

# DROP IT

Ein Spiel für 1-4 Personen oder 2 Teams ab 8 Jahren

## IDEE

Da ist er, der perfekte Platz für mein letztes Dreieck. Kann eigentlich nix schiefgehen. Also ganz ruhig, noch etwas nach links, uuuund... losgelassen. Schwupp... klacker... Waaaaah?!? Wieso dreht sich das denn beim Fallen?! Obwohl... So schlecht ist das ja gar nicht. Immerhin, kein Tabu verletzt und dann noch 2 Sonderpunkte abgestaubt. Hey, da schaut her! Macht das erstmal nach :)

Im Grundspiel werft ihr reihum 1 Spielstein in den Schacht und bekommt dafür Punkte. Je höher euer Spielstein zum Liegen kommt, desto besser. Außerdem erhaltet ihr Sonderpunkte, wenn euer Spielstein einen Bonuskreis berührt. Ihr müsst allerdings ein paar Regeln beachten: Berührt euer Spielstein andere Spielsteine mit gleicher Farbe oder Form, geht ihr leer aus! Außerdem gibt es noch die Tabus unten und an den Seiten, die euch anzeigen, welche Farbe euer Spielstein dort jeweils nicht haben darf. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. In der kooperativen Variante spielt ihr gemeinsam gegen das Spiel. Die Regeln dazu findet ihr auf Seite 4.

## INHALT

Spielbrett, bestehend aus Sockel und Schacht

Schacht

Ebenen

4 Seitenteile:  
2x Farben & 2x Kooperativ

2 Sockelteile (beidseitig bedruckt)

Je Farbe gibt es 9 Spielsteine:  
3x Kreise  
2x Quadrate  
2x Rauten  
2x Dreiecke

9 blaue Spielsteine

9 rote Spielsteine

9 grüne Spielsteine

9 gelbe Spielsteine

Außerdem gibt es noch 8 Joker (siehe S. 4) (2 je Spielfarbe)

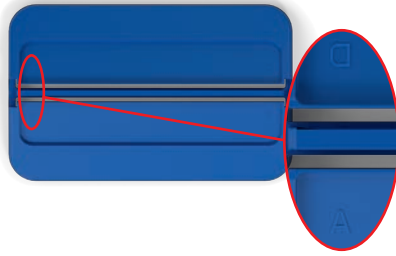
4 Zählsteine (1 je Spielfarbe)

Punktetafel

1 +25/+50-Punktemarker je Spielerfarbe

# AUFBAU UND VORBEREITUNG GRUNDSPIEL UND KOOPERATIV

1. Lege den **Sockel** so vor dich, dass **links AD** und **rechts BC** zu lesen ist.



2. Nimm dann den **Schacht** und halte ihn so, dass **links AD** und **rechts BC** zu lesen ist.



3. Schiebe dann vorsichtig den Schacht in den Sockel. Achte darauf, dass die Buchstaben in allen 4 Ecken zueinander passen (AA, BB, CC, DD)



4a



5a



4b



5b

Lege die **Sockelteile** so mit der **Farbseite** 4a **nach oben** in den Sockel, dass die Buchstaben ABCD passen.

Für die kooperative Variante nimmst du die neutrale Rückseite der Sockelteile mit den Buchstaben EFGH. 4b

Stecke dann die **Farb-Seitenteile** 5a so in die schmalen Schächte links und rechts, dass die Buchstaben ABCD übereinstimmen.

Für die kooperative Variante nimmst du die Seitenteile mit den Buchstaben EFGH. 5b

Anschließend nehmt ihr euch wie folgt **Spielsteine, Zählsteine und Punktemarker**:

	Zu viert	Zu dritt	2 Teams oder zu zweit
Ihr teilt <b>bei drei Personen</b> also die vierte Farbe gleichmäßig auf. Den Zählstein dieser Farbe benötigt ihr nicht. <b>Zu zweit</b> bzw. <b>in Teams</b> benötigt ihr je Team nur einen Zählstein. Spielt ihr <b>Kooperativ</b> oder <b>Solo</b> , nehmt ihr euch <b>alle Spielsteine</b> . Stellt nun das <b>Spielbrett</b> für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Platziert die <b>Punktetafel</b> neben dem Spielbrett und stellt eure Zählsteine auf das große gelbe Startfeld.			

## ABLAUF GRUNDSPIEL FÜR 2-4 PERSONEN

Auf Seite 4 findet ihr Regeln für die kompetitiven Varianten **Team**, **Einsteiger** und **Joker** sowie die Variante **Kooperativ und Solo**.

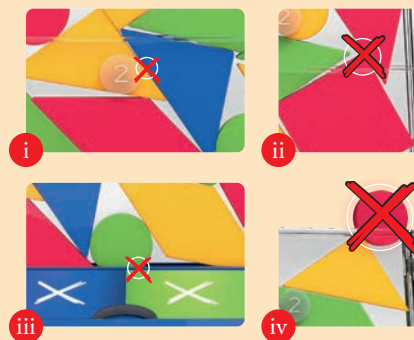
Wer zuletzt Geburtstag hatte, beginnt! Bist du an der Reihe, lässt du **1 beliebigen deiner Spielsteine** in den Schacht des Spielbretts fallen. Dabei spielt es im Spiel zu zweit, zu dritt und im Team **keine** Rolle, welche Farbe dein Spielstein hat. Danach prüfst du auf Tabus und erhältst ggf. Punkte. Anschließend ist die Person links von dir am Zug usw.

1) Wähle deinen Spielstein → 2) Lasse ihn in den Schacht fallen → 3) Prüfe auf Tabus  
 → 4) Ermittle deine Punkte → 5) Ziehe gegebenenfalls deinen Zählstein voran

Prüft nun gemeinsam, ob dein Spielstein eines oder mehrere Tabus verletzt:

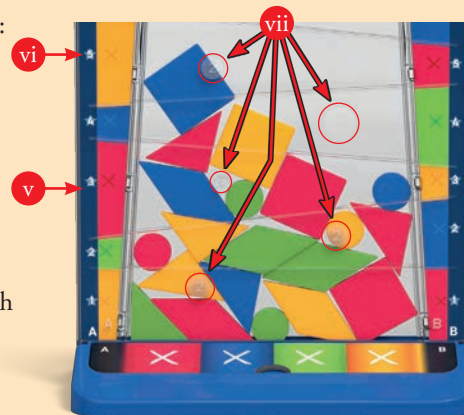
- **Form** = Dein Spielstein darf **keine Spielsteine** mit der **gleichen Form** berühren **i**.
- **Farbe** = Dein Spielstein darf **keine Spielsteine** mit der **gleichen Farbe** berühren **ii**.
- **Rand** = **Berührt dein Spielstein den Schachtrand** an Seite und/oder Boden, darf er dort **keine Fläche** mit der **gleichen Farbe** berühren **iii**.
- **Höhe** = Dein Spielstein darf oben **nicht über den Schacht hinausragen** **iv**.

Verletzt du 1 oder mehrere der Tabus, erhältst du **keine** Punkte für diesen Spielstein.



Verletzt dein Spielstein **kein** Tabu, wird er gewertet und du erhältst wie folgt Punkte:

- **Ebenen** = Prüfe, in welcher Ebene sich der **oberste Teil deines Spielsteins** befindet. Du erhältst Punkte entsprechend der **Ebenenhöhe**. Also für Ebene 1 = 1 Punkt, Ebene 2 = 2 Punkte, Ebene 3 = 3 Punkte **v** ... Ebene 5 = 5 Punkte **vi** usw.
- **Bonuskreise** = Deckt einer (oder sogar mehrere) der Bonuskreise auf dem Spielschacht einen Teil deines Spielsteins ab? Dann erhältst du zusätzlich so viele Punkte, wie im Bonuskreis stehen: **vii**



Ziehe dann mit deinem Zählstein auf der Punktetafel um so viele Felder vor, wie du soeben Punkte erzielt hast. (Wertungsbeispiel oben rechts: Das blaue Quadrat berührt den linken Schachtrand nur in Ebene 5 und verletzt damit nicht das Randtabu in Ebene 4. Sehr gut! Für das Quadrat erhält Blau somit 5 Punkte für die Ebene und 2 Sonderpunkte für den Bonuskreis = 7 Punkte).



Ziehst du dabei erneut über das Startfeld, legst du deinen Punktemarker mit der +25 nach oben auf das farblich passende Feld auf der Punktetafel. Bei erneutem Überqueren des Startfelds drehst du deinen Punktemarker auf die +50 um. Im Spiel zu zweit oder in Teams nutzt du ggf. auch deinen 2. Punktemarker und legst ihn mit der +25 bzw. +50 auf das entsprechende Feld der Punktetafel.

### Achtung:

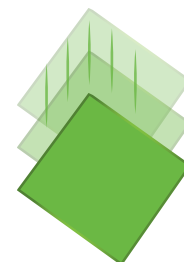
- Bist du an der Reihe, darfst du das **Spielbrett zu dir drehen**. Sei dabei aber vorsichtig. Du darfst die Position der Spielsteine im Schacht nicht absichtlich verändern!
- Gewertet wird **während** deines Zugs, also **direkt nachdem** du deinen Stein eingeworfen hast. Verändert sich die Position deines Spielsteins **nach dieser Wertung**, so wird das **nicht** auf der Punktetafel berücksichtigt!

## ENDE

Sobald ihr alle euren **letzten Spielstein** eingeworfen und gewertet habt, endet das Spiel. Wer mit dem Zählstein am weitesten vorne liegt, gewinnt!

Vergesst dabei nicht, eure Punktemarker zu berücksichtigen!

Bei Gleichstand gewinnen alle, die am Gleichstand beteiligt sind.



# VARIANTEN

Folgende Regeln gelten für alle Varianten: Berührt euer Spielstein andere Spielsteine mit gleicher Farbe oder Form, habt ihr ein Tabu verletzt. Zusätzlich gelten folgende Änderungen:

• **Team** - Teilt euch in 2 Teams auf. Die Mitglieder von Team 1 und Team 2 sind **immer abwechselnd** am Zug. Die Teams dürfen sich dabei untereinander beraten. Achtet bei ungeraden Personenzahlen darauf, dass ihr innerhalb eures Teams immer **gleich oft** am Zug seid. Jedes Team wählt **1 gemeinsamen Zählstein**, mit dem immer dann vorgezogen wird, wenn ein Teammitglied punktet. Bist du an der Reihe, wählst du aus dem Spielsteinvorrat deines Teams einen beliebigen Spielstein aus und wirfst ihn in den Schacht des Spielbretts. Prüft anschließend auf Tabus und erhaltet ggf. Punkte wie oben beschrieben. Sprecht euch zudem mit euren Teammitgliedern ab, ob und wann ihr einen Joker einsetzen wollt.

• **Einsteiger** (ohne Randtabus) - Nehmt bei der **Vorbereitung** nur die beiden **Farb-Seitenteile** und legt sie passend zu den Buchstaben ein. **Der Sockel bleibt leer!** Beim **Prüfen** dürft ihr **alle Rand-Tabus ignorieren**. Die Seitenteile dienen nur zum leichteren Zählen der Punkte für die erreichte Ebene. Dadurch wird das Spiel deutlich einfacher und eignet sich gut als Einstiegsvariante zum Kennenlernen des Spiels.

• **Joker** - Im Spiel zu dritt und zu viert erhaltet ihr die **2 Joker-Plättchen eurer** (Haupt-)Farbe. Im Spiel zu zweit und beim Teamspiel erhaltet ihr nur **je 1 Joker** eurer Farben. Stellt ihr **beim Prüfen** fest, dass ihr eines (oder mehrere) der Tabus verletzt habt, könnt ihr einen eurer Joker einsetzen. Ihr erhaltet dann die volle Punktzahl, so als ob ihr kein Tabu verletzt hättet. **Ungenutzte Joker** zählen bei Spielende **3 Punkte**.



• **Kooperativ und Solo** - Beachtet für den Aufbau die **rot hinterlegten Kästen auf Seite 2**. Die Seitenteile EFGH zeigen nun **Aufgaben** und keine Tabus mehr. Ihr erfüllt eine Aufgabe, wenn der **abgebildete Spielstein in der gleichen Ebene** zum Liegen kommt, wie die Abbildung auf dem Seitenteil. Ihr dürft eine Aufgabe mehrfach erfüllen (z. B. zwei rote Rauten in der Ebene mit der roten Raute auf dem Seitenteil). **Achtung:** Die Bonuskreise gelten in dieser Variante nicht!



Platziert den **roten Zählstein** als **Gegnerstein** sowie den **blauen Zählstein** als **Teamstein** auf das Startfeld der Zählleiste. Alle Spielsteine bilden einen **gemeinsamen Vorrat**. Wer an der Reihe ist, wählt daraus einen Spielstein und lässt ihn in den Schacht fallen. Habt ihr ein Tabu verletzt, **zieht der Gegnerstein vor**. Euer Teamstein bleibt stehen, auch wenn ihr die Aufgabe erfüllt habt. Habt ihr kein Tabu verletzt und eine Aufgabe erfüllt, **zieht euer Teamstein vor**. Habt ihr weder ein Tabu verletzt noch eine Aufgabe erfüllt, zieht kein Zählstein vorwärts. Wie weit die Zählsteine vorwärts ziehen, hängt von eurem gewählten Schwierigkeits-Level ab. Liegt euer Teamstein bei Spielende vor dem Gegnerstein, habt ihr gewonnen!

Level	Tabu verletzt	Aufgabe erfüllt	Joker	Sprecht euch mit euren Teammitgliedern ab, ob und wann ihr einen Joker einsetzen wollt.
Einfach	Gegnerstein +1 Feld	Teamstein +1 Feld	1 je Farbe	<b>Achtung:</b> Bei Spielende ungenutzte Joker bringen <b>keine</b> Punkte.
Mittel	Gegnerstein +2 Felder	Teamstein +1 Feld	1 je Farbe	
Schwer	Gegnerstein +3 Felder	Teamstein +1 Feld	1 je Farbe	
Profis	Gegnerstein +3 Felder	Teamstein +1 Feld	Keine Joker	

## Die Autoren:



Uwe Rapp und Bernhard Lach können sich nach Beendigung ihres jeweiligen Arbeitslebens verstärkt ums Spiele erfinden kümmern. Uwe Rapp ist verheiratet und hat zwei Kinder. Bernhard Lach ist verheiratet und hat drei Kinder. Nach über 25 gemeinsamen Jahren im Schachverein Marbach a.N. bekamen die beiden Lust, auch selbst Spiele zu erfinden. Bei ihren stets im Team entwickelten Spielkonzepten suchen sie als Ausgleich zum vergrübelten Schachspiel am liebsten nach einfachen aber pfiffigen Spielmechanismen, bei denen der Spielspaß im Vordergrund steht.



**Autoren:** Bernhard Lach & Uwe Rapp  
**Redaktion:** Michael Sieber-Baskal  
**Cover:** Kinetic  
**Gestaltung:** Fiore GmbH | [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)  
**3D:** Andreas Resch

© 2018, 2024 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE  
[kosmos.de/servicecenter](http://kosmos.de/servicecenter)  
 Art.-Nr. 692834  
 Alle Rechte vorbehalten  
 MADE IN CHINA



Hinweise zum Verpackungsmüll:

[kosmos.de/disposal](http://kosmos.de/disposal)

Die Autoren und KOSMOS danken allen, die beim Testen und Regel Lesen beteiligt waren.