

Der Graf von Lucandor

ein 3D Legespiel
von Harald Bergener



Der Graf von Lucandor

Der Graf von Lucandor ist ein 3D Plättchenlegenspiel,
bei dem man mit Geschick den Kleiderschrank befüllt.

Illustriert durch KI - Bilder
Erstellt von Harald Bergener
für 3 - 5 Spieler, Alter 10 +

Im Jahr 1337, erschien das Märchen über den Grafen von Lucanor der sich von zwei pfiffigen Schneidern übers Ohr hauen ließ, das erste Mal in einer spanischen Märchensammlung. 500 Jahre später wurde Hans Christian Anderson von der spanischen Literatur inspiriert und schrieb das Kunstmärchen „Des Kaisers neue Kleider“. Jeder von uns kennt die Geschichte über den Kaiser der im Glauben die edelsten Kleider zu tragen, nackt vor seinem Hofstaat posiert. Aber keiner kennt die Geschichte der armen Bediensteten, die die alte Kleidung des Kaisers aufräumen mussten.

In „Der Graf von Lucanor“ werdet ihr die Rolle eines dieser Bediensteten übernehmen und versuchen in diesem ganzen Kleider Wahnsinn den Überblick zu behalten, um die alten Kleidungsstücke ordentlich in den großen Schrank im Keller zu räumen.

Vorerst liegt im Keller erst mal nur ein unsortierter, zusammengetragener Berg Kleidung, den ihr möglichst Punkteträchtigt aufräumen möchtet. Hierbei werdet ihr euer Karten klug einsetzen müssen, um am Ende des Spiels als der wahre Kleiderkönig hervorzugehen.



SPIELMATERIAL



3D Kleiderschrank
(Das Spielbrett)



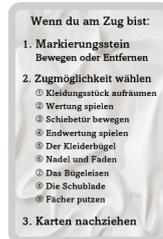
120 Kleidungsstücke
(10 Arten in jeweils 6 Farben 2x)



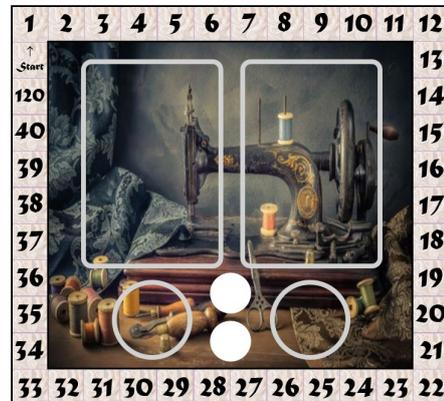
60 Spielkarten
(multifunktionell)



3 Startkarten
(beidseitig)



5 Übersichtskarten



5 Spielertafeln



30 Markierungsplättchen
(5 Sets a 6 Farben)



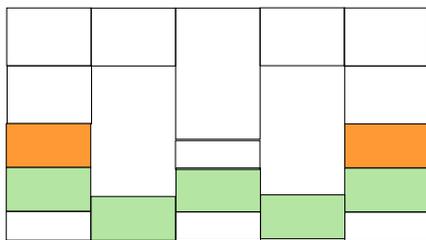
15 Markierungssteine
(3 je Spielerfarbe)



5 Zählmarker
(1 je Spieler)

SPIELAUFBAU

- Der Kleiderschrank wird auf den Drehteller in die Tischmitte gestellt. Die Schiebetür wird vor die mittlere Regalreihe geschoben.
- Die Schubladen werden in ihre Startfächer gesteckt. Auf dem Bild sind dies die grün markierten Fächer. Die im Beispiel orange markierten Fächer sind alternative Fächer, in die man die Schubladen während des Spiels umsetzen kann.
- Entscheidet euch, ob ihr die drei Startkarten mit der A oder der B Seite spielen möchtet. Hier ist der einzige Unterschied die Farbanordnung der Startsituation. Mischt man und wählt zufällig, können Farben doppelt oder nicht vorhanden sein.



- Jeder Spieler nimmt sich ein Markierungsplättchen jeder Farbe, die 3 Markierungssteine seiner Farbe sowie eine Übersichtskarte und einen Zählmarker.

2 der Markierungssteine legt man auf die weißen Kreise der Spielertafel und den 3. legt man auf das Startfeld der Zählleist.

Mit der leeren Seite des Zählmarkers deckt man zunächst die 120 ab.



(Beispiel: A und B gemischt, daher gibt es grün 2x und gelb fehlt)

- Die Kleidungsstücke legt man nach Typ sortiert in Griffweite.
- Die Spielkarten werden verdeckt gemischt und gleichmäßig verteilt.

Jeder Spieler legt seine Karten als verdeckten Nachziehstapel vor sich und nimmt 3 Karten verdeckt auf die Hand.

(Hinweis: bei 3 Spielern erhält jeder 20 Karten, bei 4 Spielern 15 Karten und bei 5 Spielern sind es 12 Karten.)

SPIELABLAUF

Der Graf von Lucarno wird in zwei Phasen gespielt, dem Vormittag und dem Nachmittag. Der Vormittag ist beendet, sobald alle Spieler ihren nachzieh Stapel aufgebraucht haben und die Handkarten ausgespielt wurden.

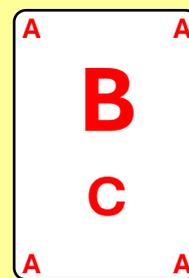
Für den Nachmittag werden nun alle Karten (mit Ausnahme der drei Startkarten, die den neuen Ablagestapel bilden und der drei Karten, die gerade als Wertungskarten auf dem Kleiderschrank stecken), gemischt und erneut gleichmäßig an die Spieler verteilt. Bei vier Spielern bleibt eine Karte und bei fünf Spielern bleiben zwei Karten übrig die auf den neuen Ablagestapel gelegt werden.

Während beider Phasen spielt ihr mehrere Züge. In jedem Zug spielt ihr eine Karte aus, wählt eine ihrer Funktionen und führt diese aus. Dann wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt und die Handkarten werden wieder auf drei aufgefüllt. Ist der persönliche Nachziehstapel leer werden noch die Handkarten aufgebraucht, bevor die eigene Phase endet. Sollte einer der Mitspieler eine Karte auf euren Nachziehstapel legen müssen, könnt ihr

diese Karte ziehen und wie gewohnt weiterspielen, bevor eure Phase erneut endet.

Wenn man am Zug ist, wählt man eine der sechs Zugmöglichkeiten und spielt hierfür eine Handkarte aus oder ab.

ANATOMIE EINER SPIELKARTE



A – in einem dieser Bereiche findet man auf jeder Karte das „Daumen hoch“ Symbol

B – in einem dieser Bereiche findet man auf jeder Karte ein Kleidungsstück, durch den Rahmen wird dessen Farbe angegeben

C – in einem dieser Bereiche findet man verschiedene Informationen

1. Wertungspunkte in einem Farbkreis
2. Endwertungsaufgaben
3. Bügeleisen
4. Kleiderbügel
5. Nadel & Faden
6. Schublade

DIE ZUGMÖGLICHKEITEN

- 1.) Kleidungsstück aufräumen und punkten
- 2.) Wertungskarte spielen
- 3.) Schiebetür bewegen
- 4.) Endwertung spielen
- 5.) Kleiderbügel
- 6.) Nadel & Faden
- 7.) Bügeleisen
- 8.) Schublade
- 9.) Fächer putzen

Lest euch vor der ersten Partie alle Zugmöglichkeiten in Ruhe durch, damit ihr genau wisst, was ihr im Einzelnen tun könnt.

① KLEIDUNGSSTÜCK AUFRÄUMEN UND PUNKTEN

Jede der 60 Spielkarten zeigt ein Kleidungsstück, der Rahmen gibt dessen Farbe an. Durch Ausspielen einer Karte ist somit das aufzuräumende Kleidungsstück klar definiert. Am Vormittag wie auch am Nachmittag kann man jedes Kleidungsstück in jeder Farbe nur 1x aufräumen.

Da ihr euch mit dieser Aktion Siegpunkte erspielen könnt wird sie oft eure erste Wahl sein.

Beim Aufräumen gilt folgendes:

Die Kleiderstangen

Hier werden die Hemden und Fracks aufräumt.



Der Frack



Das Hemd

(links das Kartenbild, rechts das Spielplättchen)

Hierbei dürfen bereits hängende Kleidungsstücke auf der Stange verschoben werden. Sobald man ein Kleidungsstück nicht mehr locker auf die Stange hängen kann, ist diese voll.

Die Schubladen

Hier werden Socken, Gürtel und Handschuhe aufräumt.



Die Socken



Der Gürtel



Die Handschuhe

(links das Kartenbild, rechts das Spielplättchen)

Wie in den meisten Kleiderschränken sind Schubladen spezialisiert darauf Unordnung zu verbergen, daher darf man die Kleidungsstücke so lange Platz ist einfach darin verstauen. Achtet darauf, das man die Schublade nicht schütteln darf, damit noch etwas hinein passt.

Die Fächer

Hier werden Pullis, Hüte, Hosen, Schuhe und Perücken aufgeräumt.



Der Zylinder



Der Pulli



Die Perücke



Die Hose



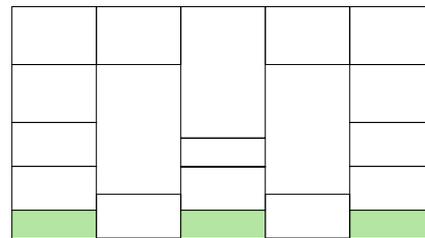
Die Schuhe

(links das Kartenbild, rechts das Spielplättchen)

Da die Fächer das Aushängeschild für einen ordentlichen Kleiderschrank sind, muss man hier einige Regeln beim Aufräumen beachten.

• Schuhe

Sie dürfen nur in die unteren 3 Fächer und neben ihnen dürfen nur Schuhe stehen. Man darf Schuhe nicht übereinander stapeln. Sind die Fächer durch andere Kleidungsstücke belegt, kann man die Schuhe nicht aufräumen.



• Hüte und Perücken

Sie darf man ins gleiche Fach räumen, jedoch nicht übereinander stapeln. Sie dürfen jedoch nur stehend aufgeräumt werden.

(Hinweis: Mit der Bodenplatte nach unten)

• Pullis und Hosen

Sie lassen sich gut in einem Fach zusammen unterbringen. Da sie die einzigen Kleidungsstücke sind, die man übereinander stapeln darf, ist folgendes zu beachten. Sie müssen glatt aufeinander liegen. Hier darf es keine schrägen Sachen geben.

Nachdem man das Kleidungsstück der gespielten Karte aufgeräumt hat, ermittelt man anhand der zugehörigen Wertungskarte, die zu der Schrankreihe gehört, in die das Kleidungsstück geräumt wurde, wieviel Punkte man erhält.

Zu Beginn des Spiels befindet sich in jedem der drei Wertungskartenslots eine der Startkarten (wie bereits erwähnt müsst ihr euch auf die A- oder B-Seite einigen). Ihr Kreis zeigt zwei Farben und einen Eins (dies steht für einen Siegpunkt). Durch Pfeile ist gekennzeichnet, für welche Reihen im Schrank diese Wertungskarte zuständig ist.



Habt ihr ein Kleidungsstück der für diese Reihe geltenden Farbe gespielt, erhaltet ihr im Fall der Startkarte einen Punkt. Konntet ihr das Kleidungsstück im gleichen Fach, auf der gleichen Stange oder in der gleichen Schublade mit einem anderen Kleidungsstück der gleichen Farbe aufräumen, erhaltet ihr die ausgewiesenen Punkte doppelt.

Bewegt euren Zählstein auf der Punkteleiste entsprechend weiter.

(Hinweis: Wenn ihr mit eurem Zählstein das 2. Mal über das Feld mit der 40 kommt, dreht den Zählmarker auf die Seite mit der 80, damit ihr wisst, dass ihr bereits 80+ Punkte gesammelt habe. Solltet ihr nochmals die Zählleiste umrunden, entfernt den Zählmarker zur Kennzeichnung, dass ihr bereits 120+ Punkte habt.

Wertungsbeispiel:



1

Beispiel

2

Die grüne Hose wurde gespielt.

Die blaue Perücke wurde gespielt.

Für die Reihe gilt:
Grün 3 Punkte

Für die Reihe gilt:
Blau 1 und 2 Punkte

Werte 3 Punkte

Werte 3 Punkte

② WERTUNGSKARTE SPIELEN

Auf 24 der 60 Spielkarten findet ihr unter dem Kleidungsstück einen farbigen Punkt mit einer Zahl. Diese Punkte passen wie die Startkarten in die Wertungsslots. Mit ihnen könnt ihr die zu erhaltenden Punkte und die zu wertende Farbe verändern. Das Ersetzen der Startkarten erfolgt einfach durch Austauschen, wobei die Startkarten auf einen eigenen Ablagestapel kommen. Bei der gesetzten Karte platziert man einen seiner Markierungssteine auf der mit einer 2 gekennzeichneten Feld. Somit erschwert man für zwei Runden das Tauschen dieser Karte. Ist man wieder an der Reihe muss man seinen Markierungsstein auf das Feld mit der 1 versetzen. Bei seinem nächsten Zug entfernt man dann den Markierungsstein und nimmt ihn zurück in seinen Vorrat.

Möchte man eine Karte ersetzen, vor der ein Markierungsstein liegt, sind folgende Schritte notwendig.

Um eine 2 zu umgehen:

Als erstes muss man ungesehen eine Karte von seinem Nachziehstapel auf den Nachziehstapel des Besitzers des Markierungssteins legen.

Als zweites muss man sein Glück prüfen. Hierfür zieht man eine Karte von seinem Nachziehstapel. Man legt sich vor dem Ziehen auf eine der 4 Ecken fest und deckt die Karte, mit zwei Fingern an dieser Ecke haltend auf. Zwei mögliche Ergebnisse gibt es.

- Man hält das Daumen hoch Symbol zwischen den Fingern. Das Glück war euch hold und ihr dürft einerseits die Wertungskarte austauschen und die Glückskarte zurück auf euren Nachziehstapel legen. Der gegnerische Spieler erhält seinen Markierungsstein zurück und die ausgetauschte Karte wird auf den Ablagestapel gelegt. Ihr dürft eure Karte mit einem eurer Markierungssteine auf der 2 sichern.
- Hat man eine leere Ecke zwischen den Fingern, war einem das Glück nicht hold. Auch in diesem Fall legt man die Glückskarte zurück auf den Nachziehstapel. Die Karte, die man spielen wollte, nimmt man zurück auf die Hand und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Um eine 1 zu umgehen:

In diesem Fall muss man nur sein Glück prüfen. Dies geschieht auf in der zuvor beschriebenen Weise.

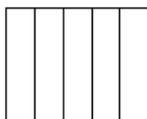
③ SCHIEBETÜR BEWEGEN

Solange kein Markierungsstein eines Spielers auf der Tür liegt, kann man sie jederzeit um eine Regalreihe nach rechts oder links verschieben. Hierfür wirft man eine beliebige Karte ab. Wirft man 2 Karten ab, kann man die Tür um 2 Reihen bewegen.

Hat man die Tür um eine Regalreihe bewegt, legt man einen seiner Markierungssteine auf die 1. Hat man sie zwei Reihen bewegt, kommt der Markierungsstein auf die 2.

Will man die Tür bewegen, wenn ein Markierungsstein auf der 1 oder 2 liegt, prüft man sein Glück wie bei den Wertungskarten beschrieben.

④ ENDWERTUNG SPIELEN



Die zu wertende Reihe ist schwarz gefärbt.

Auf 10 der 60 Spielkarten findet ihr unter dem Kleidungsstück eine Kombination für die Endwertung.

Jeder Spieler darf zwei Endwertungskarten für sich ausspielen. In dem Moment, in dem man die Karte verdeckt vor sich ablegen,

muss man sich auch für eine Farbe entscheiden, die einem am Spielende in dieser Kombination Spiegpunkte bringen soll. Jedes Kleidungsstück der gewählten Farbe in dieser Reihe bringt euch am Spielende je einen Punkt.

Da jeder von euch je Farbe nur einen Chip besitzt, muss man für seine beiden Endwertungen unterschiedliche Farben wählen. Grundsätzlich dürfen diese beiden Karten wie auch die gewählten Farben nicht mehr getauscht werden. Daher sollte man sich nicht zu früh auf beide Endwertungen festlegen.

⑤ KLEIDERBÜGEL



Auf 6 der 60 Spielkarten findet ihr unter dem Kleidungsstück einen Kleiderbügel. Benutzt man diesen zur besseren Ordnung, darf man eine seiner Endwertungskarten abwerfen. Dies kann notwendig werden, wenn eine andere Reihe wesentlich lukrativer wird und man sich doch zu früh auf zwei Endwertungen festgelegt hat.

⑥ NADEL & FADEN



Auf 6 der 60 Spielkarten findet man Nadel & Faden. Mit dieser Aktion darf man die gewählte Farbe einer Endwertung ändern. Hierbei darf man nur eine freie Farbe wählen, die Farbe der 2. Endwertung darf nicht verändert werden.

⑦ BÜGELEISEN



Auf 7 der 60 Spielkarten findet ihr unter dem Kleidungsstück ein Bügeleisen. Benutzt man es, um den Schrank noch ordentlicher zu gestalten. So darf man ein beliebiges, bereits gelegtes Kleidungsstück aus dem Schrank nehmen und an einem neuen Platz (*frisch gebügelt*) wieder aufräumen. Hierbei erhält man wie beim regulären platzieren Siegpunkte.

Möchtet man einen Pulli oder eine Hose unter einem darauf liegenden Kleidungsstück herausziehen,

muss man wieder einmal sein Glück probieren. Sollte man dabei Pech haben, wird die Bügeleisenkarte ungenutzt abgeworfen und die gezogene Glückskarte wieder zurück auf den Nachziehstapel gelegt.

⑧ SCHUBLADE



Auf 7 der 60 Spielkarten findet man eine Schublade. Mit dieser Aktion darf man eine Schublade im Schrank an einen neuen Platz versetzen. So hat man die Möglichkeit, seine Endwertung durch eine gut gefüllte Schublade zu erhöhen.

(Hinweis: Die möglichen Plätze haben wir euch auf Seite 3 in grün und orange markiert)

⑨ FÄCHER PUTZEN

Sollte man keine seiner 3 Handkarten spielen können oder wollen, darf man eine Karte abwerfen und eine neue ziehen. Da man so eine Aktion aussetzt, putzt man in der Zwischenzeit die leeren Fächer im Schrank und erhält hierfür einen Siegpunkt.

SPIELEUDE

Sobald alle Spieler in der Nachmittagsrunde ihre letzte Karte gespielt haben, werden reihum die Entwertungskarten aufgedeckt und ausgewertet. Die so erspielten Spiegpunkte werden auf der Zählleiste festgehalten. Es gewinnt, wer die Meisten Siegpunkte erwirtschaftet hat. Bei gleichstand gewinnt derjenige, der mit seinen Endwertungen die höhere Punktzahl erreicht hat. Herrscht auch hier gleichstand, gewinnen beide Spieler.

DANKSAGUNGEN

An dieser Stelle möchte ich allen Testpielerinnen und Testspielern, allen Regelleserinnen und Regellesern, sowie allen Ideengerinnen und Ideengebern von ganzem Herzen danken.

Im Besonderen sind dies: Karin Bergener, Gabi Schöpf, ...



FAMILIENREGEL

Grundsätzlich spielt ihr wie in dieser Regel beschrieben, mit folgenden Änderungen:

Es ist zu keinem Zeitpunkt notwendig sein Glück zu prüfen. Daher wird immer, wenn man einen Markierungsstein einsetzen dürfte, der Stein auf die ① gelegt. Sobald man wieder an der Reihe ist, wird der Markierungsstein wieder entfernt. Man sperrt die betreffende Aktion somit immer nur eine Runde.

©2025 Harald Bergener

eulenspiele.com

info@eulenspiele.com

Thal 22 * 83104 Tuntenhausen

Stand: 18.02.2025