

G R E E

B **O** **X** **N**

G **O** **F**

A M E S

SPIELREGELN

Impressum

Entwicklung und Design: Jørgen Brunborg-Næss

Illustration: Petter Nyquist

Französische Übersetzer: Aurélien Lefrançois, Frederic Ormieres, Jean-Claude Pellin, Marina Vaillant, Xavier Lardy

Deutsche Übersetzer: André Heines, Anja Kaule, Christoph Post, Klaus Westerhoff, Kolja Geldmacher, Sebastian Jakobi, Torsten Stelling

Lizenz

Die Green Box of Games und das enthaltene Material steht unter einer Creative Commons CC-BY-SA-NC-Lizenz.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legal-code.id>

Inspiziert von anderen Spielen

Obwohl die meisten enthaltenen - nicht-traditionellen - Spiele dieser Ausgabe Eigenkreationen sind, sind einige trotzdem erheblich angelehnt an andere großartige Spiele angesehener Designer. Das ist kein Geheimnis - um genau zu sein, ist es ein Schlüsselfeature der Green Box of Games, damit die eigenen Lieblingsspiele zu adaptieren. Trotzdem gibt es keine direkten Referenzen zu den Original-Spielen in der Werbung oder den Regeln, um Urheberrechtsverletzungen vorzubeugen. Die ursprünglichen Designer dieser Spiele verdienen aber definitiv eine Erwähnung - hier sind sie:

“Goldmine” ist inspiriert von “Diamant”/“Incan Gold” von Bruno Faidutti und Alan R. Moon. “Tunnelflucht” ist inspiriert von “Cartagena” von Leo Colovini. “Sohn des Kark” ist angelehnt an “Carcassonne” von Klaus-Jürgen Wrede.

Entdecken Sie weitere Spiele

auf der Webseite

www.GreenBoxOfGames.com

Playtesters, contributors and Kickstarter backers: Alan Winston, Alex Batterbee, Alexander Gulbrandsen, Alexander Higgins, Alexander Knutsen, Alexandre Santos, Alia Atlas, Amy Carlson, Andreas Braun, Andreas Lydersen, Andrew Gentile, Angela Chin, Anne-Claire Prévost, Arkadiusz Czardybon, Arne Bech, Arthur Omdal, Audun Hoen, Behrooz 'Bez' Shahriari, Benjamin Anché, Brian Cable, Brian Dysart, Carl Erickson, Chad Smith, Cheryl Howard, Chris McDermott, Chris Yeung, Christian Berge, Christine F. Lampe Holman, Christos Kolokotronis, Cornelius Gonzo Lindemarker, Daniel Pablo López Rodríguez, Daniel T. Bekmand, Daryl McLaurine, Dave Ashton, David Bird, David Nebauer, Dawn McKenna, Dea No, Eivind Vetlesen, Eli Ferrall, Elin W Andersen, Elliot Anderson, elliot ortiz, Emil Brunborg-Næss, Erica Pettit, Erik Korme, Frank Chou, Frederik Amundsen, Fredrik Saugestad Skinner, Gareth Cheesman, Geir Atle Hegsvold, Geoffrey Allen, Georg Karmann, Gianni Cottogni, Greg Broxterman, Han Marshall, Harald Dalbakken, Hardi Kõvamees, Hege Stensland, Henning Røberg-Larsen, Hollyann Wood, Ian McFarlin, Ilya Rubinchik, Ivar Brunborg-Næss, Jacob Andersen, Jacob Morris, Jakob Fleiner, James Schultz, James Thomas, Jannette Malone, Jason Engle, Jason McCracken, Jay Koby, Joachim Heise, Jon Christianseb, Kenneth Leine Schulstad, Kenneth Minde, Kenny Beecher, Kevin Smith, Knut Ivar Mjelve, Kristian Elvsveen, Kurt Collins, Lars Reinertsen, Lawrence W. Grant, Loïc Hans, Luna Wei Shen, Madison Goodyear, Magnus Rygh, Marco Schanzer, Marco Seminari, Marco Signore, Maricel Edwards, Marissa King-Davis, Marius Pedersen, Mark Crabtree, Mark Romero, Mark Zeren, Marte Svennevig, Martin Chamberland, Marvin G. Hall, Matt Gorman, Matthijs Holter, Menachem Cohen, Roop, Miles Fitzpatrick, Nathan Morse, Nick parr, Nix Xin, Ole Ringe, Paul R. Rahn, Paul Vauvrey, Per Johan Lysberg, Pierre LACKOVIC, Raymond Stuart, Reidar Hermansen, Richard Hudspeth, Richard Mullens, Rick Collins, Rino Grepperud, Robert Dean, Robert Huber, Robert Soderquist, Roland Hülsmann, Ron Smay, Rune Alfsen, Rune Fagermo, Ruth Weisman, Ryan Bennett, Salvador Borrego, Sarah Wagner, Sergio Rodriguez Yanes, Shannon Zagst, Simone Halter, Sindre Svendby, Sjur Ette Furali, Stein Surland, Stephen Jennings, Steven Lord, Svein Haugan, Svann Tore Mauseth, Szepes Nóra, Terrence Whittington, Thomas Fedder, Thomas Ørbakk, Thomas R. Moen, Tim Wyatt, Todd Hersey, Tom Geraghty, Torgeir Tjong, Torsten Stelling, Udo Woitek, Vaughn Mena, Vegard Farstad

Kommen Sie in die Online-Community



boardgamegeek.com/boardgame/206591/



facebook.com/GreenBoxOfGames



Spieler



Dauer



Anspruch

FAMILIE

Goldmine 2-8 15' 2

Wacklige Warte 2-8 15' 2

Blumengarten 2-5 30' 3

Wurmloch 2-4 30' 2

Tunnelflucht 2-4 15' 1

Sohn des Kark 2-4 30' 3

All Your Base 2-6 45' 4

Granatensalat 2-4 30' 3

War 2.0 2-4 45' 3

Hindernisparcours 2-4 30' 4

Tempel des Todes 1 (2-6) 30' 5

Lügenkarten 3-10 30' 1

Speedy 2 2' 1

Backgammon 2 15' 1

Halma 2-4 30' 1

Othellino 2 15' 1

STRATEGIE

TRADITIONELL



Goldmine

Goldmine ist ein push-your-luck Spiel, bei dem die Spieler in eine Höhle wandern, um nach kostbaren Goldnuggets zu suchen. Seid auf der Hut: die Höhle kann jederzeit einstürzen! Der Schlüssel zum Sieg ist, die Höhle mit der Beute zu verlassen, bevor sie einstürzt.



15'



2/5



-



Alle 54



Alle



Spiel:

In jeder Runde wird eine neue Karte auf den Tisch gelegt. Die Nummer auf der Karte bestimmt, wie viel Gold gefunden wurde. Teilt das Gold durch die Anzahl der Spieler und gebt jedem Spieler entsprechend viele Nuggets. Die Restmenge, die nicht verteilt werden konnte, verbleibt auf der Karte.

Bevor die nächste Karte umgedreht wird, muss sich jeder Spieler entscheiden, ob er weitermachen möchte oder fliehen will. Dazu streckt jeder Spieler seine Hand mit dem Daumen in der waagerechten nach vorn. Nach einem Countdown ("3-2-1") drehen alle Spieler gemeinsam den Daumen nach oben



Beispiel:



A



B



C

Anna, Benjamin und Christian sind mitten in der ersten Runde, und die Karte "Tropfen 3" ist soeben aufgedeckt worden. Anna und Christian entscheiden beide, zu in Sicherheit zu fliehen, und teilen die 7 Holzwürfel auf: jeder bekommt 3.

Benjamin hat Glück: die nächste Karte ist die "Rad 5". Er kann jetzt mit 6 extra-Gold (5 von der neuen Karte, 1 auf dem "Rückweg") fliehen. Wäre die Karte ein Pfeil oder ein Tropfen gewesen, wäre die Mine eingestürzt und Benjamin hätte gar nichts bekommen.



A



B



C

(„ich bleibe“) oder nach unten („ich renne davon“). Die Spieler, die weggrennen, sammeln die auf den bisher aufgedeckten Karten verbliebenen Nuggets ein (sozusagen auf dem "Rückweg" durch die Höhle) und teilen diese unter sich auf. Eventuelle Reste verbleiben auf der jeweiligen Karte. Danach sind diese Spieler für den Rest der Runde aus dem Spiel.

Das Spiel wird weitergeführt, bis alle Spieler die Höhle verlassen haben oder ein Symbol zum dritten Mal aufgedeckt wurde (nicht zwangsläufig nacheinander): dann stürzt die Höhle ein und die verbliebenen Spieler können sie nicht mehr verlassen. Die von ihnen gesammelten Nuggets sind dann verloren!

Sieger:

Wer nach 4 Runden die meisten Goldnuggets eingesammelt hat, ist der Gewinner des Spiels.



Wacklige Warte

Dieses einfache Spiel zielt darauf ab, taktische Erwägungen und Geschicklichkeit zu vereinen. Wägt das Risiko ab: lohnt es sich, Würfel auf den höchsten Turm zu stapeln, um die wertvollste Karte zu erhalten?



30'



2/5



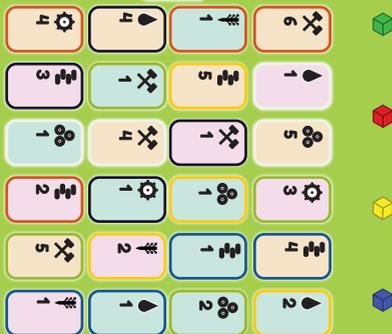
-



Alle 54



Alle



Spiel:

Nacheinander nehmt ihr einen Würfel eurer Wahl und legt ihn oben auf einen der 4 Türme. Nachdem der Würfel auf dem Turm abgelegt ist, dürft ihr eine Karte derselben Farbe wie der Würfel aus der Auslage nehmen. Es kann immer die zuunterst in der Kolonne gelegene Karte genommen werden. Wollt ihr eine höher in der Reihenfolge liegende Karte nehmen, muss der Turm für jede Karte, die übersprungen wird, einen Würfel in der richtigen Farbe enthalten.

Angenommen, ihr wollt die 5. (rote) Karte einer Kolonne. Die vier anderen darunter sind eine gelbe, zwei blaue und eine grüne. Um diese rote Karte zu erhalten, müsst ihr einen roten Würfel auf einen Turm legen, der mindestens aus einem gelben, zwei blauen und einem grünen Würfel besteht. Die Reihenfolge der Würfel im Turm spielt keine Rolle. Existiert kein solcher Turm, so könnt ihr diese Karte in dieser Runde auch nicht nehmen.

Besondere Regelung für schwarze und weiße Karten: beide gelten als Joker und können durch jede Würfelfarbe repräsentiert werden. Für weiße Karten gilt das auch, wenn sie übersprungen werden sollen, so dass jeder Würfel für eine weiße Karte stehen kann.

Schwarze Karten sind schwieriger zu überspringen: eine einzelne schwarze Karte zählt als drei Karten, wenn ihr eine höhere Karte erreichen wollt. Wenn also die erste Karte einer Spalte schwarz ist und ihr die zweite erreichen möchtet, müsst ihr auf einen Turm bauen, der mindestens drei Würfel hoch ist.

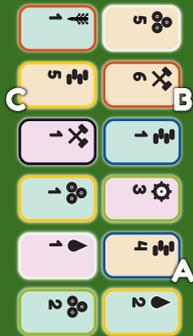
Wenn Würfel von einem Turm herunterfallen, müsst ihr den ganzen Turm abräumen. Der aktive Spieler darf nun einen Würfel seiner Wahl als Fundament eines neuen Turms aufstellen und sich



Beispiel:
Um die blaue 4 zu bekommen (A), kann der Spieler einen blauen Holzwürfel auf irgend einen der Türme setzen.

Für die rote 6 (B) kann ein roter Holzwürfel auf Turm 2 oder 3 gesetzt werden.

Die gelbe 5 (C) benötigt einen gelben Holzwürfel auf Turm 3.



30'



3/5



None

Blumengarten

Jeder von euch versucht, den schönsten Garten anzulegen. Spielt eure Karten in die Gärtnerei, um Blumen zu erziehen, oder um neue Beete für eure Blumen anzulegen. Passt aber auf, dass ihr auch alle Blumen anpflanzt, denn sonst trocknen sie aus und verringern eure Punktzahl.

Aufbau:

Mischt die Karten und gebt 6 an jeden Spieler. Legt den Rest als Nachziehstapel bereit, lasst daneben Platz für den Ablagestapel.

eine entsprechende Karte aus den zuunterst in den Spalten liegenden Karten auswählen. Sobald ihr eine Karte aus einer Spalte genommen habt, rücken die oberen Karten nach unten nach und ihr legt eine neue Karte oben an die Spalte an.

Sieger:

Das Spiel endet sobald zwei der Spalten leer sind. Dann zählt jeder Spieler seine Kartenwerte zusammen. Außerdem zählt jeder Symbol-Drilling 5 Bonuspunkte, jedes Set aus 5 gleichen Symbolen 10 Bonuspunkte.

Variante:

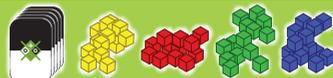
Für ein einfacheres Spiel entfernt vorher alle schwarzen Karten.
Für ein ausbalancierteres Spiel solltet ihr darauf achten, dass die Werte 4-6 nicht in den ersten 3 Karten jeder Spalte liegen. Ersetzt sie einfach beim Auslegen der Spalten mit der nächsten Karte vom Stapel und mischt die so aussortierten Karten wieder in den Stapel zurück.



Alle 54



Alle



Die Holzwürfel sind die Blumen. Legt sie als Vorrat beiseite. Um das Spiel zu vereinfachen, könnt ihr sie zuvor nach Farben sortieren. Bestimmt zufällig einen Startspieler.

Spiel:

In deinem Zug musst du genau eine der folgenden drei Aktionen durchführen

- Blumen in der Gärtnerei züchten
- Blumen in deinem Garten pflanzen
- Karten ablegen und neu ziehen

Blumen in der Gärtnerei züchten

Lege eine oder mehr Karten mit dem gleichen Symbol in einer Reihe in der Tischmitte aus. Du musst sie in absteigender Reihenfolge auslegen,

also von der höchsten zur niedrigsten aufgedruckten Zahl. Du darfst eine neue Reihe anfangen oder eine bereits liegende Reihe fortsetzen, solange die neue(n) Karte(n) das gleiche Symbol zeigen und keine höhere Zahl haben als die niedrigste bereits liegende Karte. Du darfst Zahlen überspringen, wie zum Beispiel die Reihe 4-3-1. Du darfst auch mehrere Karten mit der gleichen Zahl spielen, zum Beispiel die Reihe 4-3-1-1.

Anschließend zählst du die Anzahl der Karten in dieser Reihe und erhältst für jede Karte eine Blume aus dem Vorrat. Die Farbe aller Blumen ist die der niedrigsten Karte, also der zuletzt ausgelegten Karte. Weiße und schwarze Karten sind Joker, du darfst dir ihre Farbe aussuchen. Wenn nicht mehr genügend Blumen dieser Farbe im Vorrat liegen, verfällt der Rest.

Wenn in der Reihe, die du gerade ausgelegt oder ergänzt hast, zwei oder mehr Karten mit der gleichen Zahl liegen, lege sie in den Ablagestapel. Eine Reihe mit den Karten 3-1-1 oder 5-2-2-1 müsste zum Beispiel in den Ablagestapel gelegt werden.

Blumen in deinem Garten pflanzen

Lege eine oder mehrere Karten vor dir ab, um ein neues Blumenbeet anzulegen. Auf jeder dieser Karten musst du so viele Blumen in der Farbe legen, wie die Zahl und die Randfarbe angeben. Hast du also Rot 4 ausgelegt, musst du darauf 4 rote Blumen legen. Wenn du nicht über ausreichend Blumen in der richtigen Farbe verfügst, darfst du die Karte nicht auslegen. Weiße und schwarze Karten sind Joker, du darfst dir ihre Farbe aussuchen.

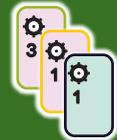
Ziehe anschließend Karten vom Zugstapel nach, bis du wieder 6 Karten auf der Hand hast. Ist der Zugstapel leer, mische den Ablagestapel und lege ihn als neuen Zugstapel bereit.



Beispiel: Kari spielt zu Anfang zwei Rad-Karten in das Geschäft, eine 3 und eine 1. Die niedrigste Karte ist gelb, also bekommt sie 2 gelbe Blumen.



Olaf spielt dann eine zusätzliche Rad-Karte (Wert 1) in das Geschäft. Das ist die dritte Karte in der Rad-Spalte, also bekommt Olaf 3 Blumen. Weil seine gespielte Karte schwarz ist, kann er sich die Farbe der Blumen aussuchen. Er nimmt rot.



Weil diese Spalte jetzt zwei Karten mit identischem Wert hat, kommen alle Karten darin auf den Ablagestapel.



In ihrem nächsten Zug spielt Kari eine gelbe Karte (Wert 2) in ihren Garten und pflanzt die beiden gelben Blumen direkt in das neue Beet.

Karten ablegen

Lege bis zu 4 Karten ab und ziehe die gleiche Anzahl vom Zugstapel neu. Ist der Zugstapel leer, mische den Ablagestapel und lege ihn als neuen Zugstapel bereit.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sieger:

Das Spiel endet sofort, wenn entweder

- der Zugstapel zum zweiten Mal leer ist (zum dritten Mal bei 2 Spielern, benutzt einen Würfel zum "mitzählen") oder
- der Vorrat zweier Blumenfarben leer ist.

Du erhältst 1 Punkt für jede Blume, die du in deinem Garten gepflanzt hast. Ziehe 1 Punkt für jede Blume ab, die du nicht gepflanzt hast. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Wurmloch

Ihr seid Kapitäne auf Frachtschiffen und unternimmt Touren durch das Universum. Werft den Würfel, um neue Planeten zu erreichen, auf denen Ihr Fracht laden könnt; nutzt Wurmlöcher, die Euch direkt in die unterschiedlichsten Gebiete der Galaxie befördern und spielt Karten aus, um Euch vor- oder rückwärts zu bewegen, wenn Ihr nicht genau dort landen könnt, wo Ihr es beabsichtigt.



30'



2/5



Alle 36



9 pro
mitspieler



17 pro
mitspieler



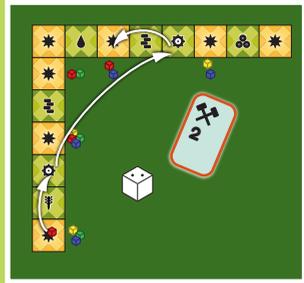
Aufbau:

Bildet eine quadratisch angelegte Strecke aus 10x10 Plättchen. Auf jeder Seite müssen 4 grüne Plättchen, (Wurmlöcher), 4 gelbe Teile (Planeten) und gelbe Ecken liegen. Sortiert die Plättchen nach Symbolen, um die Wurmlöcher zu finden. Ihr benötigt jeweils 4 Plättchen mit 2 identischen Symbolen und 2 Stück mit 4 identischen Symbolen. Die restlichen Plättchen legt Ihr verdeckt (gelbe Seite nach oben) zur Seite. Baut die Strecke so auf, dass an jeder Seite jeweils ein Symbol der 4 identischen Symbole liegt und zwei

unterschiedliche Symbole an den zwei übrigen Plätzen. Legt einen Würfel (Frachtkisten) jedes Spielers neben jedes gelbe Plättchen. Legt einen Würfel (das Schiff) für jeden Spieler in die einzelnen Ecken. Sortiert die Karten nach Farbe; jeder Spieler erhält ein Set aus den 9 Karten in seiner Spielerfarbe.

Spiel:

In euren Zügen bewegt Ihr eure Schiffe um den Kurs, um jeweils die Würfel in eurer Spielerfarbe einzusammeln. Der Spieler am Zug wirft den Würfel und bewegt sich im Uhrzeigersinn so viele Plättchen vorwärts, wie der Würfel Augen zeigt. Wer auf einem **Wurmloch** landet, muss bis zum nächsten Plättchen mit dem gleichen Symbol vorwärts ziehen. Wer auf einem **Planeten** landet, auf dem eine eigene Frachtkisten liegt, nimmt diese vom Plättchen und entfernt sie aus dem Spiel. Bewegt sich ein Spieler durch ein Wurmloch und landet dann auf einem Planeten ohne eine seiner Frachtkisten, darf dieser Spieler eine Karte ausspielen. Er darf sich dann exakt so viele Felder vor- oder rückwärts bewegen, wie die Nummer auf der Karte angibt. Würde der Spieler nun wieder auf einem Wurmloch landen, bewegt er sich bis zum nächsten Feld weiter. Landet er auf einem Feld mit einer **seiner eigenen Frachtkisten**, darf er diese einsammeln. Pro Zug darf nicht mehr als eine Karte ausgespielt werden!



Sieger:

Der erste Spieler, der alle seine Frachtkisten von der Strecke „aufladen“ konnte, gewinnt das Spiel.



2-4



15'



1/5



Alle 36



Alle 54



3 pro

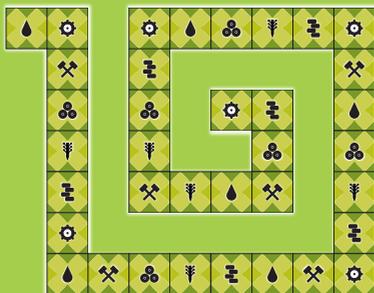
mitspieler

Tunnelflucht

Tunnelflucht ist ein Rennspiel, in dem ihr mit mehreren Piraten versucht, über unterirdische Tunnel aus der Festung des Königs zu entkommen.

Aufbau:

Sortiert die Symbol-Plättchen in 6 Stapel, wobei jeder Stapel jeweils alle 6 unterschiedlichen Symbole erhält. Diese Stapel werden einzeln gut gemischt und dann als Strecke – oder besser als euren “Fluchttunnel” – ausgelegt. Die Form könnt Ihr frei wählen: als Gerade, Spirale, Serpentine oder wie immer Ihr möchtet. Platziert alle Holzwürfel an einem Ende des Tunnels. Mischt alle Karten. Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Karten. Bestimmt einen Startspieler – oder lasst den jüngsten Spieler beginnen.



Beispiel: Gelb spielt eine Hammer-Karte. Da das nächste Hammer-Feld von Blau besetzt ist, bewegt Gelb den Stein zum nächsten Hammer.

Spiel:

In jedem Zug spielt Ihr reihum eine Karte aus der Hand aus. Wählt einen eigenen Holzwürfel und bewegt ihn in Richtung Tunnelausgang vorwärts. Die Bewegung endet, wenn Ihr ein Plättchen erreicht, welches das Symbol der ausgespielten Karte zeigt. Ist dieses Plättchen durch einen Mitspieler besetzt, überspringt Ihr dieses Plättchen und bewegt Euch zum nächsten Plättchen mit dem ausgespielten Symbol. Das Tunnelende ist erreicht, wenn kein Plättchen mit dem entsprechenden Symbol mehr auf der Strecke liegt. Bewegt den Holzwürfel vor den Tunnelausgang. Dieser Pirat hat die Flucht geschafft und darf den Tunnel verlassen. Wenn die Bewegung beendet ist, zieht Ihr eine Karte vom Nachziehstapel. Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Sieger:

Sieger der Partie ist, wer es als erster schafft, alle seine Piraten aus dem Tunnel zu befreien.

Varianten:

Probiert dieses Spiel mit einer unterschiedlichen Anzahl an Karten und Holzwürfeln pro Spieler aus, um den Schwierigkeitsgrad zu verändern.

Erweiterte Regeln für Tunnelflucht:

Die folgenden Regeln geben dem Spiel mehr Strategie und unterschiedliche Auswahlmöglichkeiten.

Jeder Spieler spielt mit 6 Piraten (Holzwürfeln).

Ihr spielt eine Karte aus der Hand aus, wie im Grundspiel beschrieben, zieht aber nicht nach jedem Zug eine neue Karte nach. Möchtet ihr neue Karten ziehen, müsst ihr einen Piraten so weit rückwärts ziehen, bis ihr ein besetztes Plättchen erreicht. Ist auf diesem Plättchen genau 1 anderer Pirat, zieht ihr eine Karte nach, befinden sich dort genau 2 Piraten, zieht ihr 2 Karten nach. Befinden sich dort 3 oder mehr Piraten, müsst ihr weiter zurückziehen, bis zum nächsten bereits besetzten Plättchen.

In einem Zug dürft ihr maximal 3 Bewegungsaktionen – vorwärts oder rückwärts – unternehmen. Dann ist der nachfolgende Spieler am Zug.



30'



3/5



Alle 36



-



4x5

(3x7 / 2x9)

Sohn des Kark

Ihr repräsentiert Kark, einen erfolgreichen Händler, der sein Handelsimperium weiter ausbauen möchte und dafür Aufträge an seine Söhne verteilt.

Aufbau:

Mischt die Plättchen und legt sie als verdeckten Stapel (gelbe Seite nach oben) auf den Tisch. Nehmt das oberste Plättchen und legt es verdeckt auf den Tisch. Nehmt das nächste Plättchen und legt es offen neben das vorhergehende Plättchen. Mit 3 Spielern entfernt ihr ein, mit 4 Spielern zwei Plättchen aus dem Spiel, um sicherzustellen, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Zügen hat.

Spiel:

In jedem Zug müsst Ihr ein Plättchen ziehen und anlegen und könnt einen Würfel auf dieses Plättchen legen.



Anlegen von Plättchen:

Nachdem Ihr geprüft habt, welches Symbol das gezogene Plättchen hat, könnt Ihr entscheiden, ob Ihr das Plättchen verdeckt oder offen anlegt. Das Plättchen muss angrenzend an mindestens ein bereits ausliegendes Teil gelegt werden, so dass diese mindestens eine gemeinsame Seite teilen. Bitte beachtet, dass Ihr kein verdecktes Plättchen neben einem bereits verdeckt liegenden Plättchen anlegen dürft.

Platzieren von Würfeln:

Der aktive Spieler darf entscheiden, ob er einen eigenen Würfel auf die Mitte des soeben gelegten Plättchens legt – oder in die Ecke, wenn das neu gelegte Plättchen ein Quadrat mit 3 bereits ausliegenden Plättchen bildet. Ein Würfel in der Mitte eines offen ausliegenden Plättchens wird “Markt” genannt, auf einem verdeckt liegenden Plättchen ist er eine “Stadt”. Ein Würfel auf dem Mittelpunkt von 4 Plättchen ist eine Kreuzung. Es ist nur erlaubt, einen Würfel auf einer Kreuzung zu

platzieren, wenn diese vollständig ist, das heißt, aus genau 4 Teilen, die sich an einer Ecke berühren, besteht.

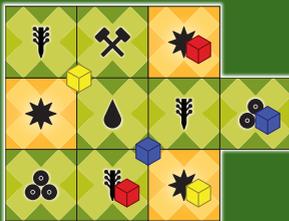
Wertung

Platzierte Würfel bringt eventuell später im Spiel Punkte, je nachdem, wo sie hingelegt wurden:
Markt: Das Symbol “gehört” dem Spieler, bis ein anderer Spieler einen Würfel auf ein anderes Plättchen mit dem gleichen Symbol legt. Wenn das passiert, nimmt der erste Spieler seinen Würfel zurück in den Vorrat und bekommt einen Punkt für jedes ausliegende Plättchen mit diesem Symbol.
Stadt: Eine Stadt bringt einen Punkt für jedes andere Symbol auf den angrenzenden Plättchen, auch diagonal. Der Spielerwürfel wird zurückgenommen, wenn 6 verschiedene Symbole angrenzen oder das Plättchen komplett umschlossen ist.
Kreuzung: Für Kreuzungen gibt es nur am Ende des Spiels Punkte. Jeder Würfel auf einer Kreuzung hat Einfluss auf alle 4 angrenzenden Plättchen. Für jedes angrenzende Symbol und angrenzende Städte erhält der Spieler mit dem größten Einfluss für jedes unterschiedliche Symbol 5 Punkte. Haben zwei Spieler Gleichstand, erhält jeder Spieler 3 Punkte für das entsprechende Symbol, bei Gleichstand von drei Spielern erhält jeder Spieler 2 Punkte.

Sieger:

Das Spiel geht so lange, bis alle Plättchen gelegt wurden. Jetzt werden die noch ausliegenden Würfel gemäß der obigen Regeln gewertet. Nach der Wertung von Märkten und Städten entfernt Ihr die entsprechenden Würfel, um die Wertung für die Kreuzungen zu vereinfachen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Beispiel:
Der rote Spieler besitzt eine Stadt (4 Punkte) sowie einen Pfeil-Markt (3 Punkte). Die gelbe Stadt ist 3 Punkte wert, der blaue Kreise-Markt 2.



Blau hat die Kreuzungs-Kontrolle über Pfeile, Gelb über Hämmer; bei der Kontrolle über Tropfen und Städte steht es unentschieden.



All Your Base

Im Jahr 2101 begann der Krieg... Baut eure Basis und installiert die korrekte Hard- und Software auf euren Verteidigungsstationen, um euch auf die bevorstehende Attacke vorzubereiten. In diesem Spiel für bis zu 6 Spieler legt ihr Karten von eurer Hand ab, um eine von 3 Aktionen auszuführen. Dann reicht ihr eure Handkarten an den nächsten Spieler weiter.



30'



4/5



Alle 36



Alle 54



Alle

Aufbau:

Sortiert die Plättchen (Verteidigungsstationen) nach Symbol. Zählt pro Symbol eine Anzahl Plättchen Spielerzahl+1 ab. Mit 5 bis 6 Spielern verwendet ihr alle Plättchen. Legt die sortierten Stapel aufgedeckt in die Mitte der Spielfläche.

Alle Würfel (Hardware) werden als gemeinsamer Zugvorrat daneben gelegt.



Mischt die Karten und teilt 10 an jeden Spieler (9 in einem 6-Spieler-Spiel) aus. Für 2 (oder 3) Spieler findet ihr die Spezialregeln weiter unten.

Spiel:

Am Anfang können die Runden mehr oder weniger simultan ausgespielt werden. Jede Runde spielt jeder 2 Karten aus, behält 2 Karten für die nächste Runde und gibt den Rest an den nächsten Spieler weiter.

Ausgespielte Karten können für eine von 3 Aktionen genutzt werden:

Bau einer Verteidigungsstation: Nehmt ein Plättchen mit dem gleichen Symbol wie die von euch gespielte Karte und legt es vor euch ab.

Hardware installieren: Nehmt einen Würfel derselben Farbe wie der Rand der Karte, die ihr gerade gespielt habt, und legt diesen Würfel auf eine eurer Verteidigungsstationen. Ihr könnt mehrere Würfel auf eine Verteidigungsstation legen, dürft sie aber später nicht mehr bewegen.

Software installieren: Legt die Karte direkt vor eine Verteidigungsstation mit demselben Symbol. Die Farbe des Kartenrandes muss nicht mit der Farbe der Hardware übereinstimmen, aber ihr erhalten am Ende mehr Punkte, wenn ihr das trotzdem hinbekommt. Ihr könnt die Software auf euren Verteidigungsstationen jederzeit aufrüsten, indem ihr die zuvor gelegte Karte ablegt und durch eine neue ersetzt.

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis niemand mehr Karten auf der Hand hat. In der letzten Runde hat jeder Spieler nur noch 4 Karten, das Weiterreichen entfällt somit.

Hard- und Software kann in beliebiger Reihenfolge



Beispiel-Punkterechnung:

Der Hammer erzielt 5 + 3 Punkte (gleiche Farbe)

Der erste Tropfen zählt 6 Punkte (falsche Farbe)

Der zweite Tropfen bringt keine Punkte (keine Karte)

Die Drei Kreise machen 1+3+3 Punkte (Weiß passt immer)

Das Rad erzielt 5 Punkte (Schwarz passt nie)

Die Steine bringen 2+3 Punkte (eine falsche und eine richtige Farbe)

von euch installiert werden. Das heißt, ihr könnt Karten vor Würfeln ablegen und umgekehrt. Wenn jeder alle seine Karten ausgespielt hat, sammelt alle Karten ein, mischt sie und teilt erneut Karten für die nächste Phase aus.

Sieger:

Das Spiel endet nach 3 kompletten Phasen. Der Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Gesamtwertung.

Wertung:

Jede Software zählt so viele Punkte wie der aufgedruckte Kartenwert
 Jede Hardware zählt 3 Punkte, wenn ihre Farbe dem des Kartenrandes der installierten Software dieser Verteidigungsstation entspricht. Weiße Karten passen dabei immer, schwarze Karten niemals.

Spezialregeln für 2 oder 3 Spieler:

Während des Aufbaus erhält jeder Spieler nur 6 Karten. In einer Runde legt ihr 2 Karten aus, behaltet 2 Karten, gebt den Rest an euren Spieler zur linken und zieht dann 2 neue Karten. Das Spiel endet auch jetzt, nachdem jeder von euch 10 Karten ausgespielt hat. Das Spiel zu dritt kann nach diesen oder den Standardregeln gespielt werden, das entscheidet ihr.

Fortgeschrittene Vorbereitungen für 2-4 Spieler:

Da nicht alle Karten in jedem Spiel auftauchen, könnt ihr dem Spiel auch das Gefühl technologischen Fortschritts geben. Dazu entfernt ihr vor Spielbeginn zunächst alle hochwertigen Karten aus dem Stapel:

in einem 4-Spieler-Spiel entfernt alle 5er und 6er Karten. In der 2. Phase zieht ihr 4 zufällige Karten und ersetzt sie durch die sechs 5er Karten. In der 3. Phase zieht ihr 6 zufällige Karten und fügt dem Stapel nunmehr die sechs 6er Karten hinzu.

in einem 3-Spieler-Spiel entfernt ihr auch die 4er Karten. In der 2. Phase zieht ihr 6 Karten und ersetzt sie durch die sechs 4er Karten. In der 3. Phase werden 12 Karten zufällig dem Stapel entnommen und die 5er und 6er Karten untergemischt.

in einem 2-Spieler-Spiel kommen auch die 3er Karten aus dem Spiel. In der 2. Phase zieht ihr 12 Karten und bringt die 3er und 4er Karten ins Spiel. In der 3. Phase werden wiederum 12 Karten durch die 5er und 6er Karten ersetzt.



2-4



30'



3/5



1 pro
mitspieler



Alle 54



20 pro
mitspieler

Granaten-Salat

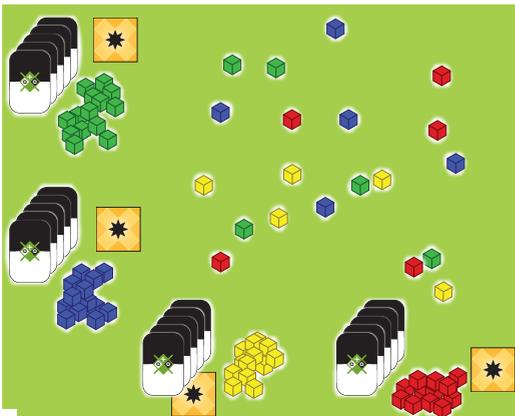
Granaten-Salat ist ein leichtes taktisches Kampfspiel, in dem Soldaten (Würfel) auf einem offenen Spielfeld in der Mitte des Tisches kämpfen.

Aufbau:

Gebt jedem Spieler seinen Satz Würfel (Soldaten).

Nehmt 5 Soldaten von jedem Spieler, mischt sie in einer Hand und lasst sie in der Mitte des Tisches fallen. Es braucht ein paar Versuche, um die richtige Höhe für das Fallen zu finden. Die Soldaten sollten schön nah beieinander verteilt sein, aber nicht alle auf einem Haufen!

Mischt die Karten und gibt 5 Karten an jeden Spieler.



Spiel:

Der Ablauf des Spiels ist ganz einfach. Ein Spieler, der am Zug ist, ...

...bewegt einen Soldaten. Jeder Soldat kann in jede Richtung auf dem Tisch bewegt werden. Die maximale Distanz für eine Bewegung ist die Breite des Plättchens.

...spielt bis zu zwei Karten von seiner Hand und führt die Effekte nacheinander aus (siehe unten).

...ziehe neue Karten vom Deck, um seine Hand wieder auf fünf Karten aufzufüllen.

Karteneffekte

Kartenmarker: Setzt einen einzelnen Soldaten an ein genaues Ziel auf dem Tisch.



Drei Kreise: Lasst drei Soldaten in die Mitte des Kampffeldes fallen.



Gekreuzte Schwerter: Nahkampfangriff - einer eurer Soldaten kann einen gegnerischen Soldaten töten, wenn der Abstand zwischen den beiden kleiner ist als die Breite eines Holzwürfels.



Pfeil: Scharfschützenangriff - einer eurer Soldaten kann einen gegnerischen Soldaten irgendwo auf dem Tisch töten, solange es eine direkte Sichtlinie zwischen den beiden gibt.





Explosion: Granate - einer eurer Soldaten kann eine Granate werfen. Die Wurfweite ist die Breite eines Plättchens. Die getroffene Fläche entspricht der Größe des Plättchens

- alle Soldaten im "Sprengradius" werden getötet.



Fusspfad: Mine - Wird während des gegnerischen Zuges gespielt. Immer wenn der Gegner einen Soldaten platziert, fallen gelassen oder bewegt hat, könnt ihr diese Karte

spielen und sagen, dass der Soldat auf eine Mine getreten ist. Die Explosion entspricht der Größe des Plättchens - alle Soldaten im "Sprengradius" werden getötet.

Getötete Soldaten werden von dem Spieler genommen, der sie getötet hat, und werden am Ende des Spiels als Punkte gezählt.

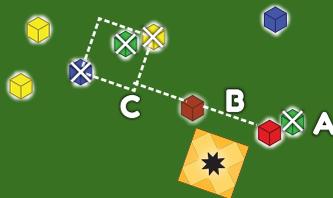
Wenn das Kartendeck leer ist, geht das Spiel noch weiter, solange die Spieler noch Karten spielen können. Ausnahme: während dieser Zeit dürfen keine „Drei Kreise“ Karten mehr gespielt werden. Wenn keine Karten mehr gespielt werden können (z.B. wenn jemand eine Mine oder einen Nahkampfangriff in der Hand hält, aber keine Ziele in Reichweite sind), darf der Spieler passen, aber Soldaten dürfen noch bewegt werden. Man darf später wieder spielen, wenn sich die Situation geändert hat. Wenn alle Spieler nacheinander passen, d.h. Keiner Karten spielen kann, endet das Spiel.



A



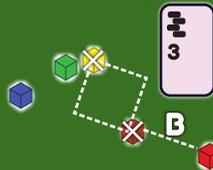
C



Beispiel: Kari spielt mit Rot. Sie beginnt ihren Zug mit einer Schwert-Karte (A) und tötet so einen grünen Soldaten im Nahkampf. Dann bewegt sie ihren Soldaten (B), um ihn in Reichweite für einen Granatenwurf zu bringen, und tötet damit je einen grünen, blauen und gelben Soldaten.

Hätte einer der anderen Spieler eine Mine gehabt, hätte er sie spielen können, sobald sich Kari bewegt hatte (B), um ihren Soldaten zu töten, bevor der die Granate werfen kann. Die Mine hätte dann sogar noch den gelben Soldaten töten können!

Kari hätte dann vermutlich eine andere Karte als zweite Aktion wählen müssen.



Sieger:

Das Spiel ist vorbei, wenn alle Spieler ihre Karten gespielt haben oder gepasst haben. Lebende Soldaten auf dem Tisch zählen 3 Punkte für den entsprechenden Spieler. Alle getöteten Soldaten zählen je 1 Punkt. Der Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Unentschieden gewinnt der Spieler mit den meisten Soldaten in der Reserve.



War 2.0

War 2.0 ist ein Spiel um Konflikte und Eroberungen - attackiert eure Gegner und versucht zu beschützen, was ihr schon erobert habt! Dieses Spiel hat kaum "Zufallsfaktor"; es geht um Psychologie und Bluffen - so liefert es die nötige Spannung für eine interessante Konfliktsimulation.



45'



3/5



Alle 36



9 pro
mitspieler



20 pro
mitspieler

Aufbau:

Dreht die Plättchen so, dass jedes Symbol 3x zu sehen ist. Alle anderen Plättchen werden mit der Unterseite (gelb) nach oben gelegt. Für ein Spiel mit 3 Spielern entfernt jetzt die 3 Plättchen mit dem "Pfeil"-Symbol sowie 3 gelbe Plättchen. Ihr müsst jetzt mit den Kartenfarben Blau, Weiß und Gelb spielen. Für ein 2-Spieler-Spiel entfernt zusätzlich noch 3 Plättchen mit dem "Hämmer"-Symbol und 3 weitere gelbe Plättchen. Ihr müsst dann mit den Kartenfarben Blau und Gelb spielen.

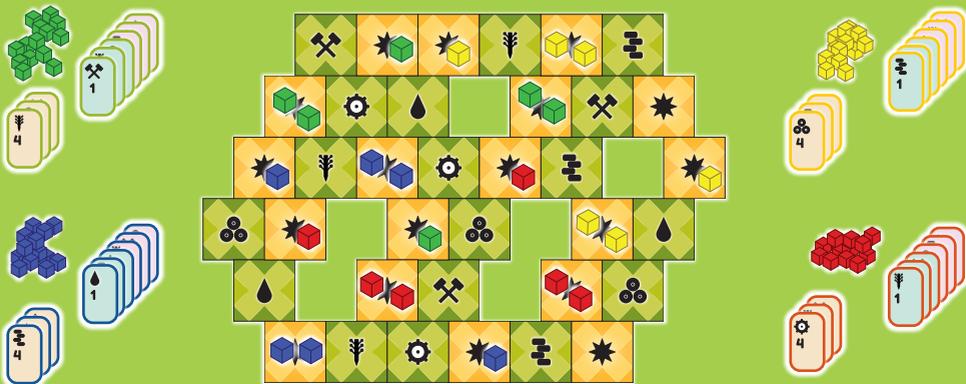
Baut jetzt aus den Plättchen eine mehr oder weniger zufällige Weltkarte auf. Stellt sicher,

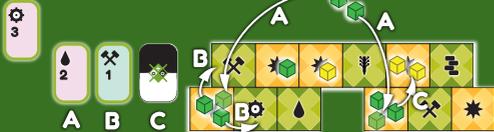
dass die grünen Plättchen (also die die mit den Symbolen) gleichmäßig verteilt sind; außerdem ist es sinnvoll, mehrere Kontinente/Regionen zu schaffen, die jeweils mindestens über zwei "Zugänge" (=Plättchen) erreichbar sind.

Jeder Spieler erhält ein Kartenset einer Farbe. Die sechs Karten mit den Werten 1-3 sind die Starthand, die Karten mit den Werten 4-6 werden für später zur Seite gelegt. Außerdem erhält jeder Spieler seine Einheiten (Holzwürfel) in seiner Farbe.

Bestimmt zufällig einen Startspieler. Der Spieler rechts vom Startspieler sucht sich jetzt ein gelbes Plättchen als Gebiet aus und platziert eine Einheit darauf. Dann geht es gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis jeder Spieler auf diese Weise vier Gebiete besetzt hat. Beachtet, dass ihr keine Einheiten in Gebiete setzen dürft, die unmittelbar an schon von euch besetzte Gebiete angrenzen. Das wird so lange gemacht, bis jeder Spieler 4 Gebiete besetzt hat; dann geht es nochmal zwei Runden weiter, in denen jeder Spieler in ein eigenes Gebiet je eine weitere Einheit setzen darf.

Jetzt könnt ihr loslegen!





Beispiel: Kari spielt mit Grün, Olaf mit Gelb. In ihrem ersten Zug spielt Kari eine "3", um drei Aktionen ausführen zu dürfen. Als erstes rekrutiert sie 2 Einheiten (A), dann bewegt sie Einheiten von einem Plättchen (B) und greift dann Olaf an (C) - mit einer verdeckt gespielten Karte.

Olaf und Kari wählen beide eine "1" für den Kampf, also gewinnt Kari mit 4 zu 3. Olaf verliert eine Einheit und zieht die andere zurück.



So sieht das Spielfeld nach Karis Zug aus.

Spiel:

Beginnt euren Zug damit, eine Karte zu spielen. Der Wert der Karte bestimmt, wie viele Aktionen in diesem Zug ausgeführt werden dürfen. Wird zum Beispiel eine "2" gespielt, darf der Spieler 2 Aktionen ausführen, also 2 weitere Karten spielen (siehe unten). Jeder Spieler bildet mit seinen gespielten Karten einen eigenen Ablagestapel. Es gibt drei verschiedene Aktionen; diese dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden:

Verstärkungen

Spielt eine Karte für Verstärkungen. Der Wert der Karte bestimmt die Anzahl der Einheiten, die ihr in bereits von euch besetzte Gebiete setzen dürft - aber nur maximal eine Einheit pro Gebiet! Pro Zug dürft ihr maximal eine Karte für Verstärkungen spielen.

Bewegung

Spielt eine Karte für Bewegung. Der Wert der Karte gibt an, von wie vielen Gebieten aus Einheiten bewegt werden dürfen. Mit einer "2" dürfen eine oder mehrere Einheiten aus zwei verschiedenen Gebieten bewegt werden. Jede

Einheit zieht individuell, die Einheiten dürfen in unterschiedliche Richtungen ziehen. Ihr könnt in ein bereits von euch besetztes Gebiet oder ein freies Gebiet ziehen. Mehrere Bewegungen werden nacheinander abgehandelt; es ist also möglich, dass sich eine Einheit mehrere Male im gleichen Zug bewegt. Ihr dürft auch ALLE Einheiten aus einem Gebiet weg bewegen. Die Aktion "Bewegung" dürft ihr in eurem Zug mehrfach ausführen - spielt dazu eine weitere Karte dafür aus.

Angriff

Wählt ein Gebiet, das ein benachbartes Gebiet mit feindlichen Einheiten darin angreift. Spielt eine Karte verdeckt, der Gegner ebenfalls. Deckt die Karten gleichzeitig auf und addiert die Zahlen darauf mit euren am Kampf beteiligten Einheiten. Wenn eine Karte das gleiche Symbol hat wie das angegriffene Gebiet, addiert 1 zum Wert des Spielers, der die Karte gespielt hat. Die höchste Summe gewinnt; bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger. Der Verlierer entfernt eine Einheit aus dem angegriffenen bzw. angreifenden Gebiet.

Wenn der Angreifer gewonnen hat, muss der Verteidiger seine restlichen Einheiten aus dem Gebiet zurückziehen, und zwar in ein angrenzendes, vom Verteidiger kontrolliertes Gebiet. Wenn das nicht möglich ist, darf der Rückzug in ein unbesetztes, angrenzendes Gebiet erfolgen. Wenn auch das nicht möglich ist, muss der Verteidiger im angegriffenen Gebiet bleiben. Wenn der Verteidiger sich zurückgezogen hat, darf der Angreifer mit einer oder mehreren Einheiten in das angegriffene Gebiet ziehen.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe - mit dem 1. Schritt "Verstärkungen".

Wer eine Karte spielen muss, aber keine mehr auf der Hand hält, darf den eigenen Ablagestapel wieder auf die Hand nehmen. Eine höherwertige Karte wird dann dazugenommen. Das bedeutet, beim ersten mal kommt die "4" dazu, dann die "5", zuletzt die "6".

Beispiel: Ihr beginnt euren Zug mit zwei Karten in der Hand, eine "2" und eine "1". Ihr spielt die "2", um 2 Aktionen ausführen zu dürfen. Mit der "1" führt ihr die erste Aktion aus. Dann nehmt ihr alle Karten von eurem Ablagestapel wieder auf die Hand, um die zweite Aktion durchführen zu können - inklusive der soeben gespielten "1" und "2".

Vergesst nicht, eine höherwertige Karte dazu zu nehmen (4, 5 oder 6). Bei Bedarf könnt ihr euch mit einem Würfel die Anzahl der noch verbleibenden Aktionen merken.

Sieger:

Das Spiel endet, wenn alle Spieler die "6" auf die Hand genommen haben. Jetzt hat jeder noch einen letzten Zug vor der Wertung, inklusive des aktiven Spielers (der zuletzt seine "6" bekommen hat).

Zuerst bekommt jeder Spieler einen Punkt pro Gebiet, das er besetzt hält. Weitere Punkte gibt es dafür, verschiedene Symbole auf der Weltkarte zu kontrollieren. Das erste kontrollierte Symbol gibt einen Extrapunkt, das zweite zwei, das dritte drei (bis hierher schon 6 Extrapunkte) und so weiter.

Außerdem gibt es 5 Punkte für jedes 3er-Set des gleichen Symbols, das ein Spieler kontrolliert. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Board/Map design:

Ein besonderer Spaß bei War 2.0 liegt darin, vor dem Start gute Weltkarten zu bauen. So bleibt das Spiel interessant: das Design der Karte hat einen großen Einfluss auf die Strategie, die die Spieler wählen.

Es gibt mehrere Dinge zu beachten: wie kompakt soll die Karte sein? Ihr könnt ein enges, quadratisches Raster auslegen, wie eine große Insel ohne "Wasser" dazwischen - oder eine weitläufigere Welt mit verschiedenen "Kontinenten" und engen Zugangswegen.

Wie gruppiert ihr die Symbole? Verteilt ihr sie auf der Karte oder bündelt ihr sie zusammen?

Auf der Karte im Bild sind die Symbole gleichmäßig verteilt - das macht es schwierig, 3er-Sets zu sammeln. Vermutlich würde ein Spieler hier eher 6 verschiedene Symbole sammeln, um den Bonus zu maximieren.



30'



4/5



Alle 36



Alle 54



4 pro
mitspieler



Hindernisparcours

Der Spießbrutenlauf (engl. "gauntlet") ist ein tödliches Rennen, bei dem jeder als erster das Ziel erreichen möchte, während die Schläge eurer Gegner und Pfeile auf euch einprasseln. Klettert mit den richtigen Karten über Hindernisse, haltet euren Schild zur richtigen Zeit hoch - und vielleicht findet ihr auch einen Moment, um zu verschlafen.

Aufbau:

Sortiert die Plättchen so, dass die Pfeil-, Ziegel- und Holzseite oben zu sehen ist. Alle anderen Plättchen liegen auf dem Kopf. Baut mit den Plättchen einen Parcours, den ihr abzulaufen habt. Baut den Parcours ganz nach euren Vorstellungen und experimentiert ruhig mit verschiedenen Anordnungen für jedes neue Spiel. Bestimmt 1 Startplättchen und 1 oder mehrere Zielplättchen. Die Zielplättchen sollten nebeneinander am entgegengesetzten Rand des Parcours liegen.

Jeder Spieler setzt einen seiner Würfel neben das Startplättchen. Die verbleibenden drei Würfel je Spieler sind eure jeweiligen Lebenspunkte.

Durchsucht die Karten und gebt jedem Spieler je 1 Schild, 1 Ziegel und 1 Holz. Diese Karten müssen einen Wert von 1 oder 2 haben; jeder

Spieler erhält zwei 1er- und eine 2er-Karte.

Bei 2 Spielern, verwendet nur die Karten mit rosa und braunem Hintergrund. So habt ihr einen Stapel mit den Werten von 1 bis 6 je Symbol. Bei 2 Spielern muss jeder Karten mit den Werten 1, 2 und 3 erhalten.

Mischt den verbleibenden Kartenstapel und legt ihn als Zugstapel beiseite. Deckt dann je Spieler 3 Karten auf und legt sie neben dem Zugstapel aus.

Bestimmt zufällig einen Startspieler, dieser erhält den Würfel. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Spiel:

Der Zug des Startspielers hat 5 Phasen, die du in der folgenden Reihenfolge durchführst.

1. Würfeln

Das Ergebnis deines Wurfs ist die Zahl, um die jeder Spieler sich in Phase 4 bewegen muss. Würfle Ergebnisse von 1 oder 2 neu.

2. Karten ziehen

Zieht reihum im Uhrzeigersinn Karten: Beginnend mit dir nimmt jeder Spieler 1 der offen ausliegenden Karten auf die Hand und zieht danach 1 Karte vom Zugstapel. Fahrt fort, bis jeder Spieler viermal gezogen hat und 7 Karten auf der Hand hat.

3. Planen

Jeder Spieler wählt 3 Handkarten aus, die er diese Runde ausspielen möchte. Legt diese in der gewünschten Reihenfolge von links nach rechts verdeckt vor euch auf den Tisch. Anschließend legt jeder Spieler 1 Handkarte auf den Ablagestapel, so dass jeder wieder 3 Handkarten hat.

4. Aktionen

Die Aktionsphase ist in 3 Schritte unterteilt, einen für jede Karte. Deckt in jedem Schritt gleichzeitig die Karte auf, die am weitesten links vor euch liegt und lest die Zahl auf der Karte vor. Der Spieler mit der höchsten Karte handelt als erstes, dann folgen in Reihenfolge der Zahlen die anderen Spieler. Bei Gleichstand handelt der zuerst, der im

Uhrzeigersinn am nächsten zum Startspieler sitzt.

Nun müsst ihr euch bewegen und die Aktionen gemäß der gewählten Karten ausführen:

Bewegen

Jeder Spieler muss sich je Schritt mindestens um 1 Plättchen horizontal oder vertikal bewegen. Es dürfen mehrere Spieler auf demselben Plättchen stehen. Zeigt der Würfel mehr als 3, kann diese Gesamtbewegung beliebig auf die drei Schritte aufgeteilt werden. Am Ende des Zuges muss jeder Spieler sich so oft bewegt haben, wie der Würfel anzeigt.

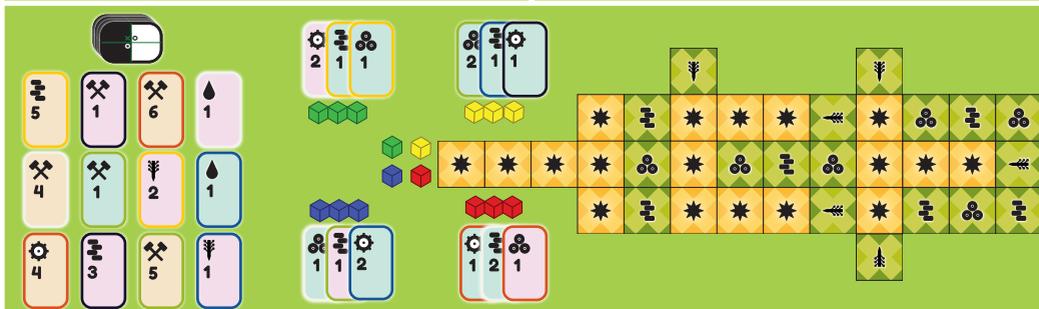
Ihr dürft euch jederzeit auf die gelben Plättchen bewegen, niemals aber auf die mit einem Pfeil. Auf die Plättchen mit Ziegeln oder Holz dürft ihr euch nur bewegen, wenn ihr eine Karte mit diesem Symbol gespielt habt.



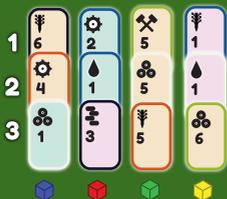
Aktionen der Karten

Ziegel und Holz: Bewege dich auf ein Plättchen mit dem entsprechenden Symbol.

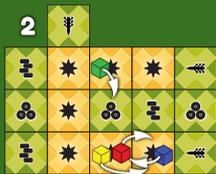
Schwert: Du greifst einen anderen Spieler auf demselben oder einem horizontal/vertikal anliegenden Plättchen an. Dieser Spieler verliert 1 Lebenspunkt, wenn er in diesem Schritt keinen Schild ausgewählt hat.



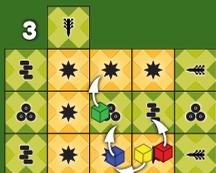
Beispiel:
Die Spieler haben je drei Karten als Aktionen in dieser Runde ausgewählt. Der Würfel zeigt 5 Bewegungspunkte an.



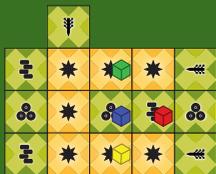
Schritt 1: Blau beginnt vor der Bewegung damit, Pfeile zu schießen. Rot würde 2 Treffer kassieren, wenn er nicht den Schild gespielt hätte. Grün ist als nächstes dran und greift Gelb an; Gelb verliert einen Lebenspunkt. Dann bewegt sich Grün. Rot bewegt sich. Gelb schießt Pfeile vor der Bewegung. Rot kann immer noch nicht getroffen werden (Schild!), aber Blau und Grün verlieren je einen Lebenspunkt. Jeder Spieler nutzt 3 Bewegungspunkte.



Schritt 2: Keine Angriffe, alle Spieler bewegen sich der Reihe nach ein Feld; dabei klettert Grün auf das Holz. Rot und Gelb heilen sich.



Schritt 3: Gelb fängt an. Eigentlich wollte sie auf das Holz klettern, ist aber nicht in der richtigen Position und muss sich auf ein anderes offenes Feld bewegen. Jetzt schießt Grün und alle anderen Spieler bekommen einen Treffer. Dann muss sich Grün runter bewegen. Rot und Blau können jetzt auf die Hindernisse klettern.



Dann ist die Runde zu Ende.

Pfeil: Alle Plättchen, die einen Pfeil zeigen, schießen in die Richtung, in die sie zeigen. Jeder Pfeil fliegt so lange, bis er auf ein Plättchen mit Ziegel oder Holz trifft oder das Spielfeld verlässt. Jeder Spieler verliert 1 Lebenspunkt für jeden Pfeil, der ihn trifft, es sei denn, er hat in diesem Schritt einen Schild ausgewählt.



Blutstropfen: Erhalte einen Lebenspunkt hinzu, niemals jedoch mehr als insgesamt 3.



Schild: Diese Karte macht nichts, wehrt aber alle Attacks von Schwertkarten und Pfeilen in diesem Schritt ab.



Schaden

Jeder Spieler, der am Ende eines Schritts keine Lebenspunkte mehr hat, muss für den Rest dieses und den gesamten nächsten Zug aussetzen. Am Ende des nächsten Zugs erhält er 3 Lebenspunkte zurück und kann wieder mitmachen - ab der Stelle, wo er gestorben ist.

5. Zugende

Der Startspieler gibt den Würfel an den Spieler zu seiner Linken weiter, dieser ist nun der neue Startspieler.

Sieger:

Der Spieler, der den Parcours zuerst über das Zielplättchen verlässt, ist der Sieger. Verlassen mehrere Spieler den Parcours im selben Zug, so gewinnt der Spieler mit den meisten Lebenspunkten. Bei Unentschieden gewinnt der Spieler, der den Parcours im frühesten Schritt verlassen hat.

Stellt nun einen neuen Parcours zusammen und versucht, auch diesen zu meistern!



1-6



30'



5/5



Alle 36



Alle 54



2x4

Tempel des Todes

Tempel des Todes ist ein solitäres oder kooperatives Spiel, in dem ihr einem Team von 8 abenteuerlustigen Archäologen helft, möglichst viele alte Relikte zu retten - während sie aus dem einstürzenden Tempel fliehen!

Aufbau:

Der Aufbau kann bei den ersten Spielen ein wenig länger dauern. Das sollte sich aber schnell ändern, wenn ihr es ein paar Mal gemacht habt. Baut zunächst den Tempel: dafür benötigt ihr die Plättchen. Dreht zunächst alle Plättchen mit der Symbolseite nach oben. Nehmt jetzt 6 Plättchen, je eines mit jedem Symbol, und legt sie in einer Reihe aus. Dies ist die Startreihe.

Nehmt jetzt zufällig weitere Plättchen, um die nächsten Reihen zu bilden. Die zweite Reihe besteht aus 5 Plättchen und wird mittig an die Startreihe angelegt, so versetzt, dass jedes Plättchen je zur Hälfte an Plättchen der

Startreihe anliegt. Legt die weiteren Reihen entsprechend an, wobei die dritte Reihe aus 4 Plättchen besteht, die vierte Reihe aus 5, dann 4, dann 3, 4, 3 und abschließend 2 in der neunten Reihe (also $6+5+4+5+4+3+4+3+2$).

Platziert die 8 Archäologen (Holzwürfel) vor der Startreihe.

Nun sortiert die Karten nach den Hintergrundfarben in drei Stapel. Die braunen Karten (Werte 4, 5, 6) bilden den Reliktstapel, die rosafarbenen Karten (Werte 1, 2, 3) bilden den Tempelstapel, und die grünen Karten (Werte 1, 1, 2) den Bewegungsstapel. Nehmt nun die drei Karten mit schwarzem Rand aus dem Reliktstapel und fügt sie dem Tempelstapel hinzu. Dann nehmt ihr die drei Karten mit



Reliktstapel



Tempelstapel



Bewegungsstapel



weißem Rand vom Tempelstapel und fügt sie dem Reliktstapel hinzu. Ihr solltet nun drei Stapel mit jeweils 18 Karten haben, die jedes Symbol je 3 Mal enthalten. Mischt nun alle drei Stapel separat. Zieht 3 Karten vom Reliktstapel und legt sie offen links neben den Tempel aus. Dann zieht ihr 6 Karten vom Tempelstapel und legt sie offen rechts neben den Tempel. Für ein Solo-Spiel werden 9 Karten vom Bewegungsstapel gezogen. Bei mehr Spielern teilt ihr insgesamt 12 Karten an die Spieler aus (bei 5 Spielern wechseln die beiden Spieler, die je 3 Karten erhalten, in jeder Runde).

Nun seid ihr bereit und könnt beginnen! Wählt einen zufälligen Startspieler aus.

Spiel:

In jeder Runde werden alle ausgeteilten Bewegungskarten gespielt, um die 8 Archäologen

zu bewegen. Jede Bewegungskarte hat 1 oder 2 Bewegungspunkte, entsprechend dem abgebildeten Zahlenwert. Eine ausgespielte Karte mit 2 Punkten kann für 1 oder 2 Archäologen genutzt werden. Es müssen allerdings beide Bewegungspunkte sofort eingesetzt werden.

Mit einem Bewegungspunkt kann ein Archäologe genau ein Plättchen weit in eine beliebige Richtung bewegt werden. Ihr könnt entweder die Farbe der Umrandung nutzen, um einen Holzwürfel derselben Farbe zu bewegen (weiß kann jede Farbe sein, schwarz keine) oder ihr nutzt das Symbol auf der Karte, um einen beliebigen Würfel auf ein Plättchen mit demselben

Symbol zu ziehen. Wenn ein Archäologe die letzte Reihe des Tempels erreicht hat, könnt ihr einen Bewegungspunkt nutzen (mit der richtigen Farbe), um den Holzwürfel aus dem Tempel zu bewegen.

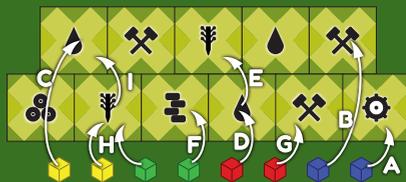
Sobald alle Bewegungskarten gespielt wurden, endet die Runde, und vier Dinge werden in der folgenden Reihenfolge abgehandelt:

1: Überprüft, welche Relikte ihr einsammeln könnt.

Prüft für jede aufgedeckte Reliktkarte, ob es auf dem Spielfeld einen Archäologen gibt, dessen Farbe der Karte entspricht, und der sich auf einem Plättchen mit demselben Symbol befindet, wie auf der Karte abgebildet. Weiße Karten können mit allen Holzwürfeln genutzt werden. Gibt es eine Übereinstimmung bei Farbe und Symbol, nehmt die Karte und legt sie beiseite.

2: Entfernt eingestürzte Teile des Tempels.

Alle Plättchen, die in der vorherigen Runde umgedreht wurden, werden nun aus dem Spiel entfernt. Alle Archäologen, die auf diesen Plättchen stehen, werden vom einstürzenden Tempel getötet und ebenfalls aus dem Spiel entfernt.



Bewegungsbeispiel: Beachtet die Karten D und E, die Rot zuerst auf den Tropfen und dann auf den Pfeil ziehen. Karte H wird benutzt, um Gelb und Grün auf den Pfeil zu ziehen, dann bewegt Karte I Grün auf den Tropfen.



Beispiel für das Ende einer Runde: Zwei Relikt-Karten passen zusammen und können eingesammelt werden. Vier Tempel-Karten passen zusammen und können auf den Ablagestapel gelegt werden. Die beiden restlichen Karten lassen ein Tropfen- und ein Rad-Plättchen umdrehen und bleiben für die nächste Runde im Spiel.

3: Prüft, welche Teile des Tempels als nächstes einstürzen werden.

Prüft für jede Tempelkarte, ob es auf dem Spielfeld einen Archäologen mit der Farbe der Karte gibt, der auf einem Plättchen steht, das dasselbe Symbol zeigt wie die Karte.

Bei schwarze Karten kann es keine Übereinstimmung geben, was bedeutet, dass sie zu einem Einsturz führen. Wenn es eine Übereinstimmung gibt, legt die Karte auf den Ablagestapel. Sobald alle Tempelkarten geprüft wurden, werden durch die übrigen Karten Einstürze ausgelöst. Sucht für jede Karte das erste Plättchen mit dem gleichen Symbol, das sich auf oder so nah wie möglich an der Startreihe befindet, und dreht es um. Holzwürfel auf diesen Plättchen verbleiben dort, nachdem es umgedreht wurde, wodurch ihr noch eine Runde habt, um den Archäologen in Sicherheit zu bringen!

Gegen Ende des Spiels kann es vorkommen, dass es kein Plättchen mehr mit dem passenden Symbol gibt. Sofern noch Tempelkarten übrig sind, müsst ihr ein beliebiges Plättchen umdrehen. Wenn kein Plättchen mehr offen ausliegt, führt jede übrig gebliebene Tempelkarte dazu, dass ein Plättchen komplett einstürzt, und aus dem Spiel genommen wird, wodurch alle Archäologen getötet werden, die sich darauf befinden.

Wenn Plättchen umgedreht werden, oder es einen Einsturz gibt, beginnt damit jeweils so nah wie möglich an der Startreihe bzw. mit dieser. Wenn es in einer Reihe mehrere Möglichkeiten gibt, könnt ihr jedoch frei wählen.

4: Verteilt neue Karten.

Tempelstapel: Legt genau 6 neue Karten offen aus. Wenn weniger als 6 Karten übrig sind, mischt den Ablagestapel.

Reliktstapel: Legt so viele neue Karten offen aus, bis wieder 3 Relikte verfügbar sind.

Bewegungskarten: Teilt 9 (1 Spieler) oder 12 (2-6 Spieler) neue Karten aus. Wenn ihr 12 Karten austeilt, verteilt zunächst die verbliebenen 6 Karten, mischt dann die 12 Karten, die in der vorherigen Runde verwendet wurden, und teilt dann die übrigen 6 Karten aus.

Achtung: Im kooperativen Spiel (mit mehr als einem Spieler) sollten die Spieler ihre Karten verdeckt halten. Ihr könnt offen miteinander reden, und auch sagen, welche Karten ihr habt, um zu besprechen, wie ihr am besten vorgeht, doch am Ende muss jeder Spieler selbst entscheiden, welche Karte er spielen möchte.

Sieger:

Wenn der Tempel vollständig eingestürzt ist, zählt ihr die überlebenden Archäologen, d.h. Jene, die entkommen sind. Dann zählt ihr, wie viele Relikte ihr nicht einsammeln konntet, und zieht diese Zahl von der Zahl der überlebenden Archäologen ab, um euer Ergebnis zu erhalten.

Wenn also 5 Archäologen entkommen, aber 2 Relikte übrig bleiben, ist euer Endergebnis 3. Ihr gewinnt das Spiel, wenn das Endergebnis größer als Null ist.

Die maximale Punktzahl ist 8, wenn alle Holzwürfel sicher sind und alle Relikte eingesammelt wurden. Ihr könnt aber auch mit einem Punkt gewinnen, wenn ihr alle Relikte eingesammelt habt und nur ein Archäologe lebend entkommt.

Falls ihr das Spiel als zu schwierig empfindet, ändert den Aufbau des Tempels, indem ihr die beiden Plättchen aus der neunten Reihe entfernt, und zu Reihe 6 hinzufügt.



30'



1/5



6



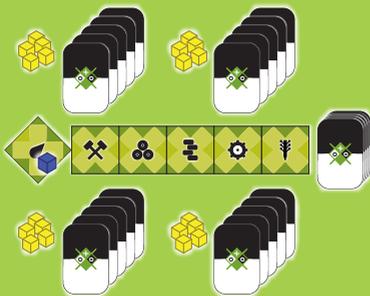
Alle 54



5 pro
spieler + 1

Lügenkarten

Lügen mit Würfeln ist ein klassisches Würfelspiel, bei dem jeder Spieler fünf Würfel heimlich wirft und dann ein Gebot abgibt, wie viele Würfel eines bestimmten Wertes auf dem Tisch liegen. Mit der Green Box of Games könnt ihr das gleiche Spiel mit Karten spielen und vielleicht noch ein paar Varianten hinzufügen.



Aufbau:

Mischt die Plättchen und legt sie mit der Oberseite nach oben in eine Reihe. Dreht das erste Plättchen um 45°, um den Startpunkt und einen Joker zu markieren.

Gibt jeden Spieler 5 Würfel und legt einen zusätzlichen Würfel auf das Startplättchen.

Mischt alle Karten und gibt 5 an jeden Spieler.

Wählt den Startspieler zufällig.

Spiel:

Während eines Zuges muss jeder Spieler ein Gebot abgeben, wie viele Symbole eines Typs unter allen Spielern verteilt wurden. Der Spieler sagt die

Anzahl und bewegt den Würfel auf das entsprechende Symbol auf der Reihe. Der nächste Spieler muss nun:

ENTWEDER ein höheres Gebot abgeben, indem der Würfel auf der Reihe nach oben verschoben wird und die gleiche (oder eine höhere, wenn der Spieler möchte) Nummer gesagt wird, oder den Würfel nach unten auf der Reihe verschieben und eine höhere Nummer sagen
ODER den letzte Bieter einen Lügner nennen!

Das Bieten geht weiter, solange niemand Lügner genannt wird. Wenn dies geschieht, decken alle Spieler ihre Karten auf, und der aktive Spieler zählt die Symbole, um zu schauen, ob er korrekt lag. Das erste Symbol in der Reihe ist der Joker, das heisst: alle Karten mit diesem Symbol zählen zusätzlich zu dem Symbol, für das das Gebot ursprünglich abgegeben wurde.

Wenn das Gebot gültig ist, d.h. wenn die Gesamtanzahl der Karten mit dem angegebenen Symbol (und den Jokern) gleich oder größer ist als die gebotene Zahl, gewinnt der Bieter. Der Spieler, der Lügner gesagt hat, verliert. Der Verlierer muss einen seiner Würfel aus dem Spiel entfernen.

Wenn das Gebot ungültig ist, d.h. es nicht genug Karten mit den richtigen Symbolen im Spiel gibt, ist der Bieter der Lügner und muss einen Würfel abgeben.

Nun werden die Karten neu gemischt und jedem wieder eine neue Hand verteilt. Von nun an bekommt jeder nur so viel Karten wie er Würfel besitzt, so dass der Spieler, der die erste Runde verloren hat, nur 4 Karten bekommt. Spieler, die keine Karten mehr haben, scheiden aus dem Spiel aus.

Der Spieler, der in der vorherigen Runde einen Würfel verloren hat, gibt in der neuen Runde das erste Gebot ab.

Sonderregeln für Joker: Wenn der Startspieler ein

Gebot für das Startsymbol abgibt, dann ist das Symbol kein Joker mehr in dieser Runde. Außerdem zählen die Joker nicht zu einem Gebot, wenn es keine Karten auf dem Tisch mit dem korrektem Symbol gibt. Beispiel: Hämmer sind Joker. Das Gebot für 3 Pfeile wird abgegeben. Wenn die aufgedeckten Karten jetzt nur 4 Hämmer zeigen, ist das Gebot nicht gültig.

Sieger:

Sobald nur noch ein Spieler Würfel übrig hat, ist dieser der Gewinner. Sonderregel zum Ende: Wenn die Gesamtanzahl der ausgegebenen Karten kleiner als 4 ist, werden die Gebote nicht mehr auf die Anzahl der Symbole angegeben. Stattdessen bieten die Spieler auf die Gesamtsumme aller Karten, d.h. die Summe der Zahlen, die auf den Karten abgedruckt ist.



2'



1/5



-



Alle 54

Speedy

Speedy ist ein schnelles Echtzeit-Kartenspiel für zwei Spieler, bei dem jeder Spieler versucht, vor allen anderen alle Karten loszuwerden. Symbol, Farbe oder Zahlenwert der Karte müssen beim Ausspielen übereinstimmen.

Aufbau:

Teilt 27 Karten an jeden Spieler aus. Jeder Spieler nimmt die oberste Karte von seinem Stapel und legt sie verdeckt in die Mitte des Tisches. Dann zieht jeder Spieler drei Karten von seinem Stapel auf die Hand. Zählt bis drei; dann dreht jeder Spieler seine verdeckte Startkarte um, und das Spiel geht los.

Mit 8-10 Spielern:

Um sicherzustellen, dass die Karten eine "sichere" Mischung bekommen, sollten immer weniger als 40 Karten verteilt werden. Das bedeutet, dass bei 8-9 Spielern immer 4 Karten pro Spieler verteilt werden; mit 10-12 Spielern werden je 3 Karten verteilt. Es kann entschieden werden, dass jeder Spieler 5 Würfel bekommt, und dann nur die reduzierte Anzahl der Karten zu verteilen, sobald ein Spieler unter 3-4 Würfel fällt. Oder es kann jedem Spieler die gleiche Anzahl von Würfeln wie Karten gegeben werden für ein schnelleres Spiel.

Variante:

Erlaubt dem Start-Bieter zu entscheiden, welches Symbol der Joker ist, nachdem er seine Karten angeschaut hat. Der Start-Bieter wählt das Plättchen und legt es um 45° gedreht an den Anfang der Reihe.



-



Spiel:

In diesem Spiel gibt es keine Züge oder Runden - ihr spielt so schnell, wie ihr könnt! Ihr könnt Karten auf beiden Stapeln auf dem Tisch ablegen, sofern entweder der Zahlenwert, das Symbol oder die Farbe der Umrandung mit der Karte übereinstimmt, die gerade oben auf dem entsprechenden Stapel liegt. Ihr könnt jederzeit neue Karten ziehen, aber nie mehr als 3 Karten auf der Hand halten.

Sieger:

Der erste Spieler, der alle Karten aus seinem Nachziehstapel und von seiner Hand ausgespielt hat, gewinnt das Spiel.



2



15'



1/5



12



2x15

Backgammon

Backgammon ist eines der ältesten Brettspiele, es ist über 5000 Jahre alt. Das Spiel hat einfache Regeln, verlangt aber oft schwierige Entscheidungen. Die Kombination aus Glück, Strategie und viel Interaktion steht für umfassendes Spielvergnügen für Spieler aller Altersstufen und Fähigkeiten.

Aufbau:

Aus den 12 Plättchen wird eine gerade Linie gebildet. Es können beliebige Plättchen verwandt werden, aber das "Spielbrett" wird attraktiver, wenn man ein oder zwei Symbole und die grüne und gelbe Seite abwechselnd hinlegt. Die tatsächlichen Spielfelder sind außerhalb der Plättchen. Es gibt 24 Felder, 12 über und 12 unter der Linie. Der erste Spieler bewegt seine Steine

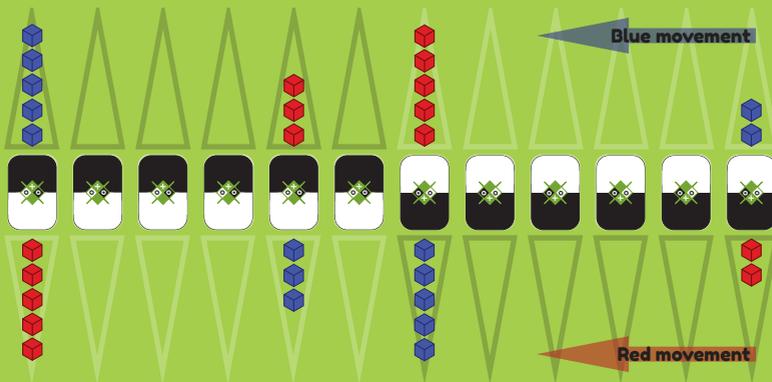
im Uhrzeigersinn um die Plättchen, von rechts unten erfolgt die Bewegung nach links und dann auf der anderen Seite wieder nach rechts. Der zweite Spieler bewegt sich gegen den Uhrzeigersinn, vom oberen rechten Raum nach links und endet im unteren rechten Raum.

Jeder Spieler platziert zwei Spielsteine auf dem Startfeld (= Platz 1) und dann in seiner Bewegungsrichtung die nachfolgenden Steine:

- 5 Spielsteine auf dem 12. Platz
- 3 Spielsteine auf dem 17. Platz
- 5 Spielsteine auf dem 19. Platz

Spiel:

Um das Spiel zu beginnen, würfelt jeder Spieler einen Würfel. Der Spieler mit der höheren Zahl bewegt seine Spielsteine - und zwar mit den Augen, die auf beiden Würfeln gezeigt werden. Werden die gleichen Zahlen gewürfelt, muss der



Wurf neu getätigt werden. Danach wechseln sich die Spieler und werfen zwei Würfel zu Beginn jeder Runde.

Nach dem Würfeln muss der aktive Spieler, wenn möglich, seine Spielsteine entsprechend der auf jedem Würfel gezeigten Zahlen bewegen. Wirft der Spieler z.B. eine 6 und eine 3 (notiert als "6-3"), muss er einen Spielstein sechs Felder sowie einen zweiten oder den gleichen drei Felder vorwärts bewegen. Der gleiche Spielstein kann somit zweimal bewegt werden, solange die beiden Züge getrennt und regelkonform getätigt werden können. Dabei ist die Setzreihenfolge (sechs und dann drei oder drei und dann sechs) beliebig. Würfelt ein Spieler zweimal die gleiche Zahl ("Pasch"), wird jeder Würfel zweimal gesetzt. Beispiel: bei einer 5-5 kann der Spieler einen Stein viermal um 5 Felder bewegen, 2 Steine je zweimal 5 Felder usw.

Zum Abschluss einer Bewegung (also z.B. einem 5er-Schritt aus dem obigen Beispiel) darf ein Stein nur auf Feldern landen, die frei oder mit eigenen Steinen besetzt sind. Er darf auch auf einem Feld landen, auf dem genau EIN gegnerischer Stein steht. Dieser Stein wird entfernt und außerhalb des Spielfeldes auf den Plättchen platziert. Ein Spielstein darf niemals auf ein Feld gesetzt werden, auf dem bereits zwei oder mehr gegnerische Spielsteine stehen. Also wird ein Feld niemals von beiden Spielern parallel besetzt. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Spielsteine auf einem Feld.

Spielsteine, die herausgenommen wurden, müssen vom Spieler wieder ins Spiel gebracht werden, bevor er andere Züge tätigen darf. Dabei erfolgt die Bewegung von außerhalb des Spielfeldes auf die 6 Startfelder. Dabei gelten die obigen Setzregeln. Hat ein Spieler herausgestellte Spielsteine und sein Würfelergebnis lässt kein Hineinsetzen zu, muss der Spieler passen.

Die letzten 6 Felder auf dem Spielbrett eines jeden Spielers nennt man „Heimfeld“. Hat der Spieler alle Spielsteine auf diesen 6 Spielfeldern versammelt, beginnt er, sie zu entfernen. Wichtig ist hier, dass das Feld außerhalb des Spielfeldes als eigenes Feld zählt. D.h. ein Spielstein auf dem Feld 4 kann nur durch einen Wurf mit der Zahl 4, 5 oder 6 entfernt werden. Jedoch darf man keine höhere Zahl als notwendig verwenden, wenn man andere Spielsteine damit noch bewegen kann. Liegt z.B. ein Spielstein auf Feld 5 und einer auf der 4, so muss ein Wurf mit 5 oder 6 zunächst für den Spielstein auf der 5 verwendet werden.

Sieger:

Der Spieler, dem es als erstem gelingt, alle seine Spielsteine vom Spielfeld zu entfernen, gewinnt das Spiel.



Halma

Halma ist ein Spiel-Klassiker aus dem 19. Jahrhundert und das Original hinter dem bekannten "Sternhalma" (oder "Chinese Checkers"). Es hat einfache Regeln und ist trotzdem sehr strategisch - und oft so unvorhersehbar, dass es der ganzen Familie Spaß macht.



30'



1/5

Aufbau:

Legt ein Spielfeld aus 5x5 Plättchen aus



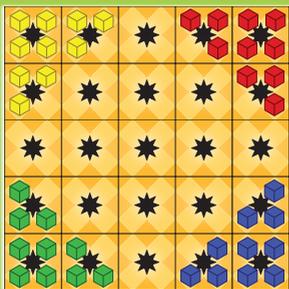
25



-



10 pro
mitspieler



(gelbe Seite nach oben). Jedes Plättchen hat 2x2 Spielfelder, das Spielfeld ist also insgesamt 10x10 Felder groß.

Jeder Spieler stellt seine Würfel in einer Ecke zu einem Dreieck auf. Das ist die Startaufstellung; das Ziel des Spiels ist es, die eigenen Würfel alle in die gegenüberliegende Ecke zu bringen und sie genauso dreieckig anzuordnen.

Bestimmt zufällig einen Startspieler oder lässt den jüngsten Spieler anfangen.

Spiel:

Der Reihe nach bewegt ihr je eine Spielfigur. Eine Figur zieht entweder ein Feld in eine beliebige Richtung (auch diagonal) oder springt über eine

andere Figur (eigene oder gegnerische), landet im Feld dahinter und bewegt sich so effektiv 2 Felder. Wenn eine Figur springt, darf sie weiter Sprünge ausführen, solange das möglich ist. Wichtig ist: nutzt die Gelegenheiten, in denen ihr gegnerische Figuren überspringen könnt, und hindert diese daran, das Gleiche bei euch zu versuchen.



Sieger:

Sieger ist, wer zuerst alle seine Figuren in der seiner Startposition gegenüberliegenden Seite platziert hat.

Varianten:

Das "Original-Halma" wird auf einem 16x16-Feld gespielt. Mit der Green Box könnt ihr nur maximal 12x12 bauen, aber kleinere Spielfelder gehen auch. Je kleiner das Spielfeld und weniger die Figuren, umso schneller das Spiel. "Überfüllte" Spielfelder sind in der Regel chaotischer, welche mit mehr Freiraum ergeben ein strategischeres Spiel - die richtige "Position" zu finden, ist dann lebenswichtig.

Für ein 3-Spieler-Spiel könnt ihr auch ein dreieckiges Spielfeld bauen statt eines quadratischen. Beachtet dann aber, dass ihr dann aus jedem Plättchen ein eigenes Feld machen müsst (statt 4), das Feld wird also recht klein sein.





Othellino

Der Spieleklassiker Othello (oder Reversi) ist schnell gelernt, braucht aber ein Leben, um gemeistert zu werden. Er ist ein gutes Beispiel, wie einfache Mechaniken ein faszinierendes Spielerlebnis zaubern können. The Green Box of Games hat nicht genug Teile für ein vollständiges Spiel, aber ihr könnt eine kompakte Version auf einem 6x6 Spielfeld spielen.



15'



1/5



Alle 36



-



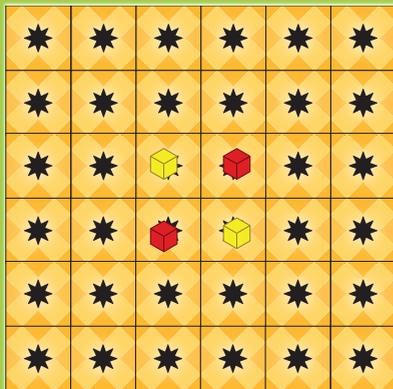
2x20

Aufbau:

Erstellt ein 6x6 Spielfeld. Die Plättchen sollten mit der gelben Seite benutzt werden. Jeder Spieler bekommt eine Spielfarbe. Dann werden je zwei Spielsteine diagonal in der Mitte des Spielfeldes zu einem Viereck platziert.

Spiel:

Bei jedem Spielzug platziert ein Spieler einen Spielstein auf dem Spielfeld.



Dabei sind nur Züge erlaubt, bei dem mindestens ein Spielstein des Gegners entfernt (=„gefangenegenommen“) werden darf.

Ihr könnt gegnerische Spielsteine gefangen nehmen, indem ihr diese zwischen eigenen Spielsteinen einschließt. Das kann vertikal, horizontal oder diagonal erfolgen.

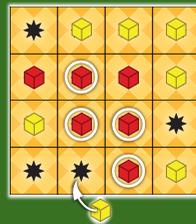
Es ist möglich, mehrere gegnerische Spielsteine mit der Platzierung eines eigenen Steins gefangen zu nehmen, solange ihr eine Linie zwischen dem gelegten Spielstein und einem anderen eigenen Spielstein ziehen könnt. Dann werden alle dazwischen eingeschlossenen Spielsteine gefangen genommen. Dabei müssen alle Linien vom eingesetzten Spielstein zu möglichen anderen überprüft werden.

Gefangene gegnerische Spielsteine werden vom Brett entfernt (können im Spiel weiterverwendet werden) und durch Spielsteine der eigenen Farbe ersetzt.

Sieger:

Das Spiel endet, wenn keiner der Spieler mehr in der Lage ist, einen gültigen Zug zu machen.

Wer mehr Beispiele, strategische Tipps zum Spiel oder seiner Geschichte haben möchte, nutze bitte die Wikipedia-Seite für Othello (Reversi).



Beispiel: Mit einem Stein auf dem durch den Pfeil markierten Feld fängt Gelb alle eingekreisten, roten Steine.

Die Karten

Die Green Box of Games beinhaltet ein Deck aus 54 Karten mit unterschiedlichen Farben, Zahlen und Symbolen, die ein präzises System haben.

Die Zahlen sind gleichmäßig auf die Farben und Symbole verteilt. Das bedeutet: wenn Sie das Deck entweder nach Symbolen oder Farben ordnen, haben Sie 6 komplette Sets aus 9 Karten mit den Nummern 1, 1, 1, 2, 2, 3, 4, 5, 6.

Mit 9 Karten einer Farbe haben Sie nicht die gleiche Anzahl an Symbolen. Und in einem Set aus 9 Karten eines Symbols ist nicht die gleiche Anzahl verschiedener Farben.

Sie können aber ein ausbalanciertes Deck aus 36 Karten bauen, in dem die sechs Karten einer Farbe einmal jedes Symbol haben. Dazu entfernen Sie entweder die Karten mit braunem Hintergrund (Zahlen 4, 5, 6) ODER die Karten mit grünem Hintergrund (Zahlen 1, 1, 2).

Um das Erkennen und Sortieren der unterschiedlichen Sets einfacher zu machen, haben wir den Karten drei unterschiedliche Farbschattierungen im Hintergrundmuster gegeben - so können Sie schnell die roten, grünen oder braunen Karten aussortieren, um verschiedene Sets zu erstellen.

Das Aufteilen des Decks nach dem Hintergrund erstellt drei unterschiedliche Sets zu je 18 Karten; jedes Set beinhaltet dann jede Farbe und jedes Symbol 3x.

Das komplette Layout der Karten ist auf der nächsten Seite gezeigt. Das ist nützlich für Spiele, in denen genau zu beachten ist, welche Karten schon gespielt wurden und welche noch nicht.

Die Plättchen

Die Plättchen in der Green Box of Games ermöglichen es Ihnen, viele verschiedene Spielbretter zu erstellen (auch wenn man sie auch zu anderen Zwecken benutzen kann).

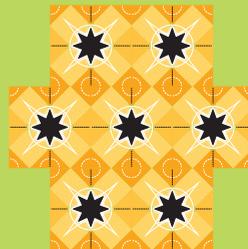
Die gängigste Option ist, ein Raster oder eine Strecke zu bauen, wobei jedes Plättchen Platz für Spielsteine bietet, die darauf platziert oder darauf bewegt werden können. Es gibt aber noch mehr Möglichkeiten:



Beide Seiten der Plättchen sind kompatibel zueinander; so kann ein Spielbrett mit braunen und grünen Plättchen und unterschiedlichen Symbolen gebaut werden.

Die Plättchen können auch hexagonal angeordnet werden, indem man sie um ein halbes Plättchen zur Seite schiebt. Die Eckmarkierungen helfen dabei. Ein "korrekt" gebautes Hex-Feld erkennt man an den kleinen, vollständigen Kreisen.

Das erlaubt zum Beispiel eine Bewegung in sechs unterschiedliche Richtungen von einem Plättchen aus. Außerdem hat jetzt jedes Plättchen 6 "Ecken", dargestellt durch die Kreise - genau wie ein "echtes" Hex-Raster.



 6	 5	 4	 3	 2	 1	 2	 1	 1
 6	 5	 4	 3	 2	 1	 2	 1	 1
 6	 5	 4	 3	 2	 1	 2	 1	 1
 6	 5	 4	 3	 2	 1	 2	 1	 1
 6	 5	 4	 3	 2	 1	 2	 1	 1
 6	 5	 4	 3	 2	 1	 2	 1	 1

10	10	10	10	10	10
9	9	9	9	9	9
8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7
6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1

Use this page as a scoring track in games that need one

