



DUDAB BUBA



Ein Spiel von Csaba Hegedüs für 2-6 Spieler ab 8 Jahre

In der Urzeit hatte der Urmensch sehr viel zu tun: er hat gejagt, um Nahrung und Fell zu haben, hat seine Gemeinschaften ausgebaut und an den Mauern seiner Höhlen alles verewigt. Sprechen konnte er noch nicht, aber einige Wörter begannen schon sich zu entwickeln, die er auch benutzt hat. So gab es zum Beispiel „Dudab“, mit der Bedeutung: Entschuldigung! Das wurde gesagt, wenn jemandem ein Streich gespielt wurde oder wenn man dem Schamanen widersprochen hat.

Wichtig war es, möglichst wenige Dinge aufzuspeichern, weil während der Wanderungen jeder seine eigenen Sachen zu tragen hatte und die vielen Dinge einen beim Vorwärtskommen verhinderten. So hatte jeder nur so viele persönliche Sachen, die er unbedingt für nötig gehalten hat – oder nicht...

Spielziel

Die Spieler streben an, möglichst wenige Karten und somit möglichst wenige Punkte zu erzielen. Dazu müssen sie geschickt und schlau handeln und zur rechten Zeit „Dudab“ sagen. Der Spieler, der alle an der Nase herumführen kann und die wenigsten Punkte sammelt, gewinnt.

Spielmaterial

- 64 Ziffernkarten
Alle Ziffernkarten haben 3 Eigenschaften:
 - Farbe: rot, gelb, grün, blau
 - Symbol: Hand, Mammut, Knüppel, Fell
 - Wert: 1, 2, 3, 4
- 8 Dudabkarten
- 8 Schamanenkarten
je 2 in allen Farben: rot, gelb, grün, blau
- 8 Dschungelkarten
- 8 Babykarten (Buba)



Spielvorbereitung

Das Spiel besteht aus so vielen Runden, wie die Zahl der Spieler. Mischt die Karten am Anfang jeder Runde und gebt allen Spielern je 3 Karten. Legt Karten mit dem Bild nach oben, abhängig von der Zahl der Spieler: im Falle von 2 bis 4 Spielern – 2 Karten, von 5 bis 6 Spielern 3 Karten. Diese aufgedeckten Karten sind so in die Tischmitte zu legen, dass alle Spieler die erreichen und gut sehen können. Diese Karten sind die Anfangskarten des Stapels. Bildet vom Rest der Karten einen Nachziehstapel und stellt ihn neben die auf den Tisch gelegten Karten. Lasst neben dem Nachziehstapel für den gemeinsamen Ablagestapel Platz, wo die geworfenen Karten mit dem Bild nach oben zu sammeln sind. Vor jedem Spieler soll genug Platz für den eigenen Stapel bleiben, um die Karten bis zum Spielende und der Wertung zu sammeln.

Die erste Runde beginnt der Spieler mit den struppigsten Haaren. In den folgenden Runden beginnt der Spieler, der auf der linken Seite des Startspielers der vorigen Runde sitzt.



Spielablauf

Der Spieler am Zug hat in seiner Runde folgende zwei Möglichkeiten: entweder eine Karte legen oder eine ziehen. Dann ist der links neben ihm sitzende Spieler dran.

Während des Spiels ist es nicht möglich, weniger als 2 oder mehr als 5 Karten in der Hand zu haben. Hat ein Spieler am Ende seiner Runde weniger als 2 Karten in der Hand, muss er eine ziehen; wenn er mehr als 5 Karten hat, muss er eine oder mehrere aus seiner Hand auf seinen eigenen Stapel legen.

Karte legen

Der Spieler legt eine der Karten in seiner Hand auf einen Stapel auf dem Tisch. Ziffernkarte kann er auf eine Ziffernkarte legen, die um eins mehr oder weniger wert ist, anderer Farbe ist und anderes Symbol hat. Ziffernkarte kann er auf eine früher gelegte Schamanenkarte legen, wenn beide die gleiche Farbe haben. Außerdem kann er Schamanenkarte oder Dudabkarte legen, wenn es den Regeln entspricht (siehe später!).

Wenn die neu gelegte Karte die 6. auf dem Stapel ist, nimmt der Spieler die ersten 5 Karten und legt sie vor sich auf seinen eigenen Stapel. Der Wert dieser Karten ist am Ende des Spiels zu den Punkten des Spielers hinzurechnen. Die 6. Karte bleibt auf dem Tisch und wird zur ersten Karte des neuen Stapels. Dann wirft der Spieler so viele Karten aus seiner Hand, dass er nur 2 übrig hat. Die geworfenen Karten kann er entweder auf den gemeinsamen Ablagestapel oder auf seinen eigenen Stapel werfen. Die geworfenen Karten kann er nur auf einen Platz legen, diese kann er nicht teilen.

Karte ziehen

Wenn der Spieler keine Karte legen will oder kann, muss er eine ziehen.

Wenn er am Anfang seiner Runde 5 Karten in der Hand hat, kann nur dann das Kartenziehen wählen, wenn er keine Karte legen kann. In diesem Fall muss er den anderen Spielern seine Karten zeigen, damit sie sehen können, dass er keine seiner Karten ausspielen kann. Dann muss er eine beliebige Karte auf seinen eigenen Stapel werfen und eine – für diese – ziehen.

Ende der runde, spielende

Das Spiel endet sofort, sobald einer der Spieler die letzte Karte des Nachziehstapels aufgezogen hat. Dann kommt die Wertung.

Wertung

Jeder Spieler zeigt seine in der Hand gehaltenen Karten. Die Spieler erhalten für jede in der Hand gehaltene Dudabkarte +5 Punkte, dann werfen sie diese Karten.

Alle in der Hand gehaltenen Nicht-Dudabkarten kommen auf den eigenen Stapel. Jeder Spielerstapel wird wie folgt sortiert: Dudab-, Schamanen-, Dschungel-, Baby-, Ziffernkarten.

Zunächst kommt die Wertung:

- **Jeder Dudabkarte wird mit einer Schamanenkarte gepaart. Diese Paare müssen auf den Ablagestapel geworfen werden, für diese bekommt man keine Punkte.**
- **Zu jeder in dem eigenen Stapel übrig gebliebenen Dudabkarte muss eine Ziffernkarte aus dem eigenen Stapel zugelegt werden. Jede zu Dudabkarte zugelegte Ziffernkarte ist so viele Minuspunkte wert, wie der Wert der Ziffernkarte.**
- **Jede übrig gebliebene Schamanenkarte ist +5 Punkte wert.**

- Zu der ersten Dschungelkarte werden alle Ziffernkarten mit dem kleinsten Wert zugelegt, die mit keinen Dudabkarten gepaart wurden. Zu der zweiten Dschungelkarte werden alle Ziffernkarten mit dem zweitniedrigsten Wert zugelegt usw. Die so zusammengesetzten Dschungel- und Ziffernkarten kommen auf den Ablagestapel.
- Die übrig gebliebenen Dschungelkarten werden geworfen, sie sind keine Punkte wert.
- Die Babykarten punkten je nach ihrer Stückzahl im Stapel, wie folgt: 1/2/3/4/5/6/7/8 Babykarten bedeuten 1/3/6/11/19/32/51/81 Minuspunkte.
- **Jede übrig gebliebene Ziffernkarte ist so viele Pluspunkte wert, wie der Wert der Karte (d.h. +1 bis +4).**

Bemerkung: Wenn wir mehr Dschungelkarten als Ziffernkartentyp haben, dann können wir die übrig gebliebenen Dschungelkarten mit den Schamanenkarten gepaart werfen, die nach der Paarung mit den Dudabkarten in unserem Stapel blieben.

Die Spieler schreiben nach jeder Runde ihre Punktzahlen auf und eine neue Runde beginnt. Nach der letzten Runde rechnen die Spieler ihre während der Runden erzielten Punkte zusammen. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt das Spiel. Beim Unentschieden gibt es „totes Rennen“ auf dem ersten Platz.

Vorstellung der Karten

Ziffernkarten



Alle Ziffernkarten haben 3 Eigenschaften: Farbe (rot ●, blau ●, grün ●, gelb ●), Symbol (Hand ✋, Mammut 🐘, Knüppel 🪓, Fell ★), Nummer/ Wert (1, 2, 3, 4).

Eine Ziffernkarte kann gelegt werden:



auf eine Ziffernkarte, deren Wert um eins kleiner oder größer ist und die sich in Farbe und Symbol von unserer Karte unterscheidet. (Auf eine 1 kann man nur 2, auf eine 4 nur 3 legen!)



auf eine früher gelegte oder auf eine zu Beginn des Spiels am Anfang des Stapels liegende Schamanenkarte, wenn ihre Farbe mit der der Schamanenkarte übereinstimmt



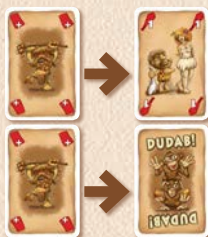
auf eine zum Spielbeginn als erste Karte eines Stapels ausgelegte Dudabkarte. (In dem Fall kann die Ziffernkarte beliebig sein.)
auf eine von einem Spieler ausgespielte Dudabkarte, wenn wir über eine seinem Wunsch entsprechende Karte verfügen.

Schamanenkarten



Die Schamanenkarten haben eine einzige Eigenschaft, ihre Farbe (rot, blau, grün, gelb). Eine Schamanenkarte können wir auf eine Ziffernkarte gleicher Farbe oder auf eine von einem anderen Spieler ausgespielte Dudabkarte legen, falls unsere Schamanenkarte der vom Spieler gewünschten Farbe entspricht. Spielt jemand eine Schamanenkarte aus, muss der links neben ihm sitzende Spieler darauf reagieren:

- Entweder spielt er eben eine Schamanenkarte beliebiger Farbe aus – dann muss der Spieler links von ihm reagieren,
- oder er legt eine Dudabkarte aus und wünscht demzufolge eine Karte,
- oder er deckt eine Karte im Nachziehstapel auf, legt die auf den Ablagestapel, und zieht so viele Karten in seine Hand, wie der Wert der gezogenen Karte. Sollte die aufgedeckte Karte keine Ziffernkarte sein, muss er so lange weitere Karte(n) aufdecken, bis eine Ziffernkarte kommt.



Wichtig: hat der Spieler nach dem Ziehen mehr als 5 Karten in der Hand, muss er Karte(n) auswählen und auf den eigenen Stapel werfen, sodass er nur 5 Karten übrig hat.

Dudabkarten



Dudab ist eine Sonderkarte, die man jederzeit ausspielen kann, auch wenn ein anderer Spieler früher eine Dudabkarte ausgespielt und eine bestimmte Karte gewünscht hat. Der Spieler, der die Dudabkarte ausspielt, kann eine Karte fragen, deren Farbe oder Wert oder Symbol er bestimmt. Man kann keine andere Karte legen, bis jemand diesen Wunsch erfüllt. Die bestimmte Karte ist nach der Dudabkarte zu legen! Es kann auch vorkommen, dass der ausspielende Spieler selbst die folgende Karte zu legen hat, weil die anderen Spieler keine Karte legen können. Dann ist er auch verpflichtet, eine Karte zu legen. Sobald jemand den Wunsch erfüllt, geht das Spiel in gewohnter Weise weiter. Kann jemand nach dem Ausspielen der Dudabkarte die genannte Karte nicht legen, muss er zum Beweis seine Karten - unabhängig von der Zahl seiner Karten – zeigen, und danach eine neue Karte ziehen.

Wenn jemand eine Dudabkarte als 5. auf einen Stapel auslegt, nimmt der Spieler, der die gewünschte Karte hinlegt, die 5 Karten des Stapels zu sich. Die gewünschte Karte wird nun zur ersten Karte des neuen Stapels.

Dschungelkarte

Extrakarte 1: sie kommt erst zum Einsatz, wenn man mit dem Basisspiel gut vertraut ist.



Die Dschungelkarte muss nach dem Ziehen sofort auf einen Stapel quer gelegt werden, unabhängig davon, wie viele Karten schon im Stapel liegen. Kommt die Dschungelkarte als 6. auf den Stapel, bleibt der ganze Stapel – ungleich wie in der Grundregel – auf dem Tisch. Auf diesen Stapel kommen noch einmal so viele Karten, wie die Zahl der Karten vor der Dschungelkarte. Sobald diese Zahl durch die Aktion eines Spielers übertroffen wird, muss dieser Spieler den ganzen Stapel (inkl. Dschungelkarte) zu sich nehmen. Die zuletzt gelegene Karte bleibt jedoch auf dem Tisch und wird zur ersten Karte des neuen Stapels.

Wichtig: in jedem Stapel darf maximal eine Dschungelkarte liegen!

Anmerkung: kann der Spieler die gerade gezogene Dschungelkarte nicht regelrecht auf einen Stapel legen, da es in jedem Stapel schon eine Dschungelkarte gibt, muss er die Dschungelkarte auf den Ablagestapel werfen. Zweite Karte zieht er ausschließlich, wenn er am Ende seiner Runde nur eine Karte in der Hand hat.



Nach der Dschungelkarte kommen Karten mit gleichen Eigenschaften wie vor der Dschungelkarte. Mindestens eine Eigenschaft (Farbe, Symbol, Wert) der nach der Dschungelkarte gelegenen Karte muss mit der Eigenschaft der Karte übereinstimmen, die in der gleichen Distanz vor der Dschungelkarte liegt.

Beispiel: die zweite Karte von der Dschungelkarte nach oben hat folgende Eigenschaften: rot, Fell, Wert 3. Die zweite Karte nach der Dschungelkarte muss dann eben rot, Fell oder 3 sein.

Beim Kartenlegen nach der Dschungelkarte sind die Grundregeln nach wie vor zu beachten. Das heißt, die gelegene Ziffernkarte ist genau um eins mehr oder weniger wert, hat andere Farbe und anderes Symbol als die letzte Karte vor ihr.

Liegt vor der Dschungelkarte eine Schamanenkarte, muss die Karte auf dem gleichen Platz nach der Dschungelkarte eben eine Schamanenkarte sein, wobei ihre Farbe abweichen kann.

Liegt vor der Dschungelkarte eine Dudabkarte, muss die Karte auf dem gleichen Platz nach der Dschungelkarte eben eine Dudabkarte sein.

Durch eine Dudabkarte nach der Dschungelkarte kann man jede andere Karte ersetzen. Karterufen folgt in diesem Fall jedoch nicht. Auf die Dudabkarte kann eine beliebige Karte (mit der Berücksichtigung der „Spiegeln-Regel“) gelegt werden.

Babykarte

Extrakarte 2: für erfahrene Spieler. Sie kommt erst zum Einsatz, wenn man mit dem Basisspiel sehr gut vertraut ist.



Die Babykarte muss nach dem Ziehen sofort auf einen ausgewählten Stapel gelegt werden. Der Stapel mit der Babykarte wird nun zu einem Haufen (mit der Babykarte oben) zusammengeschoben. Der Spieler, der die Babykarte ausgespielt hat, nimmt noch eine Karte vom Nachziehstapel und setzt die auf den Haufen, indem diese den ganzen Stapel verdeckt. Ist diese nachgezogene Karte eine Ziffernkarte, müssen die restlichen Spieler so viele Karte vom Nachziehstapel ziehen, wie der Wert dieser Karte. Der Spieler, der dadurch mehr als 5 Karten in der Hand hat, muss den Überschuss auf den eigenen Stapel werfen, sodass 5 Karten in der Hand übrig bleiben. Ist die nachgezogene Karte keine Ziffernkarte, passiert nichts. Die auf die Babykarte gelegte Karte wird nun zur ersten Karte des Stapels, unabhängig davon, wie viele Karten im Haufen vorliegen.

Anmerkung: die Karten unter der Babykarte bleiben unsichtbar und unberücksichtigt, als wären sie überhaupt nicht da. Auf einen Stapel können sogar mehrere Babykarten gelegt werden, jedes Mal sind die oben aufgeführten Regeln zu beachten. Sobald jemand eine 6. sichtbare Karte auf diesen Stapel legt, muss er den ganzen Haufen zu sich nehmen. Die zuletzt gelegene Karte bleibt auf dem Tisch und wird zur ersten Karte des neuen Stapels.

Wichtig: es kann vorkommen, dass der Haufen wegen der Babykarte viel mehr als 5 Karten enthält. Der ganze Haufen kommt doch auf den eigenen Stapel!

Die Wertung der Babykarten am Spielende erfolgt entsprechend dem Absatz „Wertung“.

Danksagung

Ich bedanke mich bei allen, die mich ermutigt und unterstützt, am Testen teilgenommen, bzw. zu der Verwirklichung des Spiels beigetragen haben. Bei meiner Familie, Frau Mónika Hegedűs Richter, Anett Hegedűs, Erik Hegedűs, Frau Zoltánné Hegedűs, Zoltán Hegedűs. Bei den Mitgliedern des Társas Központ Egyesület, die immer bereit waren, am Testen teilzunehmen, bzw. bei den Mitgliedern des Magazins JEM, die bei dem Formulieren der Regeln und des Spielverlaufs geholfen haben. Besonderen Dank Norbert Kiss, Balázs Gracza, Tamara Pávai, Attila Szőgyi, Tivadar Farkas, Tímea Iván, Attila Bíró (Lumi), Józsefné Dancsi (Mamóka), Gabriella Bíróné Dancsi.

Autor: Csaba Hegedűs. Grafik: Balázs Gracza, Attila Szőgyi, Tamara Pávai.

Übersetzung ins Englische: Domi Krantz. Übersetzung ins Deutsche: Ádám Geri, Erika Halász.

Publisher and distributor: A-games • Hungarian distributor: Delta Vision Kft.

© 2014-2018 A-games • All rights reserved • www.a-games.hu

Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.

Made in Hungary



www.jemmagazin.hu