

Dizzle - KSR
<p>Sucht Euch den gewünschten Spiellevel aus (1 - 4) und nehmt je Spieler ein entsprechendes Blatt. Je nach Spielerzahl (1 / 2 / 3 / 4) werden von den 13 Würfeln 8 / 7 / 10 / 13 Würfel verwendet. Die bei Eurer Spieleranzahl zu spielende Rundenanzahl ist auf jedem Blatt abgebildet. Jede Runde enthält so viele Durchgänge (= jeder war dann Startspieler) wie Mitspieler teilnehmen.</p> <p>Ablauf eines Durchganges:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Der Startspieler wirft alle Würfel und sortiert diese sodann nach Augenzahl. Er hakt nun auf seinem Blatt die Runde 1 ab. Wenn er wieder dran ist, hakt er Runde 2 usw. ab. Genauso verfahren alle Spieler, wenn sie reihum im Durchgang Startspieler sind. ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn nimmt sich jeder Spieler GENAU 1 der Würfel und platziert diesen auf einem Feld seines Blattes. Es gelten folgende Regeln: <ol style="list-style-type: none"> 1) Der Würfel muss auf ein ungenutztes (ohne Kreuz) Feld gesetzt werden. 2) Augenzahl des Würfels = Augenzahl des Feldes. 3) Der 1. Würfel jedes Spielers muss waagrecht / senkrecht benachbart zu einem schon angekreuztem Feld liegen. 4) Jeder weitere Würfel muss an mind. 1 schon platzierten Würfel waagrecht / senkrecht angrenzend platziert werden. 5) Man muss 1 Würfel platzieren, wenn es irgendwie möglich ist. ◆ In selber Weise geht es so lange reihum, bis niemand mehr einen Würfel platzieren kann. ◆ Kann man regelkonform KEINEN WÜRFEL PLATZIEREN, darf man springen, d.h., <u>einem</u> der ausliegenden Würfel auf ein beliebiges Feld legen, das benachbart zu 1 angekreuztem Feld ist. Nur Hindernisse (z.B. Kreuze, explodierte Bomben, Spielplanrand, ungeöffnetes Schloß) erlauben den Sprung. Unpassende Augenzahlen sind kein Grund, da muss man dann neu würfeln / passen. Es gelten Regeln 1 - 5. Der nächste Würfel des Spielers MUSS an diesen neuen Würfel angrenzen. <p>Kann man aber IMMER NOCH NICHT einen Würfel platzieren, muss man 1 von 2 Optionen wählen:</p> <p>NEU WÜRFELN: Alle Restwürfel werfen und davon 1 Würfel platzieren. Geht das nicht, muss man 1 Würfel von seinem Blatt entfernen und diesen unverändert zu den anderen Würfeln legen. Man ist weiterhin im Spiel. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun dran.</p> <p>PASSEN: Man beendet die Runde für sich und legt dazu seinen Stift auf das Blatt.</p> <p>Ende eines Durchganges:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➡ Haben alle bis auf 1 Spieler gepasst, hat dieser letzte Spieler nur noch 1 Zug. ➡ Jeder Spieler kreuzt die Felder an, auf denen er Würfel liegen hat. Würfel zurück in den Pool legen. ➡ Ein neuer Durchgang mit dem nächsten Spieler beginnt, der damit Startspieler ist. <p>Ende einer Runde: War jeder Spieler 1-mal Startspieler endet die Runde.</p> <p>Spielende:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➡ Sind alle vorgegebenen Runden absolviert, werden nun Punkte berechnet. ➡ Effekte auf Feldern wirken zum Ende eines Durchganges, sobald die Felder angekreuzt werden. <ul style="list-style-type: none"> Schlüssel: Durchkreuzt = Schlossfeld selber Farbe darf im Spiel benutzt werden. Bombe: Durchkreuzt = Sofort müssen alle Mitspieler das gleiche Feld auf ihrem Blatt schwärzen, also unbegebar machen. Die Bombe ist damit explodiert. Rakete: Durchkreuzt = Sofort 1 Planeten ankreuzen. Planet: Man darf an einem angekreuzten Planeten Würfel waagrecht / senkrecht platzieren. Fahne: Wer eine Fahne erreicht hat, hat Anspruch auf 10-6-3-1 Punkte, je nach Eintreffen. ➡ Effekte zum Spielende kommen von Edelsteinen (lila, gelb, orange), Pfeilen, Puzzleteilen etc.. Jede komplett angekreuzte Reihe / Spalte mit Pfeil wertet mit den dort angegebenen Punkten. Edelsteine bringen je nach Art und Anzahl Punkte. Geschwärtzte Bomben bringen Minus-Punkte. Puzzle: Alle Puzzleteile einer Farbe angekreuzt = angegebene Punkte erhalten. <p>Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie. <i>Patt: Beteiligter mit weniger Kreuzen auf seinem Blatt siegt, andernfalls gibt es einen geteilten Sieg.</i></p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.02.19</p>

Dizzle - KSR
<p>Sucht Euch den gewünschten Spiellevel aus (1 - 4) und nehmt je Spieler ein entsprechendes Blatt. Je nach Spielerzahl (1 / 2 / 3 / 4) werden von den 13 Würfeln 8 / 7 / 10 / 13 Würfel verwendet. Die bei Eurer Spieleranzahl zu spielende Rundenanzahl ist auf jedem Blatt abgebildet. Jede Runde enthält so viele Durchgänge (= jeder war dann Startspieler) wie Mitspieler teilnehmen.</p> <p>Ablauf eines Durchganges:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Der Startspieler wirft alle Würfel und sortiert diese sodann nach Augenzahl. Er hakt nun auf seinem Blatt die Runde 1 ab. Wenn er wieder dran ist, hakt er Runde 2 usw. ab. Genauso verfahren alle Spieler, wenn sie reihum im Durchgang Startspieler sind. ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn nimmt sich jeder Spieler GENAU 1 der Würfel und platziert diesen auf einem Feld seines Blattes. Es gelten folgende Regeln: <ol style="list-style-type: none"> 1) Der Würfel muss auf ein ungenutztes (ohne Kreuz) Feld gesetzt werden. 2) Augenzahl des Würfels = Augenzahl des Feldes. 3) Der 1. Würfel jedes Spielers muss waagrecht / senkrecht benachbart zu einem schon angekreuztem Feld liegen. 4) Jeder weitere Würfel muss an mind. 1 schon platzierten Würfel waagrecht / senkrecht angrenzend platziert werden. 5) Man muss 1 Würfel platzieren, wenn es irgendwie möglich ist. ◆ In selber Weise geht es so lange reihum, bis niemand mehr einen Würfel platzieren kann. ◆ Kann man regelkonform KEINEN WÜRFEL PLATZIEREN, darf man springen, d.h., <u>einem</u> der ausliegenden Würfel auf ein beliebiges Feld legen, das benachbart zu 1 angekreuztem Feld ist. Nur Hindernisse (z.B. Kreuze, explodierte Bomben, Spielplanrand, ungeöffnetes Schloß) erlauben den Sprung. Unpassende Augenzahlen sind kein Grund, da muss man dann neu würfeln / passen. Es gelten Regeln 1 - 5. Der nächste Würfel des Spielers MUSS an diesen neuen Würfel angrenzen. <p>Kann man aber IMMER NOCH NICHT einen Würfel platzieren, muss man 1 von 2 Optionen wählen:</p> <p>NEU WÜRFELN: Alle Restwürfel werfen und davon 1 Würfel platzieren. Geht das nicht, muss man 1 Würfel von seinem Blatt entfernen und diesen unverändert zu den anderen Würfeln legen. Man ist weiterhin im Spiel. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun dran.</p> <p>PASSEN: Man beendet die Runde für sich und legt dazu seinen Stift auf das Blatt.</p> <p>Ende eines Durchganges:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➡ Haben alle bis auf 1 Spieler gepasst, hat dieser letzte Spieler nur noch 1 Zug. ➡ Jeder Spieler kreuzt die Felder an, auf denen er Würfel liegen hat. Würfel zurück in den Pool legen. ➡ Ein neuer Durchgang mit dem nächsten Spieler beginnt, der damit Startspieler ist. <p>Ende einer Runde: War jeder Spieler 1-mal Startspieler endet die Runde.</p> <p>Spielende:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➡ Sind alle vorgegebenen Runden absolviert, werden nun Punkte berechnet. ➡ Effekte auf Feldern wirken zum Ende eines Durchganges, sobald die Felder angekreuzt werden. <ul style="list-style-type: none"> Schlüssel: Durchkreuzt = Schlossfeld selber Farbe darf im Spiel benutzt werden. Bombe: Durchkreuzt = Sofort müssen alle Mitspieler das gleiche Feld auf ihrem Blatt schwärzen, also unbegebar machen. Die Bombe ist damit explodiert. Rakete: Durchkreuzt = Sofort 1 Planeten ankreuzen. Planet: Man darf an einem angekreuzten Planeten Würfel waagrecht / senkrecht platzieren. Fahne: Wer eine Fahne erreicht hat, hat Anspruch auf 10-6-3-1 Punkte, je nach Eintreffen. ➡ Effekte zum Spielende kommen von Edelsteinen (lila, gelb, orange), Pfeilen, Puzzleteilen etc.. Jede komplett angekreuzte Reihe / Spalte mit Pfeil wertet mit den dort angegebenen Punkten. Edelsteine bringen je nach Art und Anzahl Punkte. Geschwärtzte Bomben bringen Minus-Punkte. Puzzle: Alle Puzzleteile einer Farbe angekreuzt = angegebene Punkte erhalten. <p>Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie. <i>Patt: Beteiligter mit weniger Kreuzen auf seinem Blatt siegt, andernfalls gibt es einen geteilten Sieg.</i></p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.02.19</p>