



Twisty

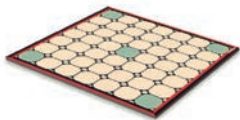


ans years
anos Jahre
8-99



Twisty

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x1



X28



x44



X4



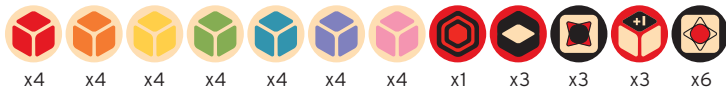
X4

D Spielregeln

Twisty

 8-99 Jahre  2 bis 4 Spieler  25 Min.

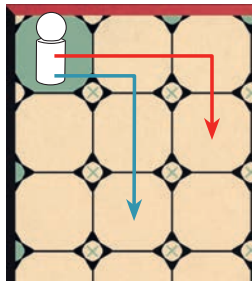
Inhalt: 4 Spielfiguren und 4 farblich passende Spieler-Marken, 28 Farbwürfel-Marken aus Karton: 4 Serien (Stern, Viereck, Dreieck, Kreis), 1 Spielbrett, 44 Farbwürfel-Marken aus Holz.



Ziel des Spiels: Als Erster das Mittelfeld zu erreichen, nachdem man zuvor 7 Farbwürfel in einer bestimmten Reihenfolge gesammelt hat.

Vorbereitung des Spiels: Die 44 Holzmarken mit farbigen Würfeln werden gemischt und beliebig auf dem Spielbrett verteilt, bis alle Felder außer dem Mittelfeld und den Eckfeldern besetzt sind. Jeder Spieler wählt eine Figur und die dazu passende Spieler-Markie. Er stellt die Spielfigur auf ein beliebiges der vier Eckfelder des Spielbretts und legt die Spieler-Markie vor sich hin. Er nimmt ebenso eine Serie von Kartonmarken mit Farbwürfeln (Stern, Viereck, Dreieck oder Kreis). Er mischt sie und reiht sie vor sich mit der Seite der farbigen Würfel aufgedeckt auf. Dies gibt ihm die Reihenfolge (von links nach rechts) vor, in der er seine 7 Farbwürfel sammeln muss.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler (nennen wir ihn A) zieht seine Figur 3 Felder in Form des Buchstabens „L“: 2 horizontale Felder + 1 vertikales oder 1 horizontales Feld + 2 vertikale Felder.



Am Ende des Zugs kommt die Figur des Spielers „A“ auf:

- **Ein leeres Feld:** Er bleibt dort bis zur nächsten Runde stehen.
- **Ein Feld mit einer Farbwürfel-Marke:**
 - Entspricht diese dem nächsten Farbwürfel seiner Serie, gewinnt er die Holzmarke und legt sie unter die entsprechende Kartonmarke seiner Serie.



- Entspricht sie nicht dem nächsten Farbwürfel seiner Serie, bleibt er bis zur nächsten Runde auf diesem Feld.

• **Auf ein Feld mit einer Marke für einen „zusätzlichen Zug“:**



: Er kann entweder auf diesem Feld bleiben oder horizontal oder vertikal auf ein benachbartes Feld ziehen.



: Er kann entweder auf diesem Feld bleiben oder diagonal auf ein benachbartes Feld ziehen.





: Er kann entweder auf diesem Feld bleiben oder erneut in Form des Buchstabens „L“ ziehen.



: Er kann entweder auf diesem Feld bleiben oder auf eine andere Marke mit dem gleichen Symbol ziehen. Ist eines der möglichen Zielfelder schon von einem anderen Spieler besetzt, ist der Zug auf dieses Feld nicht möglich.

Anmerkung 1: Die Spieler können mehrere Züge nacheinander ausführen.

Der Spieler A führt zum Beispiel einen Zug in Form des Buchstabens „L“ aus und kommt auf eine -Marke. Dann beschließt er, diagonal ein Feld weiter zu ziehen, um auf ein -Feld zu kommen, von dem aus er ein zweites Mal in L-Form ziehen darf, und landet in einem einzigen Spielzug schließlich auf dem Farbwürfel, den er erreichen wollte.

• **Auf ein Feld, auf dem sich schon die Figur eines anderen Spielers befindet (nennen wir ihn B):**

Wenn der **Spieler B** schon vor dem **Spieler A** den nächsten Farbwürfel auf der Liste des Spielers A eingesammelt hat, kann **Spieler A** diesen Würfel „stehlen“ und ihn vor sich unter die entsprechende Marke seiner Liste legen. **B** legt dann die entsprechende Würfelmarke aus Karton an das Ende seiner Liste und **Spieler B stellt die Spielfigur von Spieler B** in eine der freien Ecken des Spielbretts.

Anmerkung 2: Der Spieler A kann als Zielfeld ein Feld, das schon von **Spieler B** besetzt ist, nur wählen, wenn:

- **B** den nächsten, von **A** gesuchten Würfel besitzt.
- dieser Würfel nicht geschützt ist (s. Regel der Sicherheitsmarke).

• **Auf ein Feld mit der Sicherheitsmarke**



: Der Spieler kann seine Farbwürfel schützen, indem er seine zuvor gewonnenen Holzmarken auf die entsprechenden Kartonmarken legt. All diese so platzierten Würfel sind nun geschützt, man kann sie ihm nicht mehr wegnehmen.



Karton-Farbwürfel-Marken



Holz-Farbwürfel-Marken

Ende des Spiels:

Gewinner ist der Spieler, der die 7 Würfel seiner Serie in der richtigen Reihenfolge gesammelt hat und anschließend zum Mittelfeld zurückkehrt.