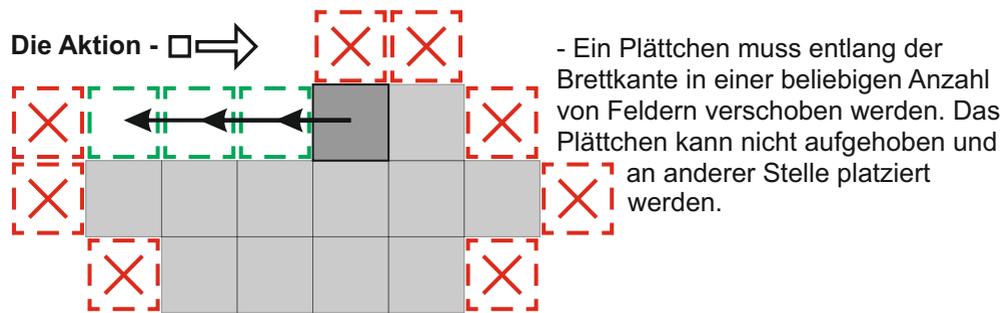


FAQ Hinweise:



Hinweis: Das Verschieben eines Plättchens kann zu einem vollständigen Quadranten und einer Würfel-Generierung führen.

Spielinhalt:

- 82 doppelseitige Spielplättchen
- Zieh-Beutel
- Aktionswürfel
- 40 farbige Würfel
- 1 Startplättchen
- Spielanleitung

Aufwahrungstipp:

Für einen schnellen und einfachen Spelaufbau, werden alle Spielplättchen bis auf das Startplättchen im Beutel aufbewahrt. Dieses kommt zu dem Aktionswürfel.

Alternativ können auch alle Plättchen und Würfel im Beutel aufbewahrt werden.



DTC



Ziel des Spiels - Das Spiel gewinnt, wer als erstes einen Level 6 Würfel durch Generieren, Bewegen und Kombinieren der eigenen farbigen Würfel erstellen kann.

Würfel des gleichen Levels werden zu einem Würfel des nächsten Levels kombiniert. e.g.  =   =  etc.

Hinweis: Ein Level 1 Würfel kann als besondere Fähigkeit entweder mit einem anderen Level 1 Würfel oder mit 3 Würfeln der gleichen Farbe kombiniert werden.  =   = 

Spielaufbau - 2 bis 4 Spielende.

- Lege alle Plättchen mit Ausnahme des Startplättchens in den Beutel.
- Wählt jeweils eine Spielfarbe und nehmt euch alle entsprechenden Würfel dieser Farbe und legt sie neben euch.
- Legt das Startplättchen in die Mitte und würfelt aus, wer das Spiel beginnt. Die höchste Zahl gewinnt.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, und folgende Aktionen ausgeführt...

Ein Zug besteht aus:

Ziehe ein Plättchen

... ODER ...

bewege einen deiner Würfel.

- Die Plättchen werden Kante an Kante angelegt. Du kannst frei entscheiden, welche der zwei Seiten des Plättchens du auslegen möchtest.

- Neue Würfel werden in dem Moment generiert, in dem 4 Plättchen mit jeweils einer Ecke aufeinander treffen. Das Ziel ist, möglichst viele Ecken der eigenen Farbe zusammenzubringen. Die häufigste Farbe generiert einen Würfel dieser Farbe, dessen Wert der Anzahl dieser Farbsegmente in diesem Quadranten entspricht. Keine Mehrheit = kein Würfel!

(Der Würfel wird auf dem kompletten Quadranten platziert.)



- Leere Plättchen mit unbenutzten Ecken können verwendet werden, um Quadranten zu vervollständigen und Würfel zu erzeugen.

- Würfel bewegen sich nur einmal in einen vollständigen Quadranten, entweder auf ein offenes Feld, um sie mit einem passenden Plättchen zu kombinieren oder um dem Gegner einen Würfel weg zu nehmen.

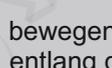


Spezielle Bewegungsregeln:

-   bewegen sich orthogonal oder diagonal.

( bewegt sich vor dem regulären Zug einmal kostenlos pro Zug.)

-   kann über jeden Würfel in einen offenen Quadranten springen, um mit einem gegnerischen Würfel kombiniert zu werden oder zu diesen zu entfernen. (Der so gesprungene Würfel kann nicht entfernt werden und Sprünge nicht diagonal sein.)

-   bewegen sich nur orthogonal entlang der Fliesenkanten.

Hinweis: Wenn du einen Würfel auf dem Brett hast, kannst du den Aktionswürfel nach dem „Zeichnen und Platzieren eines Plättchens“ würfeln, jedoch nicht nach „Bewegen eines Würfels“

des Aktionswürfel - Die Aktionen sind optional.

 + Ziehe und platziere ein weiteres Plättchen. Kein erneutes Würfeln des Aktionswürfels.

 Dreh ein Plättchen an seinem Platz in eine beliebige Richtung.

 Drehe ein Plättchen um und lege es in beliebiger Ausrichtung an seinen Platz zurück. Nicht spicken!

 Nichts tun.

 Bewege ein Plättchen oder einen deiner eigenen Würfel. Verschiebe ein Plättchen beliebig viele Felder.

 Bewege zwei Plättchen oder Würfel oder benutze deinen ersten Zug um einen gegnerischen Würfel zu bewegen.

Hinweis: - Plättchen werden entlang der Kanten in geraden Linien verschoben, Würfel bewegen sich wie gewohnt.

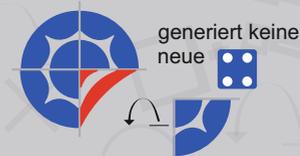
 Diese Aktionen gelten nur für Plättchen, die nicht von allen Seiten verschlossen oder mit keinem Würfel besetzt sind.

Erläuterungen:

- Wenn Plättchen verschoben werden, kann sich eine Farbmehrheit ändern und einen neuen Würfel erzeugen, aber eine bereits vorhandene. Mehrheit kann nicht erneut verwendet werden, um einen neuen Würfel zu generieren. Plättchen müssen entlang einer verbundenen Kante in eine Richtung „gleiten“ und dürfen nicht aufgehoben und an anderer Stelle platziert werden.



aber



- In Spielen mit 2 oder 3 Spielenden werden durch die Plättchenplatzierung auch die Farben generiert, die nicht von den Spielenden kontrolliert werden. Es werden alle Würfel in der Nähe des Spielfeldes bereit gehalten.
- Wenn alle Plättchen gezogen wurden, dürfen die Spielenden nur noch den Aktionswürfel werfen oder die üblichen Spielzüge machen.

Spielmechanik und Plättchendesign von Dan Browning.
Verpackungs und Regeldesign von Charlie House Media.
Übersetzung (ins Deutsche) von Yori Gagarim

Gegnerische Würfel entfernen.

Ein gegnerische Würfel kann entfernt werden, indem ein eigener Würfel in den belegten Quadranten bewegt wird.

Es gelten folgende Regeln: Unabhängig von der Farbe.

- Eine  kann von allen entfernt werden.
- Eine 2 kann von 3, 4 und 5 entfernt werden  ←   
- Eine 3 kann nur von einer 5 entfernt werden  ← 
- 4 und 5 können nicht entfernt werden.  

Hinweis: Die entfernten Würfel werden an die anderen Spielenden zurückgegeben

Schutzschilder:

 schützt eigene Würfel, die ein Feld orthogonal entfernt sind.

 schützt zusätzlich eigene Würfel, die ein Feld diagonal entfernt sind.