

# Spielanleitung



Hier kannst du das Spiel downloaden:  
<https://filmfestival-landau.de/spiel>

## Herzlich willkommen zum Spiel „20 Mekos“!

2025 feiert unser geliebtes Kurzfilmfestival „La.Meko“ (<https://filmfestival-landau.de>) sein 20-jähriges Bestehen. Zu diesem Anlass haben wir ein besonderes Geschenk für euch: das Spiel „20 Mekos“!

Das Spiel spielt in Landao, einem Flecken mit frappanter Ähnlichkeit zu unserer eigenen kleinen Stadt, auch wenn sie sich in einigen Punkten unterscheiden. Landao hat ein paar Dinge weniger (z.B. Straßen), aber auch ein paar Dinge mehr (z.B. einen Nordbahnhof). Ähnlichkeiten zu echten Personen sind selbstredend ebenfalls rein zufällig.

### Ziel des Spiels:

Sammelt die in der Stadt verteilten Mekos so schnell wie möglich und verhindert, dass jemand anderes schneller ist als ihr. So einfach ist das!

Was ist ein Meko? Das ist ein Meko:



Meko ist unser Logo, unser Maskottchen, und unser Lebensgefühl.

Wie das Spiel genau funktioniert, erfahrt ihr in dieser formidablen Spielanleitung. Startet am besten mit der Kurzanleitung und spielt direkt los. Die Details sind in den einzelnen Kapiteln erklärt. Am besten spielt ihr das Spiel mit 3-6- Personen.

Über das eigentliche Spiel hinaus haben wir uns noch mehr (!) Gedanken gemacht.

Zum Material: „20 Mekos“ besteht komplett aus Papier. Druckt alle Spielmaterialien selbst aus (einseitig; ihr könnt auch Papier verwenden, das auf einer Seite schon bedruckt ist). Wenn ihr genug habt von dem Spiel, entsorgt ihr es einfach im Altpapier oder macht etwas anderes Schönes daraus – Papierflieger, Konfetti, einen Hut, ganz wie ihr wollt.

Zur Flexibilität: Unser Vorschlag ist nicht in Stein gemeißelt. Ihr könnt das Spiel nach euren eigenen Ideen weiterentwickeln und gestalten. Malt neue Orte, Wege, Schilder, denkt euch neue Aktionen und Regeln aus. (Aber natürlich könnt ihr das Spiel auch einfach so spielen, wie es aus dem Drucker kommt.)

Zum Gendern (bzw. besser zum Ent-Gendern): Vor 20 Jahren wäre ganz klar gewesen, dass dieses Spiel nur von „Spielern“ gespielt wird. Es hätte nur „Fahrer“ gegeben und natürlich nur „einen Gewinner“. Heute ist das anders, und das ist ja auch gut so. Allerdings wird es dann schwierig mit der eleganten Ausdrucksweise. „Jede\*r Spieler\*in zieht mit seiner/ihrer Spielfigur ...“ – das ist ganz schön sperrig. Deshalb haben wir uns für das Entgendern nach Hermes Phettberg entschieden, einem Künstler, der schon in den Neunzigern das genderneutrale „Y“ erfunden hat: Aus „dem Spieler/der Spielerin“ wird „das Spiely“, aus der/dem Gewinnenden „das Gewinny“ usw. Damit sparen wir uns die ganzen /, \*, : und I-s, und es wird gleichzeitig auch irgendwie niedlich :-)

**Wir wünschen dir und deinen Mitspielys viel Spaß mit „20 Mekos“ ❤️**

## Vorbemerkung

Das Spiel greift ein Thema auf, das im Moment die Gemüter bewegt: Die Verkehrssituation in Landau. Denn mit Hilfe von Baustellen, Einbahnstraßen und verschiedenen anderen Verkehrsführungsmaßnahmen könnt ihr eure Mitspiels daran hindern, schnell Mekos zu sammeln und ins Ziel zu gelangen. Das ist – je nach Perspektive – sehr befriedigend oder sehr lästig. So wie Spiele eben sind.

Es ist aber explizit nicht als politisches Statement gedacht!

Im besten Fall, so würden wir uns das wünschen, hilft es sogar dabei, die Situation etwas zu entschärfen und mit Humor zu sehen.

Spielt „20 Mekos“, und ihr geht mit anderen Augen durch die Stadt :-)

## Das Kleingedruckte

Das Spiel „20 Mekos“ hat das La.Meko-Team für euch entwickelt. Wir haben viel Zeit und Herzblut darin investiert, in der Hoffnung, dass wir möglichst vielen Leuten eine Freude damit machen.

Ihr könnt mit dem Spiel anstellen was ihr wollt (kopieren, teilen, weiterentwickeln oder ... keine Ahnung was euch noch einfällt), unter folgenden Bedingungen:

1. Sagt, wenn ihr es weitergebt, dass es ursprünglich vom Filmfestival Landau kommt.
2. Ihr dürft das Spiel nicht verkaufen – weder so wie es ist, noch in einer geänderten Form.
3. Wenn ihr das Spiel weitergebt, dann unter denselben Bedingungen wie wir. „20 Mekos“ soll für immer und für alle ein Geschenk bleiben :-)

Das hier ist die offizielle Lizenz dazu:



Filmfestival Landau e.V.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

## Inhalt

Material vorbereiten und Spielfeld aufbauen .....	4
<b>Kurzanleitung</b> .....	5
Ziel des Spiels .....	5
Ablauf eines Spielzugs .....	5
<b>Lager plündern</b> .....	6
<b>Aktionskarte spielen</b> .....	6
Wann spielt man eine Aktionskarte?.....	6
Karten abwerfen .....	7
<b>Move machen</b> .....	7
Mit der Spielfigur ziehen .....	7
Wege.....	8
Straßen .....	8
Feldwege.....	8
Schleichwege .....	9
Sich fortbewegen.....	9
Die Fortbewegungsart ändern.....	9
Zu Fuß .....	10
Fahrrad .....	10
Auto .....	10
Bahn.....	10
Bus .....	11
Mekos sammeln .....	11
<b>Ein Schild aufstellen</b> .....	11
Diese Schilder gibt es.....	12
Baustelle .....	12
„Fahrräder verboten“ bzw. „Fußgänger verboten“ bzw. „Autos verboten“ .....	12
Fußgängerzone .....	12
Modaler Filter .....	12
Einbahnstraße.....	13
<b>Karten abwerfen</b> .....	13
<b>Over and out</b> .....	13
<b>Gewinnen</b> .....	13
Genügend Mekos sammeln und damit als erstes das Zielfeld betreten .....	13
Als erstes 20 Mekos sammeln .....	14

## Material vorbereiten

Falls du oder jemand anderes das noch nicht getan hat, musst du erstmal die Spielmaterialien zusammenbasteln. Dazu druckst du erstmal die vier „Bastelbögen“ aus.

Auf normalem Papier kannst du folgendes ausdrucken:

A - Spielbrett

B – Lager, Spielfiguren, Garagen, Kartenständer

Für die anderen beiden Dokumente empfehlen wir, sie auf festerem Papier auszudrucken (z.B. 200g/m<sup>2</sup>; das packen die meisten Drucker noch).

C - Mekos, Fahrzeuge, Schilder, Spezialelemente

E - Aktionskarten

Schneide die Materialien zu und falte sie, wenn nötig, gemäß der Anleitung. Ihr braucht an Werkzeug lediglich

- eine Schere (oder noch besser eine Schneidemaschine)
- Büroklammern oder Kreppklebeband, um das Spielbrett zu fixieren
- und – wichtig - für jedes Spiely ein Gummiband oder Faden in einer eigenen Farbe

## Spielfeld aufbauen

1. Legt, klebt oder klammert das Spielbrett wie angegeben zusammen (das Teil, auf dem „Oben Links“ steht, kommt oben links hin, „Oben Rechts“ oben rechts, und „Oben Mitte“ dazwischen. Entsprechend unten).
2. Legt auf jedes Meko-Feld einen Meko. Meko-Felder sind die runden Felder mit den Bildchen drauf, also z.B.



Die Mekos sind genau abgezählt. Wenn also einer übrigbleibt oder fehlt, müsstet ihr nochmal gucken.

3. Legt auf jeden Parkplatz ein Fahrrad und ein Auto.
4. Legt das Lager neben das Spielbrett, und platziert darauf die Aktionskarten, Schilder, Fahrzeuge und allen anderen Krempel, das sonst keinen Platz hat..
5. Verteilt an jedes Spiely eine Garage, die es vor sich hinlegt, und natürlich eine Spielfigur.

## Kurzanleitung

Jedes Spiely stellt seine Spielfigur an einen der vier Bahnhöfe (Nord-, Haupt-, Süd- oder Westbahnhof), denn man kommt mit dem Zug in Landao an. Es können auch mehrere Figuren am selben Bahnhof starten.

Außerdem ziehen alle vor Spielbeginn 3 Aktionskarten vom Stapel. Die Aktionskarten legt ihr verdeckt vor euch hin oder stellt sie in den Kartenhaltern auf, so dass die anderen sie nicht sehen.

### Ziel des Spiels

Die Aufgabe besteht darin, so viele Mekos so schnell wie möglich zu sammeln. Gewonnen hat:

- wer entweder als erstes 20 Mekos gesammelt hat.
- oder wer genügend Mekos gesammelt hat und danach als erstes das Zielfeld erreicht.  
Was ist genügend? Bei 3 Spielys sind das 12 Mekos, bei 4 Spielys 10, bei 5+ reichen 8 Mekos.

### Ablauf eines Spielzugs

Es wird reihum gespielt. Wer anfängt legt ihr selbst nach euren eigenen Kriterien fest. (Falls ihr euch nicht einigen könnt, fängst einfach du selbst an :-D). Jeder Spielzug besteht aus bis zu sechs Schritten (L, A, M, E, K, O). Die ersten vier Schritte sind optional, die letzten beiden muss man immer machen.

#### 1. *Lager plündern* (S. 6)

Im ersten Schritt darfst du dir erstmal etwas aus dem Lager nehmen:

- Entweder ziehst du verdeckt eine Aktionskarte vom Stapel.
- Oder du nimmst dir ein Schild oder ein Fahrzeug und stellst es in deine Garage.

#### 2. *Aktionskarte spielen* (S. 6)

Im zweiten Schritt darfst du eine Aktionskarte spielen.

- In Normalfall spielst du einfach eine deiner Aktionskarten aus. Was dann passiert, steht auf der Aktionskarte.
- Wahlweise kannst du auch drei Aktionskarten ablegen und dafür eine neue ziehen.
- Oder aber du legst drei Aktionskarten ab, und kannst ein Schild vom Spielfeld nehmen und ins Lager zurückstellen. Dafür musst du aber die nächste Runde aussetzen.

#### 3. *Move machen* (S. 7)

Im dritten Schritt ziehst du mit deiner Figur, und zwar maximal so viele Felder, wie je nach Fortbewegungs- und Straßenart erlaubt sind (siehe Tabelle unten rechts auf dem Spielfeld). Vor dem Ziehen kannst du die Fortbewegungsart ändern (siehe Seite 9). Kommst du auf ein Feld mit einem Meko, dann darfst du diesen Meko an dich nehmen und weiterlaufen bzw. -fahren.

#### 4. *Ein Schild aufstellen* (S. 11)

In diesem Schritt darfst du ein Schild aus deiner Garage aufs Spielfeld setzen – sofern du eins hast.

#### 5. *Karten abwerfen* (S. 13)

Man darf maximal acht Aktionskarten auf der Hand haben. Wenn du nach Schritt 4 mehr als acht Karten besitzt, wirf so viele ab, bis es nur noch acht sind. Dieser Schritt kann nicht übersprungen werden

#### 6. *Over & out* (S. 13)

Dein Spielzug ist zu Ende und das nächste kommt dran.

Bestimmt kommen im Verlauf des Spiels Fragen auf. Das ist beim Probespielen natürlich dauernd passiert. Wir haben probiert, auf alle diese Fragen in der Spielanleitung eine Antwort zu geben. Wenn ihr hier keine Antwort findet, dann schlagen wir vor, dass ihr die Frage einfach gemeinsam selbst beantwortet. Das ist euer Spiel, und ihr dürft es spielen, wie ihr wollt :-)

## Lager plündern

Im ersten Schritt füllst du erstmal deine Bestände, indem du dir etwas aus dem Lager nimmst:

- Entweder eine **Aktionskarte**. Zieh und lagere die Aktionskarte so, dass die anderen sie nicht sehen. Du selbst darfst sie natürlich ansehen. Die „Standard-Aktionskarte“ kannst du direkt im Anschluss in Schritt zwei spielen, oder in einem späteren Zug. Es gibt jedoch auch solche, die man jederzeit spielen kann, und solche, die man sofort ausspielen muss, sobald man sie zieht. Diese letzte Art von Aktionskarte spielst du also direkt jetzt, in Schritt 1. Für das komfortable Lagern der Aktionskarten haben wir übrigens die Spezial-Aktionskarten-Halter entwickelt.
- Oder ein **Schild** (siehe Kap. „Diese Schilder gibt es“ auf Seite 12). Das Schild stellst du dann erstmal in deine Garage. Du kannst es in Schritt 4 (Ein Schild aufstellen) aufs Spielfeld setzen.
- Oder ein **Fahrzeug**, also ein Fahrrad oder ein Auto. Auch ein Fahrzeug stellst du erstmal in deine Garage, bevor du es – wenn du willst – in Schritt drei ins Spiel bringst (siehe Seite 9: Die Fortbewegungsart ändern).

## Aktionskarte spielen

Beim Meko-Sammeln und Die-anderen-vom- Mekossammeln-Abhalten leisten die Aktionskarten wertvolle Hilfe. Eine Aktionskarte zieht man in Schritt 1 des Spielzugs, und man kann sie, wenn man will, im zweiten Schritt eines Zuges direkt ausspielen. Ihr könnt sie aber auch horten, und in einem späteren Spielzug spielen.

### Wann spielt man eine Aktionskarte?

Was die Aktionskarten jeweils machen, ist auf der Karte beschrieben und sollte selbsterklärend sein. Achtung: Nicht alle Karten geben Sinn. Manche sind nur dafür entwickelt, sie zu tauschen oder sie sich klauen zu lassen.

Die meisten Aktionskarten spielt man wie gesagt in Schritt 2, deshalb heißt der auch „Aktionskarte spielen“. Es gibt jedoch auch einige wenige Aktionskarten, die man sofort spielen muss, wenn man sie gezogen hat. Auch das steht auf der Karte drauf.

Und dann gibt es noch Aktionskarten, die man spielen kann, wenn man nicht am Zug ist, um den anderen Mitspielern in die Parade zu fahren. Das steht auf der Aktionskarte drauf, und außerdem sind diese Aktionskarten mit folgendem Symbol gekennzeichnet:



Kann man diese „Spontankarten“ auch spielen, wenn man gerade aussetzen muss?  
Die Antwort ist: Ja. Aussetzen betrifft nur den eigenen Spielzug.

Wenn man eine Aktionskarte gespielt hat, legt man sie aufgedeckt, also mit der Schrift nach oben, auf den Ablagestapel, den ihr irgendwo auf dem Tisch platzieren könnt. (Naheliegender im wahrsten Sinne des Wortes ist: neben dem Lager.)

Natürlich könnt ihr euch hier ebenfalls austoben und weitere Aktionskarten kreieren. Wir haben im Bastelbogen extra ein paar Blanko-Karten freigelassen.

## Karten abwerfen

Man kann Karten auch ungenutzt abwerfen, z.B. um eine neue Aktionskarte zu ziehen oder ein Schild zu entfernen. Auch diese kommen auf den Ablagestapel.

Hier die drei Gründe, weshalb man manchmal Aktionskarten ungenutzt abwerfen will:

- Wenn man drei Aktionskarten abwirft, dann darf man dafür eine neue Aktionskarte ziehen.
- Wenn man drei Aktionskarten abwirft und die nächste Runde aussetzt, dann darf man ein beliebiges Schild vom Spielfeld entfernen
- Einige Aktionskarten erlauben dir, weitere Aktionskarten abzuwerfen, damit du irgendwas machen kannst (z.B. eine neue Aktionskarte ziehen).

„Abwerfen“ bedeutet in allen Fällen, dass ihr die Aktionskarten ungenutzt auf den Ablagestapel legt. Sie kommen also nicht zum Einsatz.







## Move machen

Im dritten Schritt wechselt man, wenn man will, die Fortbewegungsart, und zieht dann mit der Spielfigur.

## Mit der Spielfigur ziehen

Je nach Verkehrsmittel (siehe „Sich fortbewegen“ auf S. 9) und Art des Weges (siehe „Wege“ auf S. 8) darf eine bestimmte Anzahl an Feldern gezogen werden. Die Tabelle zeigt, wer auf welchem Weg wie viele Felder ziehen darf. Dieselbe Tabelle findet ihr auch auf dem Spielplan.

Wer darf wo  
wie viele Felder ziehen ?

			
	10	5	2
	-	5	2
	-	-	2

- Auf Straßen dürfen Autos also bis zu zehn Felder ziehen.
- Fahrradfahrer dürfen auf Straßen und Feldwegen bis zu fünf Feldern ziehen.
- Fußgänger können auf allen Wegen (Straßen, Feld- und Schleichwegen) bis zu zwei Feldern ziehen.

Die Felder müssen aneinander angrenzen oder mit einer Linie miteinander verbunden sein.

Die Züge müssen nicht vollständig gezogen werden, es kann auch jederzeit angehalten und abgebrochen werden. Die restlichen Felder verfallen dann. Auch Rückwärts-Ziehen ist erlaubt; man kann also während eines Zugs die Richtung wechseln.

Zwei Figuren können sich problemlos ein Feld teilen. Es gibt kein Rausschmeißen. Überholen kann man natürlich auch.

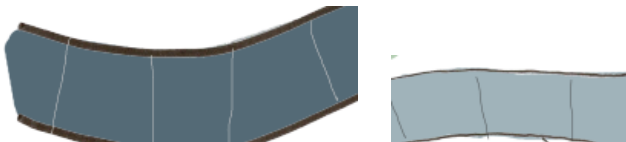
Wenn man den Spielfeldrand erreicht, kann man das Spielfeld verlassen, es auf einer Straße an einem beliebigen anderen Spielfeldrand wieder betreten und hier die restlichen Felder ziehen. (Man kann aber auch einfach stehen bleiben oder wieder umdrehen.)

Parkplätze, Meko-Felder und Bahnhöfe zählen auch als Feld. Man kann sie also wie ein normales Feld betreten oder queren, und man kann hier auch Schilder und Fahrzeuge platzieren. Auch das Zielfeld zählt als Feld, allerdings darf man darauf keine Schilder stellen.

## Wege

Es gibt prinzipiell drei verschiedene Wegtypen:

### Straßen



Straßen sind blau-grau und in Felder unterteilt. Die Hauptstraßen sind etwas breiter und dunkler als die Nebenstraßen. Abgesehen von der Breite und der Farbe unterscheiden sie sich nicht.

Straßen können von allen Verkehrsteilnehmern benutzt werden. Fußgänger dürfen auf Straßen bis zu zwei Felder pro Zug laufen, Fahrräder bis zu fünf, und Autos bis zu zehn.

### Feldwege



Die Wege mit den runden Punkten im angesagten Salbei-Ton sind Feldwege. Autos dürfen hier nicht fahren. Wenn man in einen Feldweg einbiegt, muss man das Auto vorher abstellen.

Fahrräder und Fußgänger bewegen sich auf Feldwegen wie auf Straßen mit bis zu zwei bzw. bis zu fünf Feldern.



## Schleichwege



Schleichwege sind mehr oder weniger Trampelpfade durchs Gebüsch. Sie können gerade so zu Fuß begangen werden. Deshalb tragen sie auch das Schuh-Symbol.

Fußgänger schleichen mit den üblichen 2 Feldern pro Zug durchs Unterholz. Fahrräder oder Autos haben hier keine Chance. Sie müssen vorher abgelegt werden.

## Sich fortbewegen

Man kommt zu Fuß in Landao an, kann aber jederzeit das Transportmittel wechseln. Alle Fortbewegungsarten sind in Landao freundlicherweise gratis. Darüber muss man sich also keine Gedanken machen.

## Die Fortbewegungsart ändern

Wenn man ein Fahrzeug nutzen will, macht man das, **bevor man mit der Spielfigur zieht**, also zu Beginn von Schritt 3 (Move). Zu einem anderen Zeitpunkt im Spielzug ist das nicht möglich.

Um ein Fahrzeug zu nutzen, muss man sich auf einem Feld befinden, auf dem eine Fahrzeugkarte liegt (zu Beginn ist das nur auf Parkplätzen der Fall). Oder man hat ein Fahrzeug in der Garage.

In beiden Fällen steckt man sich die Fahrzeugkarte einfach oben in die Spielfigur. So:



Danach kann man direkt mit diesem Fahrzeug weiterfahren, sprich: die entsprechende Anzahl an Feldern ziehen (siehe Tabelle am rechten unteren Spielfeldrand).

Wenn man schon vorher mit einem anderen Fahrzeug unterwegs war, legt man dieses vorher ab, indem man es einfach auf dem Feld stehenlässt, auf dem man sich befindet.

Auch wenn man ein Fahrzeug einfach so ablegen will, weil man z.B. ab jetzt zu Fuß weitergehen will, macht man das zu Beginn von Schritt 3. Man entfernt die Fahrzeugkarte einfach von der Spielfigur und legt sie auf das Feld, auf dem man sich befindet.

Man darf nur ein Fahrzeug gleichzeitig haben (oder eben keins, wenn man Fußgänger ist). Man kann also keine Fahrräder mit dem Auto mitnehmen.

## Zu Fuß

Diese Option steht einem immer zur Verfügung. Fußgänger ist man immer dann, wenn man nicht gerade ein anderes Fahrzeug verwendet. Als Fußgänger ist man mit einer Geschwindigkeit von 2 Feldern pro Zug unterwegs, egal auf welcher Straße oder welchem Weg.

## Fahrrad



Fahrradfahren ist eine gängige Fortbewegungsarten in Landao. Um ein Fahrrad zu nutzen, steckt man sich einfach eine Fahrradkarte oben in seine Spielfigur und braust los.

Wie kommt man zu einer Fahrradkarte? Mehrere Möglichkeiten:

- Man zieht auf ein Feld, auf dem sich ein solches Kärtchen befindet
- Oder man holt sich ein Fahrzeug aus der eigenen Garage, in der man das Fahrzeug zuvor deponiert hat.
- Oder man ist in Besitz einer Aktionskarte, die einen befugt, ein Fahrradkärtchen zu verwenden

Wie wird man ein Fahrrad wieder los?

Einfach indem man aussteigt und das Fahrrad auf dem Feld zurücklässt, auf dem man sich befindet bevor man losläuft.

Mit dem Fahrrad darf man bis zu fünf Feldern auf allen Straßen und Feldwegen ziehen. Einziges Tabu: Scheichwege dürfen nicht mit dem Fahrrad befahren werden, und man kann das Fahrrad hier auch nicht schieben. Vor einem Schleichweg muss das Fahrrad zurückgelassen werden.

## Auto



Ein Auto verwendet man genau wie ein Fahrrad: Man steckt sich einfach ein Kärtchen auf die Spielfigur, wenn man einsteigt. Zum Aussteigen nimmt man die Karte wieder ab und legt sie auf das Feld, auf dem man sich aktuell befindet.

Die einzigen Unterschiede: Mit dem Auto ist man auf Straßen schneller unterwegs (bis zu 10 Felder pro Zug) und Autos dürfen nicht auf Feld- oder Schleichwegen fahren.

Übrigens sind alle Autos natürlich „ESEL“ und fahren mit Öko-Strom. Ist ja klar.

## Bahn

Eine weitere Möglichkeit der Fortbewegung ist Bahnfahren. Das ist in Landao nicht nur gratis, sondern auch extrem schnell, flexibel und zuverlässig (es ist halt doch nur ein Spiel, haha). Um Zug zu fahren zieht man seine Spielfigur einfach auf einen Bahnhof. Die nächste Runde startet man dann von einem benachbarten Bahnhof aus.

Hier der Streckenplan: Westbahnhof – Südbahnhof – Hauptbahnhof – Nordbahnhof und zurück  
Wenn ich also meinen Zug am Hauptbahnhof beendet habe, kann ich in der nächsten Runde meine Figur an den Südbahnhof oder den Nordbahnhof stellen, und von dort aus direkt weiterziehen.

Übrigens: Fahrräder darf man im Zug mitnehmen, aber Autos nicht.

## Bus

In Landao gibt es kein festes Bussystem, denn mit der Super-Bahn, den ganzen Umsonst-Autos und -Rädern und den pittoresken Wegen ist das auch mehr oder weniger überflüssig. Es gibt aber einige Aktionskarten, mit denen du Bus (Flexline) fahren kannst – sehr praktisch, das!

## Mekos sammeln

Kommen wir zu dem, um das es im Spiel eigentlich geht: Mekos sammeln.

Um einen Meko einzusammeln, zieht man mit der Spielfigur auf ein Meko-Feld. Meko-Felder sind die runden Felder mit den Bildchen. Wenn auf diesem Meko-Feld noch ein Meko liegt, dann kann man diesen Meko an sich nehmen und für die anderen sichtbar vor sich hinlegen, so dass die anderen sehen, wie viele Mekos man schon hat. Wir haben dafür extra Plätze in den Garagen reserviert.

Nach dem Einsammeln des Mekos darf man weiterziehen; der Zug ist hier also explizit nicht zu Ende. Prinzipiell kann man Mekofelder zu Fuß, mit dem Auto oder mit dem Fahrrad befahren. Man muss also nicht vorher ab- bzw. aussteigen.

Um mit dem Auto auf ein Meko-Feld zu fahren, muss dieses direkt mit einer Straße verbunden sein. Man kann also nicht – auch nicht ausnahmsweise mal – mit dem Auto in die Reiterwiesen fahren oder so.

## Ein Schild aufstellen

In diesem Schritt kannst du aktiv ins Geschehen eingreifen, indem du ein Schild aus deiner Garage aufs Spielfeld setzt – sofern du eins hast natürlich nur. Wenn du keins hast, dann überspringst du diesen Schritt logischerweise. (Wie kommt ein Schild in deine Garage? Z.B. indem du dir in Schritt 1 eins aus dem Lager holst, oder indem das Aktionskartenglück dir in der Vergangenheit wohlgesonnen war und du dir eins klauen durftest.)

Mit Schildern kannst du Straßenbereiche komplett oder nur für bestimmte Verkehrsteilnehmende sperren. Dafür platzierst du ein entsprechendes Schild auf einem Feld. Dieses Feld darf dann nur von der zugelassenen Verkehrsgruppe passiert werden.

Du kannst Schilder prinzipiell auf alle Felder setzen: Auf Straßen, Feldwegen und Schleichwegen, auf Meko-Felder, Bahnhöfe und Parkplätze. Nur **auf das Zielfeld darf kein Schild gestellt werden.**

Schilder darf man **nur auf freie Felder** stellen. Wenn auf einem Feld bereits ein Schild steht, oder sich darauf eine Spielfigur befindet, oder wenn auf einem Meko-Feld noch ein Meko liegt, dann darf man

dort kein Schild platzieren. Ausnahme: Fahrzeug-Kärtchen spielen keine Rolle. Wenn also auf dem Feld ein ungenutztes Fahrrad oder Auto steht, dann könnt ihr trotzdem ein Schild darauf stellen.

### Diese Schilder gibt es

Die folgenden Schilder gibt es per default. Ihr könnt euch aber gerne noch weitere Schilder ausdenken und einsetzen. Auf dem Bastelbogen ist dafür extra Platz vorgesehen. Andersherum müsst ihr natürlich nicht alle Schilder verwenden, die wir hier vorschlagen.

#### Baustelle



Dieses Feld darf niemand überqueren, weder zu Fuß noch mit einem Fahrzeug. Die Straße ist hier einfach dicht.

„Fahrräder verboten“ bzw. „Fußgänger verboten“ bzw. „Autos verboten“.



Dieses Feld ist – until further notice – für die entsprechende Verkehrsteilnehmendengruppe gesperrt.

#### Fußgängerzone



Dieses Feld darf man nur zu Fuß betreten.

#### Modaler Filter



Hier kommen nur Fußgänger und Fahrradfahrer durch.

## Einbahnstraße



Auf diesem Feld darf man mit dem Auto nur in die angegebene Richtung ziehen. Fußgänger und Fahrradfahrer dürfen dieses Schild geflissentlich ignorieren.

## Karten abwerfen

Dieser Schritt betrifft dich nur dann, wenn du jetzt noch mehr als acht Aktionskarten auf der Hand hast. Wirf in dem Fall so viele Karten ab (also lege sie mit dem Gesicht nach oben auf den Ablagestapel), bis du nur noch maximal acht Karten auf der Hand hast.

## Over and out

Jetzt ist dein Zug beendet, und das nächste Spiely kommt an die Reihe. Diese Schritt tritt automatisch in Kraft und kann nicht übersprungen werden.

Das geht so lange weiter, bis eins von euch gewonnen hat – oder ihr keine Lust mehr habt. In letzterem Fall einfach mit dem Unterarm einmal über den Spieltisch wischen und fertig.

Wenn ihr das Spiel dagegen regulär beenden wollt, dann so:

## Gewinnen

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen:

### Genügend Mekos sammeln und damit als erstes das Zielfeld betreten

Entweder man sammelt erstmal fix genügend Mekos und betritt damit im Gepäck als erstes Spiely das Zielfeld. In dem Moment, wo man das Ziel als erstes betritt, hat man gewonnen. Wie viele Mekos „genügend“ sind, hängt von der Anzahl der Spielys ab:

- Bei 3 Spielys muss man mindestes 12 Mekos haben
- Bei 4 Spielys muss man 10 Mekos haben
- Bei 5 oder mehr Spielys reichen 8 Meko

Wenn man noch nicht genügend Mekos gesammelt hat, kann man das Zielfeld auch betreten, allerdings hat das keinerlei Auswirkung, und insbesondere hat man dann natürlich nicht gewonnen.

Das Zielfeld befindet sich übrigens – zumindest zu Beginn - mitten auf dem Marktplatz.

## Als erstes 20 Mekos sammeln

Eine weitere Art zu gewinnen ist, als erstes möglichst unauffällig 20 Mekos zu sammeln. Gewonnen hat man in dem Moment, in dem man den 20. Meko für sich einheimst. Man muss in diesem Fall also nicht erst noch ins Ziel rennen.

## Und dann?

Das Gewinny stellt seine Spielfigur auf das Siegytreppchen unten links, zum eigenen Triumph und zur Schande der anderen. Ob das Spiel dann beendet ist, oder ob ihr ohne den Gewinny weiterspielt, und auch ob ihr danach noch Freundys seid, das entscheidet ihr selbst (aber wir hoffen insbesondere letzteres von Herzen! Das Spiel ist hart, aber es ist letztendlich doch nur ein Spiel 😊).

So, das war's. Wir hoffen, das war alles verständlich und nachvollziehbar, und dass ihr viel Spaß an dem Spiel habt.

Über Feedback, Ideen, Spielvariationen und originelle Aktionskartenideen freuen wir uns natürlich. Sagt uns einfach Bescheid, per Mail ([info@filmfestival-landau.de](mailto:info@filmfestival-landau.de)), auf Instagram, auf Facebook, schreibt uns eine Postkarte oder telegraphiert. Alles ist möglich.

## Abschlussworte

Die vorgeschlagene Variante ist nur eine Art, „20 Mekos“ zu spielen. Aber das muss natürlich nicht.

Für diejenigen, die eine weniger komplexe und vielleicht auch friedlichere Spielversion bevorzugen, können wir uns z.B. auch vorstellen, „20 Mekos“ ganz anders zu spielen. Lasst einfach das Lager weg, mit allem was dazugehört: keine Aktionskarten, keine Schilder, nichts davon. Schnappt euch dafür ein oder zwei Würfel und macht ein Würfelspiel draus. Gewinnen kann man das Spiel nach wie vor mit 20 Mekos bzw. Genügend-Mekos-haben-und-das-Schnellste-sein-im-Ziel. Aber ziehen tut man einfach gemäß gewürfelter Augenzahl, egal auf welcher Straße, egal mit welchem Vehikel – ob mit oder ohne Rausschmeißen, das sei euch überlassen.

Das ist ja das Schöne an Landao: Diese wundervolle Stadt kann von allen so bespielt werden, wie er/sie/es es am liebsten hat. Und einmal im Jahr treffen sich alle zum Kurzfilmfestival :-)

Wir freuen uns sehr über Feedback oder weitere Anregungen zu diesem Spiel!

- Website: <https://filmfestival-landau.de>
- Mail: [info@filmfestival-landau.de](mailto:info@filmfestival-landau.de)
- Instagram: la.meko.landau
- Facebook: <https://www.facebook.com/LamekoFilmfestival>
- Youtube: <https://www.youtube.com/@lameko8712>

**Und in echt sehen wir uns zum Zwanzigsten! Das wird eine Freude!**