



Das Spiel der 6 Säulen

Für 2 bis 4 Personen,
ab 7 Jahren

Basisregeln

Spielziel

Errichte deine Ludothek Schritt für Schritt auf, indem du die 6 Säulen aufbaust: Ausleihsystem, Spielkultur, Kinderpartizipation, Raumgestaltung, Kooperation mit Eltern und Auswahl der Spiele. Lege Karten in Reihen, um jede dieser Säulen aufzubauen, beginnend mit einer beliebigen Zahl und dann absteigend, etwa von 8 zu 7 und dann nach 6... Jede Säule darf nur eine Reihe haben, und wenn du sie mit einer 1 abschließt, ist sie „erfolgreich abgeschlossen“, und ihre Punkte zählen doppelt!



Spielvorbereitung

In der einfachen Version werden nur die 96x Säulenkarten (2x Sätze mit den Werten 1–8) und je 2-mal die Helferkarten 1, 4 und 8 benutzt. Zusätzlich werden die „Erfolgreich-abgeschlossen“ Karten benötigt. Lege alle anderen Karten beiseite.



Halte die „Erfolgreich abgeschlossen“-Karten separat bereit. Alle restlichen verwendeten Spielkarten mischen. Jeder Spieler erhält 12 Spielkarten und ein Ablagebrett. Die restlichen Spielkarten als Nachziehstapel bereitlegen; die oberste Karte offen als Abwurfstapel danebenlegen.

Spielablauf

Gespielt wird über mehrere Runden. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielen die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander. Jeder Spielzug verläuft pro Spieler immer in 3 einfachen Schritten:

- 1) Nimm eine Karte
(vom Nachziehstapel oder die oberste Karte vom Abwurfstapel)
- 2) Wenn du möchtest oder kannst: Lege eine Karte oder eine Kombination von Karten
- 3) Wirf eine Karte auf den Abwurfstapel.



Abwurfstapel



Nachziehstapel

Auslegen der Karten

Mit den Karten baut ihr die Säulen der Ludothek auf, in dem ihr die Karten in Reihen auslegt. Für jede Säule auf dem Ablagebrett darf nur eine Reihe gestartet werden.

- Die erste Karte einer Reihe kann ein beliebiger Wert sein.
- Weitere Karten in der Reihe werden absteigend angelegt (z.B. 7-6-5-3).
- Ausnahme ist die 4, nach der die nächste Karte beliebig sein, darf. Danach wird wieder absteigend angelegt (z.B. 7-5-**4**-8-7-6-1).
- Die Karten jeder Reihe müssen immer die gleichen Farben haben.
- Helferkarten sind wie Joker und können als Karten beliebiger Farben ausgelegt werden.
- Jede ausgelegte Karte gibt einen Punkt.
- Eine 1 schließt die Reihe und verdoppelt die Punkte der Reihe. Diese Säule ist erfolgreich abgeschlossen und bis Spielende gesperrt.



Erlaubte Kombinationen

Kombinationen erlauben es mehrere Karten in einem Zug zusammen auszulegen. Es gibt 3 verschiedene Kombinationen. Das Ausspielen der Kombinationen löst jeweils verschiedene Effekte aus.



- a) die 3 und 4 zusammen Karte 3 + Karte 4 derselben Farbe.
Effekt: Alle Mitspieler ziehen 1 Karte vom Nachziehstapel.



- b) Die 3er Reihe. 3 aufeinanderfolgende Werte derselben Farbe in absteigender Reihenfolge. Effekt: Du ziehst 1 Karte vom Nachziehstapel.



- c) Die 4er Kombo 4 gleiche Zahlen von 4 verschiedenen Farben (z. B. vier „6er“). Lege die 4 Karten in deine 4er-Kombo-Ablage. Effekt: Am Rundenende erhältst du 6 Punkte pro 4er Kombo. Du ziehst 3 Karten. Alle Mitspieler ziehen 1 Karte vom Nachziehstapel.

- Die 2er Kombo und die 3er-Straße werden in den jeweiligen Reihen angelegt. Die Reihenregeln bleiben dabei bestehen.
- Die 4er Kombo wird getrennt auf dem Ablagebrett abgelegt und ist nicht Teil einer Säulenreihe.
- Helferkarten dürfen nicht in Kombinationen verwendet werden.

Das Ende einer Runde

- Die Runde endet sofort für alle, nachdem ein Spieler seine letzte Handkarte ausgespielt hat. Zähle anschließend die Punkte dieser Runde pro Spieler.
- Falls ein Spieler alle 6 Bereiche gemeistert hat, also die jeweiligen Reihen mit einer „1“ abgeschlossen hat, endet das gesamte Spiel sofort, und dieser Spieler hat gewonnen.



Die Punktwertung

- Für Reihen ab 3 Karten: 1 Punkt pro ausgelegte Karte.
- Reihe mit einer 1 abgeschlossen: die Punkte der gesamten Reihe werden verdoppelt.
- 4er-Kombos: Gibt jeweils 6 Punkte pro 4er Kombo.
- Nicht ausgespielte Handkarten: -1 Punkt pro Karte.
- Für Reihen mit weniger als 3 Karten: -1 pro Karte.



Der Beginn einer neuen Runde

- „Erfolgreich abgeschlossen“ Karte legen: Lege auf jede Säule, dessen Reihe mit „1“ abgeschlossen wurde, eine „Erfolgreich abgeschlossen“ (Säule bleibt gesperrt).
- Aufräumen: Sammle alle anderen Karten ein.
- Mischen und austeilen: Mische und gib 12 neue Handkarten an jeden Spieler.

Das Ende des Spiels

Du gewinnst, wenn du als erster je eine Reihe pro Säule abgeschlossen hast oder du als erster 50 Punkte erreicht hast.



Die erweiterten Regeln

Die Grundregeln bleiben die gleichen, aber es kommen 2 weitere Helferkarten, Bonusziele, sowie die Ressourcenkarten, die zusätzliche Aktionen erlauben, hinzu.

Anmerkung: die Ressourcenkarten, Helferkarten und Bonusziele befinden sich je einmal auf Deutsch und einmal auf Französisch im Spielkarton. Wähle die gewünschte Sprachversion und lege die anderen Karten beiseite.

Spielvorbereitung

1. Bonusziele und „Erfolgreich abgeschlossen“-Karten separat bereitlegen.
2. Alle Spielkarten mischen (Säulen-, Extra-, Ressourcen-, Helferkarten).
3. Jeder Spieler erhält: 12 Spielkarten, 1 verdeckte Bonuszielkarte, 1 Ablagebrett.
4. Die restlichen Spielkarten als Nachziehstapel bereitlegen; die oberste Karte offen als Abwurfstapel danebenlegen.

Spielablauf

Der Spielablauf ist der gleiche wie mit den Grundregeln, es kommen jedoch zusätzliche Karten ins Spiel und eine weitere Aktionsmöglichkeit öffnet sich: das Ausspielen von Ressourcen.



Neue Helferkarten



Helferkarte „2“: Diese Karte kannst du als beliebige 2 in eine nicht abgeschlossene Reihe eines Mitspielers auslegen. Sie gibt keine Punkte.

Helferkarte „X“: Diese Karte kannst du gegen eine ausgelegte Karte eines Mitspielers tauschen und diese Karte dann bei dir auslegen. Dies ist jedoch nur möglich, wenn die beiden Reihen noch nicht geschlossen wurden.

Achtung: In der erweiterten Version geben die Helferkarten keine Standardpunkte (außer die Helferkarte 8), zählen aber für die Reihenlänge und die Bonusziele (siehe die Beispiele der Punktwertung am Ende).

Die beiden Extrakarten



„Ludothek des Jahres“ kann als beliebige Standardkarte mit allen Eigenschaften benutzt werden (z.B. als „4“ darf die nächste Karte beliebig sein). Sie kann in Kombinationen verwendet werden und gibt Punkte.

„Beschädigtes Spiel“ ist eine Standardkarte, die dich behindert. Du kannst diese Karte nicht normal spielen, und nur als deine letzte Handkarte ablegen oder mit Hilfe einer Ressource abwerfen oder weitergeben. Falls du beide „Beschädigtes Spiel“-Karten gleichzeitig besitzt, darfst du eine davon bei deinem Spielzug normal abwerfen.

Das Ausspielen von Ressourcen



Ressourcen sind spezielle Aktionskarten.

Ressourcen legst du in den Ablagebereich „Ressourcen“. Sie geben am Spielende Extrapunkte.

Wenn du eine Ressource ausspielst, führst du zuerst ihre Aktion vollständig aus. Es wird keine weitere Karte ausgelegt und abgeworfen, außer die Aktion der Ressource erlaubt es ausdrücklich.

Du musst eine Ressource nicht ausspielen, sondern kannst sie auch normal wegwerfen. Dann wird die Aktion darauf nicht ausgeführt.

Die Punktwertung

Die Grundregeln bleiben bestehen, aber mit folgenden Änderungen:

- Für Helferkarten gibt es keine Punkte, außer für die 8.
- Ressourcen Karten (für die Ressourcen in deiner Ablage): Eine Ressource gibt 1 Punkt, Zwei Ressourcen: 2 Punkte, Drei Ressourcen: 4 Punkte, Vier Ressourcen: 6 Punkte, ab fünf Ressourcen: +2 Punkte pro Karte
- Erreichtes Bonusziel: 3 Punkte. Joker und Helferkarten zählen zur Reihengänge und helfen die Bonusziele zu erfüllen.

Beispielwertung:



Eine 4er Kombo:
6 Punkte



Eine abgeschlossene
Reihe mit 3 Karten:
6 Punkte



Eine nicht
abgeschlossene Reihe
mit 3 Karten:
3 Punkte



Eine Reihe mit weniger
als 3 Karten:
Minus 2 Punkte



Eine abgeschlossene Reihe mit den
Helferkarten 8 und 1:
In der Basisversion: 8 Punkte
Mit den erweiterten Regeln: 4
Punkte



3 ausgelegte
Ressourcen:
4 Punkte

Ludoteca. Das Spiel der 6 Säulen.

Spiel entwickelt von: Charles Schiltz, Steve Hilbert, Kim Meyer

Illustrationen: Simon Garot

Layout: Charles Peters

Herausgeber: Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse.
33, Rives de Clausen. L-2165 Luxembourg. Januar 2026.