde kein Spieler einen gültigen 5<sup>ER</sup> gefunden hat.

Jetzt zählt ihr jeweils eure Punkte:

- ◆ Jeder umkreiste 5<sup>ER</sup> in deinem Viertel zählt Punkte entsprechend seines aufgedruckten Punktwerts.
- ◆ Jedes ausgefaltete Sanduhrfeld in deinem Viertel zählt einen Punkt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die meisten umkreisten 5<sup>ER</sup> hat. Gibt es noch immer einen Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.



**Beispiel einer Punktwertung** bei Spielende nach der 11. Runde:

**Klaus** hat insgesamt  $1 + 1 + 2 + 2 + 3 + 4 + 4 + 7 = 24$  Punkte.

**Monika** hat insgesamt  $1 + 1 + 2 + 3 + 3 + 4 + 4 + 4 + 5 = 27$  Punkte.

## SOLOVARIANTE

In der Solovariante spielst du nach den Regeln der Puzzlevariante, aber ohne Sanduhr. Auch wenn du mal keinen 5<sup>ER</sup> findest, spielst du eine neue Runde, sodass du in jedem Fall 12 Runden spielst.

Versuche, deinen Highscore immer weiter zu verbessern oder vergleiche ihn mit deinen Freunden!

Autor: Jürgen P. K. Grunau

Illustrator: Oliver Freudenreich

Redaktion: Markus Singer

©HABA-Spiele Bad Rodach 2019, Art.-Nr. 305283