



# Familienbande

Leo Golovini

Ein genial-logisches Spiel  
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

## Spielzubehör

- **70 Karten** mit den Portraits der verschiedenen Familienmitglieder (35 männliche und 35 weibliche) und jeweils 3 besonderen Familienmerkmalen auf der linken Seite (blaue Segelohren, gelbe Kneifer für Glubschaugen, grüner Zinken, orangene Locken, knallrote Lippen).
- **1 Punkteskala** (3 Teile)
- **5 Merkmalkarten**
- **5 Punktemarker** in 5 verschiedenen Farben

## Spielidee

Auf ihre großen Ohren sind die von Ohrenstaufer seit jeher besonders stolz. Für die aus dem Geschlecht der Zinkenzollern hingegen gibt es nichts erhabeneres als ihre eindrucksvollen Nasen. Die von Rothaarowitz schütteln darüber nur ihre prächtigen feuerroten Locken. Und die Blindsors blinzeln ganz erstaunt durch ihre kurzsichtigen Glubschaugen. Doch die von Mundlingen können über all diesen Dünkel nur lachen: für sie zählen einzig prall-volle breite Lippen.

Wann immer geheiratet wird zwischen diesen erlauchten Familien, hofft jedes Haus inständig, sein Merkmal werde sich möglichst markant auf die Nachkommen vererben. Die Spieler, die jeweils eine der Familien vertreten (ohne dass die anderen Spieler wissen, welche), versuchen daraus möglichst viel Kapital – sprich Punkte – zu schlagen und so das Spiel zu gewinnen.

## Vorbereitungen

Die 3 Teile der Punkteskala werden zusammengefügt und auf den Tisch gelegt. Alle Punktemarker werden an den Anfang der Punkteskala gestellt. Die 5 Merkmalkarten werden gemischt. Jeder Spieler zieht eine Karte, merkt sich Merkmal und Farbe und legt sie verdeckt vor sich ab. Die restlichen Karten kommen in die Schachtel zurück.

Ein Startspieler wird wie üblich bestimmt. Dieser mischt die Karten gut und legt 3 Personen (Karten) offen in ausreichendem Abstand rechts oben neben die Punkteskala (siehe Abbildung 1). Diese repräsentieren jeweils einen Partner der 1. Generation.

Die restlichen Karten werden verdeckt als Abnahmestapel auf den Tisch gelegt. An jeden Spieler werden 5 Karten ausgeteilt, die er verdeckt auf die Hand nimmt.

Abb. 1



Abnahme-  
stapel



Punkteskala



## Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Jeder Spieler am Zug kann immer nur eine Karte auslegen und dabei eine von 3 Möglichkeiten wahrnehmen:

1. **Er schließt eine Ehe.** Dazu legt er eine Karte von der Hand offen halb über eine bereits ausliegende einzelne Karte – egal in welcher Reihe/Generation. Die Karte muss ein anderes Geschlecht zeigen als die bereits liegende. Der Spieler nimmt sich sofort eine neue Karte. Für eine Heirat gibt es keine Punkte.
2. **Oder er bringt Nachkommen ins Spiel.** Dazu legt er eine einzelne Karte von der Hand offen in die nächste Reihe (Generation). Dabei dürfen nur Karten als Nachkommen abgelegt werden, wenn es in der vorigen Generation ein Elternpaar gibt, das in seinen 6 Merkmalen die 3 des Nachkommen enthält, und zwar jedes einzelne. Weist also ein Nachkomme 2 Nasen auf, so reicht eine Nase bei den 6 Elternmerkmalen nicht aus, es müssen auch 2 Nasen dabei sein (**Abb. 2**).

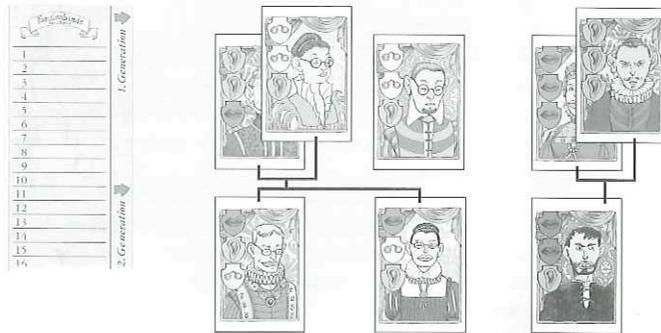
Abb. 2



**Beispiel:** Die Vaterkarte zeigt 2 Ohren (blau) und einen Mund (rot), die Mutterkarte 2x die Brille (gelb) und ein Ohr (blau). Dann darf eine Karte mit je einem Ohr (blau), Mund (rot) und Brille (gelb) als Nachkomme abgelegt werden, nicht aber eine Karte mit 2x Mund (rot) und Brille (gelb).

Ein Elternpaar kann mehrere Nachkommen haben, die an beliebiger Stelle in der nächsten Reihe/Generation liegen können. Einzelne Karten können keine Nachkommen haben. (**Abb. 3**).

Abb. 3



Wer Nachkommen ins Spiel bringt, darf – muss aber nicht – zusätzlich noch eine seiner Karten verdeckt ablegen und sich dafür eine neue vom Stapel nehmen. Bei diesem Zug wird gleich anschließend eine Punktwertung vorgenommen (siehe dort).

3. **Oder er passt** und nimmt eine Karte vom Stapel, ohne eine seiner Handkarten ins Spiel zu bringen oder eine Karte abzulegen.

Wer also eine Ehe schließt, hat danach gleich viele Karten auf der Hand wie vorher. Wer einen Nachkommen ins Spiel bringt, hat danach eine weniger und wer passt, hat danach eine Karte mehr auf der Hand. Das ist von Bedeutung, weil am Ende des Spiels jede Karte auf der Hand Minuspunkte einbringt.

## Weitere Generationen

Sobald Nachkommen da sind, können diese ebenfalls verheiratet werden, indem man eine Karte des anderen Geschlechts darüber legt, und dann Nachkommen haben, indem man eine passende Karte in die nächste Reihe/Generation legt. Auf diese Weise entsteht eine Generation nach der anderen. Jede nachfolgende Generation ist um eine Karte größer als die vorige. Die 1. Generation beginnt mit 3 Karten und maximal 3 Paaren, die dann bis zu 4 Nachkommen haben können (2. Generation). Diese dürfen höchstens 5 Nachkommen haben (3. Generation), diese dann maximal 6 (4. Generation) und die 5. Generation besteht aus 7 Nachkommen.

Sobald alle Nachkommen einer Generation ausgelegt sind, werden die Karten der vorigen Generation umgedreht. Heiraten sind dann in dieser Generation nicht mehr möglich.

Die Nachkommen in der 5. Generation dürfen nicht mehr verheiratet werden.

## Erläuterungen

Nachkommen müssen nicht notwendigerweise direkt unter ihren Eltern ausgelegt werden. Der Spieler legt seine Karte irgendwo in die Reihe unter den Eltern und sagt laut, von welchem Paar der Nachkomme abstammt. Dann kann jeder selbst prüfen, ob es ein legitimes Kind ist. Die Nachkommen können von mehreren Elternpaaren oder auch von nur einem Elternpaar abstammen.

Es gibt keine Regel, dass eine Generation erst komplett sein muss, bevor die nächste entsteht. Ehen können in jeder vorhandenen Generation geschlossen und Nachkommen in jeder Reihe ins Spiel gebracht werden, wenn die Voraussetzungen gegeben sind.

In jeder Generation können einzelne Karten (Singles) übrig bleiben, die nicht verheiratet wurden. Das Spiel kann enden, ohne dass alle Generationen vollständig sind, mit Ausnahme der 5. Generation.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet in dem Moment, in dem der 7. Nachkomme in der 5. Generation ins Spiel gebracht wurde. Die Punktwertung wird natürlich noch vorgenommen.

## Punktwertung

Für jede Geburt eines Nachkommen gibt es Punkte, die mit den Punktmarkern gleich auf der Zählleiste festgehalten werden. Für jeden Nachkommen in der 2. Generation gibt es 2 Punkte, in der 3. Generation 3 Punkte, in der 4. Generation 4 Punkte und in der 5. Generation 5 Punkte. Jedes Merkmal auf der Nachkommen-Karte erhält diese Anzahl Punkte und der Marker in der entsprechenden Farbe wird um die Anzahl Punkte nach vorne gerückt.

**Beispiel:** In der 3. Generation kommt ein Nachkomme mit den Familienmerkmalen „Nase (grün), Nase (grün), Ohren (blau)“ ins Spiel. Also zieht der grüne Marker für die 2 Nasen  $3 + 3 = 6$  Punkte nach vorne, der blaue für das Ohr 3 Punkte.

## Gewinner des Spiels

Nach Spielende zeigt jeder Mitspieler seine Merkmalkarte vor und zieht für jede Karte, die er noch auf der Hand hat, seinen Marker wie folgt zurück: 1 Punkt für eine Karte, plus 2 Punkte für die 2. Karte, plus 3 Punkte für die 3. Karte und so fort. Hat man noch 3 Karten auf der Hand, muss man also insgesamt 6 Punkte mit seinem Marker zurück, mit 4 übrigen Karten schon 10 Punkte.

Es gewinnt, wer danach die meisten Punkte hat.