Reinhard Staupes

LOKUS

Knattern, bis die Schüssel qualmt!

Spieler: 3-5 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten

SPIELIDEE & KLOHAUSORDNUNG

Jeder Spieler versucht, in jeder Runde einen seiner elf Leute erfolgreich ins Toilettenhäuschen zu schicken. Gelingt das nicht, geht's ab in den Wald mit einer Klopapierrolle. Der Durchgang endet nach der elften Runde, dann gibt es Strafpunkte für alle erhaltenen Klopapierrollen. Es werden drei Durchgänge gespielt.

Im Spielverlauf entsteht rechts neben den beiden Toilettenhäuschen jeweils eine Kartenreihe. Eine Kartenreihe darf **maximal aus fünf Personenkarten** bestehen, dann wird die Toilette sofort gereinigt.
In jeder Kartenreihe darf jede Farbe und jede Zahl **nur einmal** vorhanden sein (also keine Farbe oder Zahl innerhalb einer Reihe doppelt). Die Reihenfolge der Zahlen oder Farben ist egal.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält **eine der fünf Infokarten**, die er offen vor sich ablegt. Überzählige Infokarten kommen in die Schachtel.

Die **zwei Toilettenhäuschen** werden mit etwas Abstand untereinander in die Tischmitte gelegt. Rechts daneben sollte genügend Platz für die beiden entstehenden Kartenreihen vorhanden sein.

Die **72 Personenkarten** werden gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält **11 Karten**, die er auf die Hand nimmt. Zwei weitere Personenkarten werden vom Stapel abgehoben und jeweils eine davon rechts neben die beiden Toilettenhäuschen gelegt, als Beginn der jeweiligen Kartenreihe. Die restlichen Personenkarten werden als verdeckter Stapel (Klopapierrolle nach oben) links neben die Toilettenhäuschen gelegt.

Die **fünf Putzkarten** kommen als offener Stapel neben den Personenkartenstapel.

SPIELABLAUF

Ein kompletter Durchgang besteht aus 11 Runden. In jeder Runde werden die folgenden drei Aktionen **nacheinander** ausgeführt:

1.) Jeder Spieler legt eine beliebige seiner Handkarten verdeckt vor sich ab.
Hat dies jeder getan, werden die verdeckt abgelegten Karten aufgedeckt.

2.) **Zuerst muss** der Spieler mit der **niedrigsten** Zahl seine Karte an eine der beiden Kartenreihen anlegen (sofern möglich). Passt die Karte in beide Reihen, darf er sich eine beliebige davon aussuchen. **Danach muss** der Spieler mit der **höchsten** Zahl seine Karte an eine der beiden Kartenreihen anlegen (sofern möglich). Passt die Karte in beide Reihen, darf er sich eine beliebige davon aussuchen.

Achtung: Passt eine Karte in **keine** der beiden Reihen (weil die Farbe oder die Zahl dort schon vorhanden ist), legt der Spieler die Karte verdeckt ein Stückchen neben sich ab, sozusagen in seinen persönlichen Wald (Klopapierrolle nach oben). Außerdem muss er sich **zusätzlich** die oberste Personenkarte vom verdeckten Stapel am Tischrand nehmen und ebenfalls mit der Klopapierrolle nach oben in seinen persönlichen Wald legen.

Hinweis: Sollten mehrere Spieler die gleiche Zahl legen, gilt hierbei: Rot ist am niedrigsten, dann Gelb, dann Grün, dann Blau, dann Orange, dann Grau.

Beispiel: Die gelbe 3 ist niedriger als die blaue 3.

3.) Alle verbliebenen Spieler legen ihre aufgedeckte Karte verdeckt neben sich ab (Klopapierrolle nach oben).

Beispiel: Hanna hat die blaue 10 gespielt, Pauline die gelbe 10, Linus die orange 7 und Jonathan die graue 2. Jonathans 2 ist die niedrigste Zahl. Er legt sie an die obere Reihe an. Hanna und Pauline haben beide eine 10 gespielt. Da bei gleichen Zahlen blau größer ist als gelb, ist Hannas blaue 10 die höchste Zahl. Sie legt sie ebenfalls an die obere Reihe an. Pauline und Linus legen ihre Karte mit der Klopapierrolle nach oben neben sich ab.

Anschließend wird Runde für Runde auf genau die gleiche Art und Weise gespielt.

TOILETTENHÄUSCHEN MAXIMAL BELEGT

Legt ein Spieler **die fünfte Karte** in eine Reihe, dann passiert **sofort** folgendes: Die vier bereits dort liegenden Karten kommen beiseite und werden verdeckt auf den Personenkartenstapel am Tischrand gelegt. Nur die fünfte Karte bleibt liegen. Sie wird direkt rechts neben das Toilettenhäuschen geschoben – als Beginn einer neuen Reihe, die dort nun entsteht.
Ganz wichtig: Der Spieler, der die fünfte Karte in die Reihe gelegt hat, nimmt sich **eine Putzkarte** vom Stapel am Tischrand und legt sie offen neben sich ab. Putzkarten zu besitzen ist gut. Sie bringen Vorteile bei der Wertung am Ende des Durchgangs!

ENDE DES DURCHGANGS UND WERTUNG

Nach der elften Runde erhält jeder Spieler Minuspunkte für die Klopapierrollen, die in seinem persönlichen Wald liegen. Die Höhe der Minuspunkte ist auf der Infokarte angegeben. **Beachte:** Bevor die Minuspunkte abgelesen und notiert werden, werden die Putzkarten berücksichtigt.

Besitzt ein Spieler **eine Putzkarte**, darf er **eine** Klopapierrolle abgeben.
Besitzt ein Spieler **zwei Putzkarten**, darf er **zwei** Klopapierrollen abgeben.
Besitzt ein Spieler **drei oder mehr Putzkarten**, bekommt er für diesen Durchgang **gar keine** Minuspunkte!

Die Minuspunkte werden auf einem Zettel notiert. **Hinweis:** Es können keine Pluspunkte erzielt werden. Null ist das beste Ergebnis.

Beispiel:
- Hanna besitzt 7 Klopapierrollen und keine Putzkarte. Sie bekommt 16 Minuspunkte.
- Pauline besitzt 5 Klopapierrollen und eine Putzkarte. Sie darf also eine Klopapierrolle abgeben und erhält somit noch für 4 Klopapierrollen Minuspunkte, also 6 Minuspunkte.
- Linus besitzt 7 Klopapierrollen und vier Putzkarten. Er bekommt 0 Minuspunkte.
- Jonathan besitzt 3 Klopapierrollen und keine Putzkarte. Er bekommt 4 Minuspunkte.

Nun wird ein neuer Durchgang, bestehend aus elf Runden, gespielt. Die Spielvorbereitung hierfür und der Spielablauf sind exakt so, wie oben bereits beschrieben. Es werden insgesamt drei Durchgänge gespielt. Wer danach insgesamt die wenigsten Minuspunkte hat, ist Sieger.

Noch ein Hinweis: Wenn Ihnen der höhere Glücksfaktor nichts ausmacht, können Sie Lokus auch zu sechst spielen, genügend Material dafür ist vorhanden.

Der Autor: REINHARD STAUPE hat seit 1995 weltweit über 100 Spiele veröffentlicht, darunter die Dauerbestseller „Privacy“, „Speed“, „Solche Strolche“, „Der Plumpsack geht um“ und „Kunterbunt“. Weitere Infos auf: **www.staupe.com**

Der Illustrator: CHRISTIAN OPPERER ist freischaffender Künstler mit Fokus auf Comics, Brett- und Kartenspielillustration. Weitere Infos auf: **www.spiellu.com**