



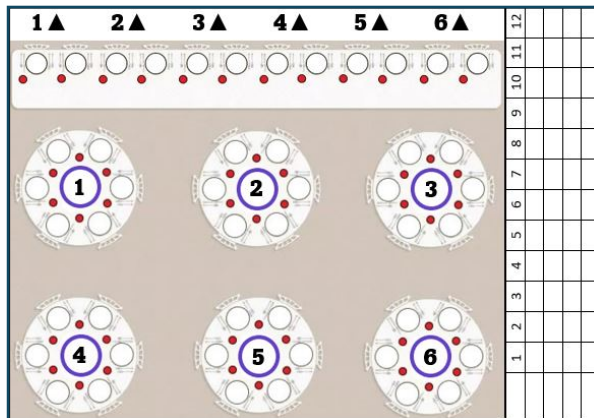
## Herzlichen Glückwunsch sie haben eine unserer Postkarten zum Spielen erhalten

An erster Stelle wollen wir es nicht versäumen,  
ihnen **zur Hochzeit** zu gratulieren.

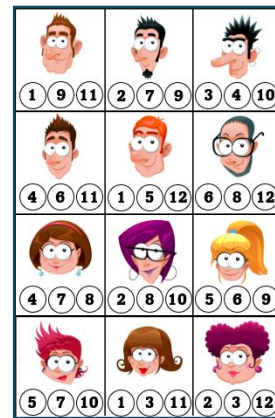
Nachdem sie sich über die persönlichen Worte des Absenders gefreut haben, sind sie durch den QR-Code zu dieser Spielregel gestolpert, und nun dürfen wir ihnen erklären, wie aus der Postkarte ein Brettspiel entsteht.

Als Erstes benötigen sie eine Schere oder einen Cutter, um entlang der roten Linien die Spielkomponenten vom Rest der Karte zu trennen. So erhalten sie das Spielmaterial, welches zum Spielen benötigt wird. Auf der restliche Karte verbleiben auf der einen Seite die Glückwünsche, auf der anderen Seite ist das Spielbrett. Um mehrere Partien zu spielen, sollten man das Spielbrett als Kopiervorlage verwenden, da für jede Partie ein eigenes Blatt benötigt wird. Wem das A6 Postkartenformat als Spielbrett zu klein ist, dem steht es frei die Postkarte beim Kopieren zu vergrößern. Um Platz und Kopierkosten zu sparen, reicht auch eine Kopie die man foliert oder laminiert. Durch das Verwenden von Folienstiften kann man das Spielbrett dann immer wieder verwenden:

## SPIELMATERIAL:



Spielbrett



12 Gästekarten

Gäste > 6	Paare > 6	Gäste des Brautpaars	ungerade Zahlen	Familie des Bräutigams	Frauen
--------------	--------------	-------------------------	--------------------	---------------------------	--------

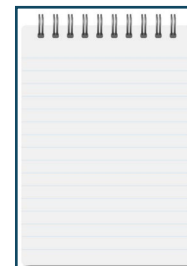
6 beidseitige Auftragskarten



2 Würfel



4 farbige Stifte



Notizblock

[Dies müsst ihr noch selbst zum Spielen beisteuern]

## SPIELIDEE & SPIELZIEL:

In diesem Hochzeitspiel ist es unser Ziel die Gäste ist so gut wie möglich im Saal zu verteilen. Hierfür stehen uns die Hochzeitstafel und diverse Tische zur Verfügung. Aber wer darf an der Hochzeitstafel sitzen und welche Tante können wir neben den knurrigen Opa des Bräutigams setzen. Bis auch der letzte Gast seinen Platz gefunden hat werden wir uns das Hirn zermartern müssen. Auf der Gästeliste stehen die Verwandten und Bekannten des Bräutigams und der Braut. Jede dieser 4 Gästegruppen wird eine Farbe zugeordnet und jedem der Gäste wird eine Zahl zugeordnet. Wir selbst dürfen in unserem Zug entscheiden welche Zahl und welche Farbe das gezogene Plättchen hat, um es einzubauen. Die Schwierigkeit besteht jedoch darin, dass es jede Zahl in jeder Farbe nur einmal geben darf.

Spielen wir kooperativ ist unser Ziel so viele Gäste wie möglich regelkonform im Saal zu verteilen. Spielen wir kompetitiv versuchen wir durch gutes Platzieren der Gäste so viel Punkte wie möglich zu erzielen.

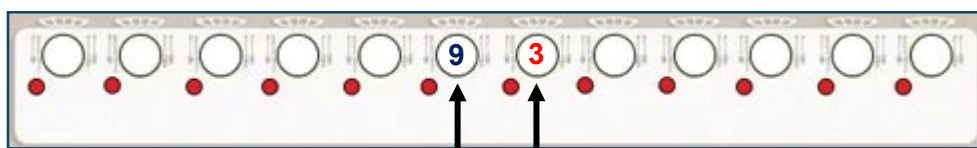
## SPIELVORBEREITUNG:

- 1 Legt das Spielbrett, die Würfel und die 4 farbigen Stifte in die Tischmitte.
- 2 Mischt nun die Auftragskarten und legt sie egal mit welcher Seite nach oben an die 6 mit Pfeilen versehenen Plätze am Spielbrett.
- 3 Legt nun fest, welche Farbe ihr für welche Gästegruppe verwenden wollt und tragt dies in die Gästekarte ein.

- A = Familie der Braut
- B = Familie des Bräutigams
- C = Gäste der Braut
- D = Gäste des Bräutigams

	1	2
A		
B		
C		
D		

- 3 Nachdem wir festgelegt haben, welche Farben die Gästegruppen haben, müssen wir noch festlegen, wer denn unser Brautpaar ist. Hierzu mischen wir die Gästekarten und ziehen zwei Gäste. Gratulation, ihr haltet das Brautpaar in der Hand und dürft es nun in der Mitte der Hochzeitstafel wie folgt platzieren.



Für unser Beispiel haben wir ein klassisches Brautpaar gewählt, es kann aber auch zu gleichgeschlechtlichen Brautpaaren kommen.

An der Hochzeitstafel darf im Gegensatz zu den Saaltischen im Grunde genommen jeder Gast platziert werden. Die einzige Regel, die hier gilt, ist das nie zwei Gäste aus der gleichen Gästegruppe nebeneinandersitzen dürfen. Ihre Gästenummer hat an der Hochzeitstafel keinerlei Bedeutung, daher wird vom Hochzeitspaar immer die mittlere Gästenummer verwendet und in der Gästekarte eingetragen.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												

Die restlichen 10 Gästekarten legen wir nun als verdeckten Nachziehstapel bereit und das Brautpaar wird offen als Ablagestapel danebengelegt. Hat man den Stapel durchgespielt, wird er neu gemischt und wieder als Nachziehstapel bereitgelegt.

## SPIELVERLAUF:

Wir werden hier das kompetitive Spiel beschreiben. Das kooperative Spiel unterscheidet sich einzig darin, dass die Mitspieler nicht reihum, sondern gemeinsam spielen und ihr Ziel ist es nach Möglichkeit alle 48 Plätze zu füllen.

Wer als letztes auf einer Hochzeit war, darf das Spiel beginnen. Ist man am der Reihe, zieht man eine Gästekarte und versucht den Gast regelkonform zu platzieren. Hierbei ist folgendes zu beachten.

a) Man darf eine der drei Gästenummern wählen, sofern sie noch für eine der vier Gästegruppen offen ist. Ob eine der 12 möglichen Farb- / Zahlenkombinationen frei ist, kann man der Gästekarte entnehmen.

▶ sind eine, oder mehrere Kombinationen frei, sucht man sich eine aus und geht auf die Suche nach einem geeigneten Platz für den Gast.

▶ gibt es keine freie Kombination, muss man passen und legt die gezogene Gästekarte auf den Ablagestapel. Sollte man auch in der darauffolgenden Runde passen müssen, endet das Spiel.

b) Um den Gast zu platzieren hat man nun die 6 Tische im Saal und die Hochzeitstafel.

▶ Die Hochzeitstafel: Hier dürfen wir stets jede Zahl eintragen, sofern es sich um eine andere Gästegruppe (eine andere Farbe) handelt als die auf dem Nebenstuhl. Die Hochzeitstafel wird ausgehend rechts und links vom Brautpaar befüllt.

▶ Die Tische im Saal: Für jeden der 6 Tische gibt es eine eigene Anforderung, die man den Auftragskarten am Spielfeldrand entnehmen kann. Grundsätzlich gilt, dass der 1. Gast an jedem Tisch frei gewählt werden kann. Anschließend sind die Tische von diesem Gast ausgehend anhand des Tischauftrages zu besetzen. Hierbei ist es egal, ob man dies im – oder gegen den Uhrzeigersinn tut. Die Tischregel muss jedoch stets eingehalten werden. Beim 6. Gast sogar in beide Richtungen.

▶ gibt es keinen Platz, auf dem man eine der möglichen Kombinationen platzieren kann, muss man passen und legt die gezogene Gästekarte auf den Ablagestapel. Sollte man auch in der darauffolgenden Runde passen müssen, endet das Spiel.

c) Hat man einen Gast gewählt und platziert, trägt man dies in der Gästeübersicht ein, legt die Karte ab und der nächste ist am Zug.

## PUNKTEWERTUNG:

- ▶ Für einen Gast an der **Hochzeitstafel** ① Punkt
- ▶ Für den **1. Gast an einem Saaltisch** ① Punkt
- ▶ Für den **2. – 5. Gast an einem Saaltisch** ② Punkte
- ▶ Für den **6. Gast an einem Saaltisch** ④ Punkte

## SPIELE NDE:

Es gibt zwei Möglichkeiten wie eine Partie enden kann:

Sobald ein Mitspieler in zwei aufeinander folgenden Runden passen musste.

Wenn alle 48 Sitzplätze belegt sind.

Egal wie eure Partie geendet hat, nun vergleicht ihr die erzielten Punkte und wer die meisten sammeln konnte gewinnt das Spiel.

## AUFTRAGSKARTEN:

**Gäste**  
> 6

An diesen Tisch darf man alle Gäste mit einer Gästenummer kleiner 6 setzen. Hierbei ist es egal wer neben wem sitzt.

**Gäste**  
< 7

An diesen Tisch darf man alle Gäste mit einer Gästenummer größer 7 setzen. Hierbei ist es egal wer neben wem sitzt.

**Paare**  
> 6

An diesen Tisch darf man Paare kleiner 6 setzen. Hierbei ist zu beachten, dass ein Paar aus zwei gleichen Zahlen besteht, die direkt nebeneinandersitzen müssen. Die ersten beiden Gäste an diesem Tisch können beliebige Zahlen kleiner 6 sein. Der dritte muss jedoch das erste Paar vervollständigen.

**Paare**  
< 7

An diesen Tisch darf man Paare größer 7 setzen. Hierbei ist zu beachten, dass ein Paar aus zwei gleichen Zahlen besteht, die direkt nebeneinandersitzen müssen. Die ersten beiden Gäste an diesem Tisch können beliebige Zahlen kleiner 6 sein. Der dritte muss jedoch das erste Paar vervollständigen.

## AUFTRAGSKARTEN:

Gäste des  
Brautpaares

An diesen Tisch darf man alle Gäste des Brautpaares setzen. Im Uhrzeigersinn müssen die Gästenummern jedoch stets größer als die vorhergehende sein.

Gäste des  
Brautpaares

An diesen Tisch darf man alle Familienmitglieder des Brautpaares setzen. Im Uhrzeigersinn müssen die Gästenummern jedoch stets größer als die vorhergehende sein.

ungerade  
Zahlen

An diesen Tisch darf man alle Gäste mit ungerader Gästenummer setzen. Im Uhrzeigersinn müssen die Gästenummern jedoch stets größer als die vorhergehende sein.

gerade  
Zahlen

An diesen Tisch darf man alle Gäste mit gerader Gästenummer setzen. Im Uhrzeigersinn müssen die Gästenummern jedoch stets größer als die vorhergehende sein.

Familie des  
Bräutigams

An diesen Tisch darf man alle Familienmitglieder des Bräutigams setzen. Im Uhrzeigersinn müssen die Gästenummern jedoch stets größer als die vorhergehende sein.

Familie der  
Braut

An diesen Tisch darf man alle Familienmitglieder der Braut setzen. Im Uhrzeigersinn müssen die Gästenummern jedoch stets größer als die vorhergehende sein.

Frauen

An diesen Tisch darf man alle Frauen setzen. Im Uhrzeigersinn müssen die Gästenummern jedoch stets größer als die vorhergehende sein.

Männer

An diesen Tisch darf man alle Männer setzen. Im Uhrzeigersinn müssen die Gästenummern jedoch stets größer als die vorhergehende sein.

Solltet ihr noch Ideen für Auftragskarten haben, nehmt euch Stift und Zettel und lasst eurer Kreativität freien Lauf.

Copyright:  
eulenspiele  
by Harald Bergener  
Thal 22 \* 83104 Tuntenhausen  
[www.eulenspiele.com](http://www.eulenspiele.com)

