



#CAMI MUÑOZ VILLAR / MAYA HANISCH

GESCHICKT GEFÄDELT

SPIELREGELN



Die Webkunst nimmt in der Entwicklung vieler Kulturen eine wichtige Stellung ein. Ihre Farben, Muster und Stickereien sind zentrale Elemente in den Bräuchen hunderter Volksgruppen, die seit Generationen traditionelle Textilien weben. Diesen Faden greift ihr in diesem Spiel auf, in dem ihr euch entscheiden müsst, welche Muster ihr webt.

ZIEL DES SPIELS

In Geschickt Gefädelt versucht ihr auf eurem Webrahmen die schönsten Muster zu erstellen.

Jede Runde wählt ihr Fäden verschiedener Farben, um (möglichst oft) bestimmte Muster zu bilden.

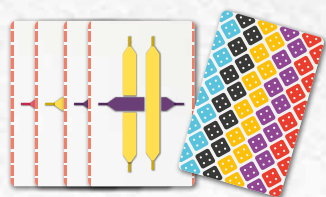
Für diese Muster erhaltet ihr am Ende Punkte. Extrapunkte gibt es, wenn ihr auch die Muster der gemeinsamen Zielkarte auf eurem Webrahmen einbaut.

Aber Vorsicht! Benutzt ihr dieselbe Farbe zu oft, werden euch Punkte abgezogen. Wer nach der vierten Runde die meisten Punkte hat, gewinnt.

MATERIAL



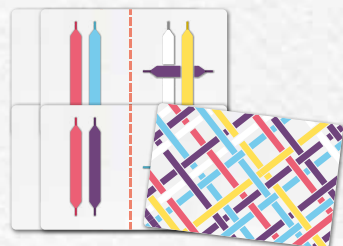
100 Fäden (20 pro Farbe)



10 Kreuzmuster-Karten



10 Parallelmuster-Karten



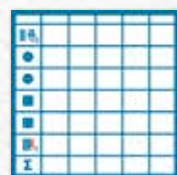
10 Zielkarten
(mit 2 Mustern darauf)



5 Webrahmen (1 pro Farbe)



20 Knöpfe (4 pro Farbe)



1 Wertungsblock



1 Beutel

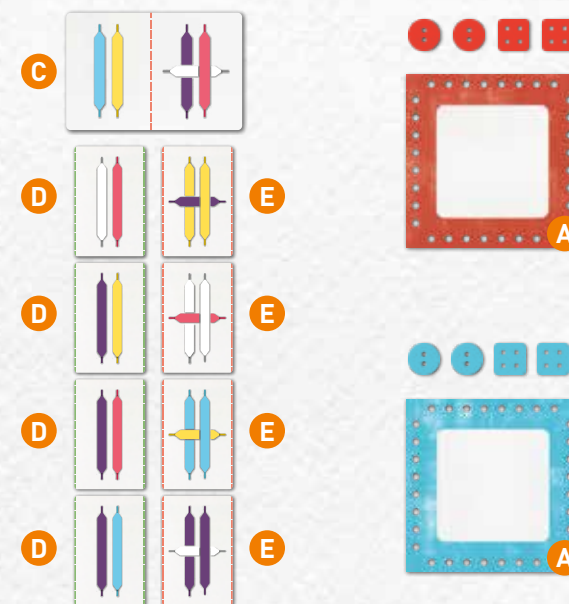
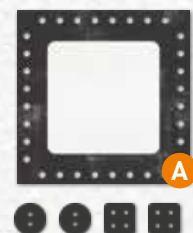


1 Anleitung

AUFBAU

- Nehmt euch je 1 Webrahmen und die 4 Knöpfe derselben Farbe und legt sie vor euch ab.
- Mischt die 100 Fäden und steckt sie in den Beutel.
- Zieht zufällig 1 Zielkarte und legt sie offen in der Tischmitte aus. Legt die übrigen Zielkarten zurück in die Schachtel.
- Zieht zufällig 4 Parallelmuster-Karten und legt sie offen in einer Reihe neben die Zielkarte. Legt die übrigen Parallelmuster-Karten zurück in die Schachtel.
- Zieht zufällig 4 Kreuzmuster-Karten und legt sie offen in einer Reihe neben die Zielkarte. Legt die übrigen Kreuzmuster-Karten zurück in die Schachtel.

Beispielaufbau für eine Partie zu dritt



ABLAUF EINER PARTIE

Eine Partie geht über 4 Runden. In jeder Runde handelt ihr die folgenden 4 Phasen ab:

Phase I. Fäden ziehen

Phase II. Fäden wählen

Phase III. Weben

Phase IV. Muster wählen

Nach der vierten Runde endet die Partie und ihr zählt eure Punkte.

Phase I. Fäden ziehen

Zieht zufällig je 5 Fäden aus dem Beutel. Haltet eure jeweiligen 5 Fäden so in der Hand, dass alle sie gut sehen können.

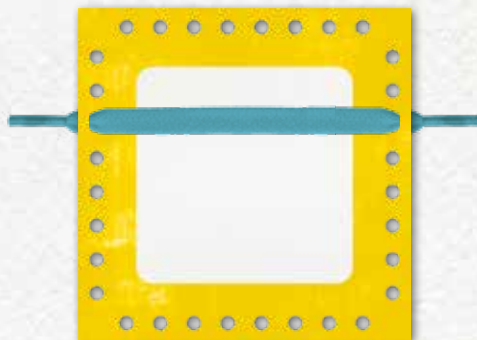
Phase II. Fäden wählen

Wählt gleichzeitig je 1 Faden aus eurer eigenen Hand und legt ihn vor euch ab. Gebt dann, nachdem alle 1 Faden gewählt und abgelegt haben, gleichzeitig die übrigen Fäden in eurer Hand an die Person links von euch weiter. Wiederholt das, bis alle je 4 Fäden vor sich liegen haben. Legt jeweils den letzten Faden in eurer Hand zurück in die Schachtel.

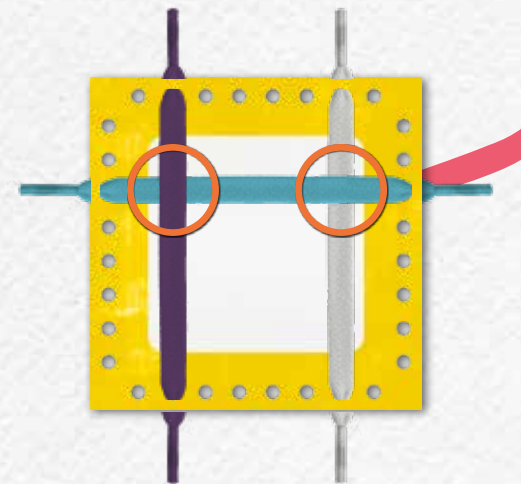
Phase III. Weben

Webt eure 4 gewählten Fäden beliebig in euren eigenen Webrahmen. Dabei müsst ihr die folgenden Webregeln beachten:

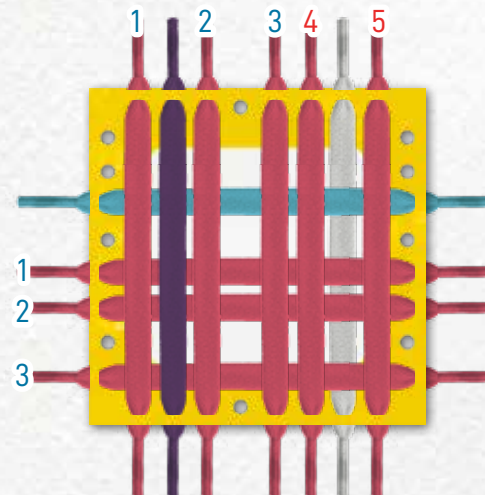
- A** Jeder Faden muss senkrecht oder waagrecht von einem Loch ins genau gegenüberliegende Loch gewebt werden. Kein Faden darf schräg verlaufen oder abbiegen.



- B** Jeder neue Faden kann beliebig unter und/oder über bereits vorhandene (quer zu ihm laufende) Fäden gewebt werden.



- C** Ein Webrahmen darf beliebig viele Fäden jeder Farbe haben. Hat euer Webrahmen jedoch bereits 3 gleichfarbige Fäden in derselben Richtung (waagrecht oder senkrecht), wird euch für jeden weiteren Faden dieser Farbe in dieser Richtung 1 Punkt abgezogen.



Beispiel: Dieser Webrahmen hat aktuell 3 waagerechte und 5 senkrechte rosa Fäden. 3 waagerechte und 3 senkrechte gleichfarbige Fäden sind kein Problem, aber für den 4. und 5. senkrechten wird am Ende je 1 Punkt abgezogen.

- D** Wurde ein Faden einmal eingewebt, darf er nicht mehr verändert oder entfernt werden.

Phase IV. Muster wählen

Wenn alle ihre 4 Fäden dieser Runde eingewebt haben, legt ihr je 1 eurer Knöpfe auf eine Musterkarte (nicht die Zielkarte). Das könnt ihr in beliebiger Reihenfolge oder gleichzeitig tun. Auf jeder Musterkarte können mehrere Knöpfe liegen, aber nicht mehrere derselben Farbe.



Ein runder Knopf kann nur auf eine Parallelmuster-Karte gelegt werden.

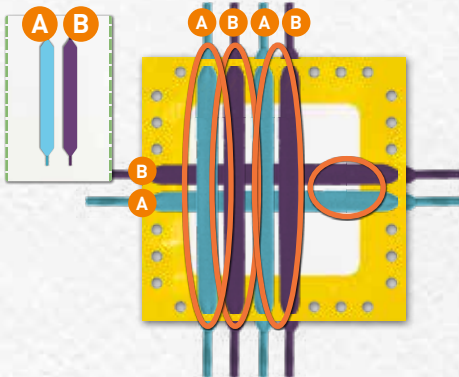


Ein eckiger Knopf kann nur auf eine Kreuzmuster-Karte gelegt werden.

Diese Phase ist extrem wichtig, denn hier legt ihr jeweils für euch fest, wofür ihr am Ende der Partie Punkte bekommt. Versucht eure Knöpfe auf Karten zu legen, deren Muster ihr möglichst oft auf eurem Webrahmen bilden könnt. Für Karten, auf denen kein Knopf eurer Farbe liegt, erhaltet ihr keine Punkte.

Parallelmuster

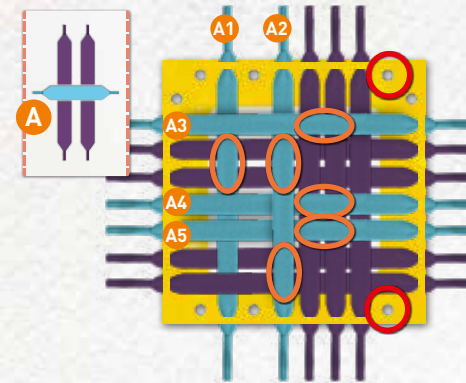
Für jeden Faden der Farbe A erhaltet ihr am Ende der Partie 1 Punkt pro Faden der Farbe B, der direkt neben ihm liegt (in derselben Richtung). Dabei dürft ihr jeweils für euch entscheiden, welche Farbe als A und welche als B gilt. Derselbe Faden B kann für 2 verschiedene Fäden A gewertet werden.



Beispiel: Auf diesem Webrahmen gibt es 3 blaue Fäden (A), neben denen lila Fäden (B) liegen. Einer der senkrechten blauen Fäden liegt sogar neben zwei lila Fäden und wird darum doppelt gewertet. Für dieses Muster bringt dieser Webrahmen im Moment also 4 Punkte.

Kreuzmuster

Für jedes Mal, dass ein Faden der Farbe A zwei nebeneinander liegende Fäden der Farbe B kreuzt, erhaltet ihr am Ende der Partie 1 Punkt. Das Muster muss exakt dem auf der Karte entsprechen, es kommt also auch darauf an, welcher Faden über bzw. unter welchem anderen verläuft. Derselbe Faden A kann das Muster mehrmals bilden.



Beispiel: Auf diesem Webrahmen gibt es das Muster dieser Karte 6 Mal. Faden A1 bildet das Muster einmal (im unteren Bereich verläuft er nicht wie gefordert über die beiden lila Fäden), bringt also 1 Punkt. Faden A2 bildet das Muster zweimal (2 Punkte). Fäden A3, A4 und A5 bilden das Muster je einmal (insgesamt 3 Punkte). Für dieses Muster bringt dieser Webrahmen im Moment also 6 Punkte. Gäbe es einen weiteren lila Faden, der durch die rot umrandeten Löcher (und unter allen blauen Fäden) verläuft, würden A3, A4 und A5 das Muster je zweimal bilden.

Ist diese Phase beendet, beginnt ihr eine neue Runde.
Nach der 4. Runde endet die Partie.

ENDE DER PARTIE

Nach der 4. Runde endet die Partie. Jetzt ist jeder Webrahmen voll (mit je 16 Fäden) und alle haben je 4 Musterkarten mit ihren Knöpfen belegt. Nehmt euch den Wertungsblock, um eure Punktestände auszurechnen:

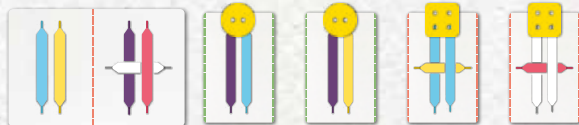
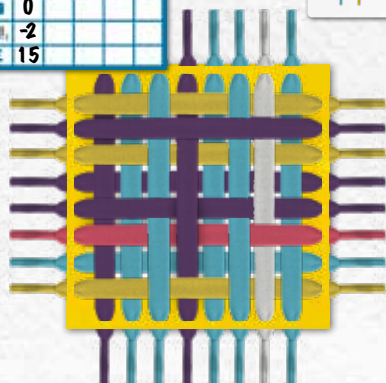
- A** Für die Zielkarte: Zeigt dein Webrahmen beide Muster mindestens einmal, erhältst du 5 Punkte.
- B** Für die 4 Musterkarten mit deinen Knöpfen drauf: Du erhältst 1 Punkt für jedes Mal, dass das geforderte Muster auf deinem Webrahmen zu sehen ist (siehe auch S. 8).

HINWEIS: Derselbe Faden kann sowohl für die Zielkarte als auch für Parallelmuster-Karten und Kreuzmuster-Karten gewertet werden.

- C** Jetzt wird dir noch 1 Punkt pro Faden ab dem 4. Faden derselben Farbe in derselben Richtung abgezogen (siehe auch S. 5).

Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt. Herrscht Gleichstand um die meisten Punkte, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Franzi	
5	
3	
3	
6	
0	
-2	
15	



Beispiel: Franzis Webrahmen zeigt beide Muster der Zielkarte, sie erhält also 5 Punkte. Ihr erster runder Knopf bringt ihr 3 Punkte, ihr zweiter runder Knopf ebenfalls 3 Punkte. Ihr erster eckiger Knopf bringt ihr 6 Punkte, ihr zweiter eckiger Knopf leider gar keine. Ihr werden 2 Punkte abgezogen, da sie 5 senkrechte blaue Fäden hat. Insgesamt hat Franzi 15 Punkte.

DANKE!

Vielen Dank an alle, die das Spiel getestet haben: Gaspar Aguero, Paola Astorga, Diego Ayala, Mariana Ayala, Cesar Boccanegra, Sofia Bowen, Daniela Bustos, Gloria Cárdenas, Vicente Castro, Axel Christensen, Yorka Delphia, Francisco Gonzalez, Slavia Maggio, Gonzalo Morales, Laura Nonn, Vasco Nuñez, Carolina Penela, Diego Peña, María Paz Ramirez, Sebastian Quevedo, Catalina Restrepo, Adriana Rubio, Paula Santa Maria, María Fernanda Santander, Daniel Suazo und Esteban Vargas.

Die Autorin bedankt sich besonders bei Feño Casals Caro, Anto Saldivia, Koke Larrain, Joselino, Danitza Padilla, Margarita Pino, Diego Burgos, Caro Soto, Seba Román, Víctor Hugo Cisternas, Pablo Céspedes, Gloria Cárdenas, Carlos Emilio Porras, Natalia Herrera, Lilibeth Baroni, Valentina Ortiz, Mathilde Farez, Nataly Leiva und allen, die das Spiel getestet und dazu beigetragen haben, dass es auf vielen Tischen landet.

IMPRESSUM

SPIELEAUTORIN: Cami Muñoz Villar
ILLUSTRATIONEN: Maya Hanisch
PRODUKTMANAGEMENT: Hilko Drude
VERPACKUNGSGESTALTUNG: Tatjana Weiß
BERSETZUNG: Stephan Rothschuh
LEKTORAT: Lines J. Hutter
SATZ: Lines J. Hutter, Konstanze Laue

1. Auflage 2026

© 2026 frechverlag GmbH, Dieselstr. 5,
70839 Gerlingen, einem Unternehmen
der Penguin Random House
Verlagsgruppe GmbH, München

produktsicherheit@frechverlag.de

GTIN 4007742170172 • TOPP 17017