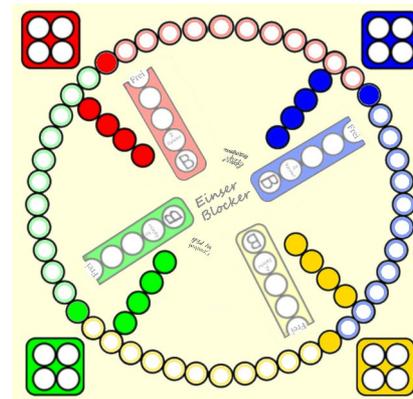


Entscheidung auf
zweiter Ebene



Einsler Blocker

Entscheidung auf zweiter Ebene

für 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahre, Spieldauer ca.30 Min.

Material:

1 Spielbrett, 4 Spielfiguren pro Spieler und 1 Würfel

Spielvorbereitung:

Die mitspielenden Spielfiguren stehen auf den der Farbe entsprechenden Startfeldern (außen).

Bei 4 Mitspielern wird nur mit 3 Figuren pro Spieler gespielt. Wird mit 3 Figuren pro Spieler gespielt dann wird im Ziel das letzte Feld nicht mitbenutzt. Stellen sie dort die jeweilige 4te Spielfigur schon hinein.

Einsler Blocker

für 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahre, Spieldauer ca.20 Min.

Material:

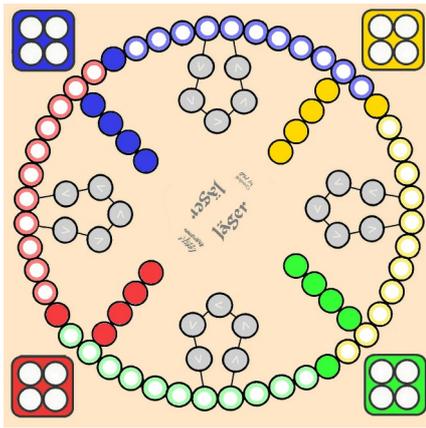
1 Spielbrett, 4 Spielfiguren pro Spieler, 1 Würfel
1 Blockade Stein in Farbe der Spielfiguren pro Spieler

Spielvorbereitung:

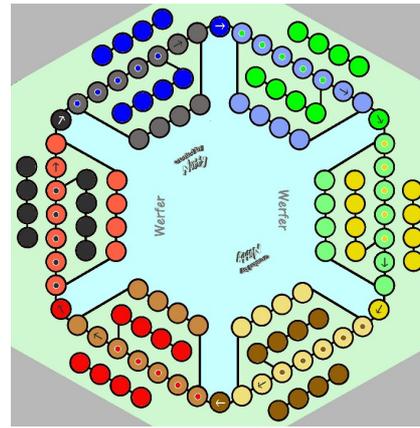
Bei Spielbeginn werden die Blockaden auf dem B Feld mit der entsprechenden Farbe platziert. Bei zwei Spielern ein Feld über dem B.

Die mitspielenden Spielfiguren stehen auf den der Farbe entsprechenden Startfeldern.

Bei 4 Mitspielern wird nur mit 3 Figuren pro Spieler gespielt. Wird mit 3 Figuren pro Spieler gespielt dann wird im Ziel das letzte Feld nicht mitbenutzt. Stellen sie dort die jeweilige 4te Spielfigur schon hinein.



Jäger



Werfer

Jäger

für 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahre, Spieldauer ca.30 Min.

Material:

- 1 Spielbrett, 4 zweiseitige Spielfiguren pro Spieler
- 1 Würfel (empfohlen - 1 Würfel pro Spieler & 4 Würfel im Knobelbecher)

Spielvorbereitung:

Die mitspielenden Spielfiguren stehen auf den der Farbe entsprechenden Startfeldern mit der Seite ohne Focus nach oben.

Werfer

für 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahre, Spieldauer ca.30 Min.

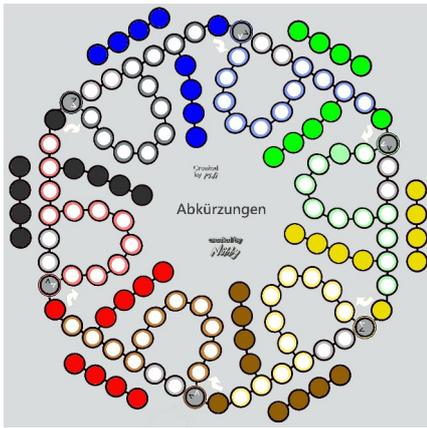
Material:

- 1 Spielbrett, 4 Spielfiguren pro Spieler
- 1 Würfel (empfohlen - 1 Würfel pro Spieler)

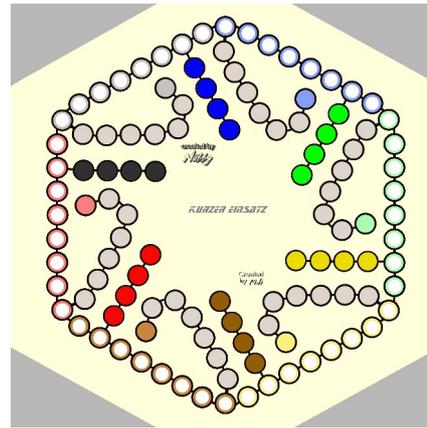
Spielvorbereitung:

Die mitspielenden Spielfiguren stehen auf den der Farbe entsprechenden Startfeldern.

Ab 4 Mitspielern wird nur mit 3 Figuren pro Spieler gespielt. Wird mit 3 Figuren pro Spieler gespielt dann wird im Ziel das letzte Feld nicht mitbenutzt. Stellen sie dort die jeweilige 4te Spielfigur schon hinein.



Abkürzungen



Kurzer Einsatz

Abkürzungen

für 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahre, Spieldauer ca.30 Min.

Material:

- 1 Spielbrett, 4 Spielfiguren pro Spieler
- 1 Würfel (empfohlen - 1 Würfel pro Spieler)

Spielvorbereitung:

Die Mitspielenden Spielfiguren stehen auf den der Farbe entsprechenden Startfeldern.

Ab 4 Mitspielern wird nur mit 3 Figuren pro Spieler gespielt. Wird mit 3 Figuren pro Spieler gespielt dann wird im Ziel das letzte Feld nicht mitbenutzt. Stellen sie dort die jeweilige 4te Spielfigur schon hinein.

Kurzer Einsatz

Material:

- 1 Spielbrett, 4 Spielfiguren pro Spieler
- 1 Würfel (empfohlen - 1 Würfel pro Spieler)

Spielvorbereitung:

Die Mitspielenden Spielfiguren stehen ganz hinten, ab dem E Feld (Einsatzfeld, innen, weiteste Weg) auf den grauen Feldern des farbigen (Außen-) Feldes der eigenen Farbe.

Ab 5 Mitspielern wird nur mit 3 Figuren pro Spieler gespielt. Wird mit 3 Figuren pro Spieler gespielt dann wird im Ziel das letzte Feld nicht mitbenutzt. Stellen sie dort die jeweilige 4te Spielfigur schon hinein.

Die Nüby-Standard-Spielregeln:

Gesetzt wird im Uhrzeigersinn. Es zählt jedes Feld, auch belegte. Welche eigene im Spiel befindliche Figur gesetzt wird ist frei wählbar.

Ist keine eigene Spielfigur im Spiel (und alle bereits im Ziel befindlichen Figuren so weit wie möglich im Zielfeld), dann wird eine beliebige eigene Figur auf ein Einsetzungsfeld gesetzt als hätte man eine 6 gehabt und dann noch 1x gewürfelt. Es muss also zum Mitspielen nicht auf eine 6 gewartet werden. Zu Beginn wird also jeder Mitspieler immer eine Figur einsetzen und einmal würfeln.

Kommt man auf ein vom Gegner besetztes Feld, wird dieser rausgeworfen (Gegner zurücksetzen auf Startfeld der Farbe auf der er geworfen wurde). Solange man eine andere Figur statt dessen setzen kann ist das jedoch nicht Pflicht.

Wenn man setzen kann muss man setzen. Auch wenn man es nicht möchte weil man nicht überholen oder werfen will. Ausnahmen davon sind wenn man sich selbst werfen müsste, wenn man an sein Ziel vorbei laufen müsste oder bei einer 6.

Es werden im Ziel keine Figuren übersprungen.

Figuren die vor dem eigenen Ziel stehen, müssen nicht am Ziel vorbei ziehen wenn eine zu hohe Zahl gewürfelt wurde und keine andere Figur gesetzt werden kann. Erlaubt ist es jedoch. Das ist sinnvoll um einen Gegner zu werfen der nur noch eine Figur ins Ziel bringen muss. Aber dann muss man selber eben auch noch eine Runde laufen.

Regeln für die 6:

Eine 6 darf nur gesetzt werden wenn man zusätzliche Figuren Einsetzen oder wenn man einen Gegner werfen kann.

Nach einer 6 wird nochmal gewürfelt. Nach einer zweiten 6 ist Schluss.

Das Einsetzen ist nicht Pflicht, das Startfeld frei machen ist nicht Pflicht und werfen auch nicht. Das Werfen ist mit einer 6 auch dann nicht Pflicht wenn es die einzige Zugmöglichkeit ist. (anders als bei anderen Zahlen.)

Nach dem Einsetzen wird mit einer zweiten gewürfelten 6 nicht das Einsetzungsfeld freigemacht wenn man damit keinen Gegner werfen kann.

Regeln fürs Werfen:

Man darf auch rückwärts werfen wenn man dabei kein freies Feld überschreitet. Wer durch rückwärts werfen die Felder zwischen eigenem Startfeld und Ziel überspringt, der kann (wenn er wieder dran ist) gleich ins Ziel laufen.

Zusatzregeln 'Entscheidung auf zweiter Ebene':

Nach der ersten Runde im Außenring kann man über den markierten Pfeil der eigenen Farbe nahtlos in das innere Spielfeld weiterlaufen.

Im Außenfeld wie im Innenfeld wird beim raus werfen zurück auf das Startfeld der letzten überschrittenen Farbe gesetzt.

Ob man eine Figur die innen steht, eine die außen steht oder keine einsetzt ist frei wählbar.

Wie der Name sagt ist 'rückwärts werfen' immer nur gegen die normale Laufrichtung erlaubt. (Innen gegen die Laufrichtung sowie außen gegen die Laufrichtung. Nicht vorwärts von außen nach innen und dann innen gegen die Laufrichtung zum werfen.)

Zusatzregeln 'Einser-Blocker':

Die Blockaden:

Bei einer gewürfelten 1 darf man den eigenen Blockade Stein im Innenfeld ein Feld weiter nach außen schieben und eine eigene Spielfigur ein Feld setzen. Wer das vergisst ist selber schuld.

Ist der Blockadestein nach einer 1 auf dem 'Frei' Feld darf er sofort oder später (wenn man wieder am Zug ist) auf ein beliebiges freies Feld gesetzt werden. Auch auf Einsatzfelder. Nicht jedoch auf Zielfelder.

Blockaden muss man genau treffen um sie wieder aus dem Spiel zu nehmen. Sie werden dann wieder innen auf dem B Feld der Farbe der Blockade zurück gesetzt. Bei zwei Spielern über dem B.

Blockaden gelten nicht als Gegner und dürfen nicht mit einer 6 oder rückwärts geworfen werden.

Zusatzregeln für Jäger:

Die Nebenwege:

Es darf jeder jeden Nebenweg benutzen. Man kann sich dort vor Feinden verstecken oder auf Gegner warten. Die Benutzung der Nebenwege ist nur in Pfeilrichtung erlaubt.

Figuren auf den Nebenwegen dürfen nicht geworfen werden.

Ist man noch vor dem Eingang des letzten eigenen Nebenweges und kann keine andere Figur setzen so muss man nicht, wenn das Zielfeld auf dem Nebenweg besetzt ist, auf dem äußeren Weg vorbei laufen, sondern darf dann aussetzen.

Wie der Name sagt ist rückwärts werfen immer nur gegen die normale Laufrichtung erlaubt.

Nach verlassen des Nebenweges durch rückwärts werfen muss man nicht erneut den gleichen Weg nehmen sondern darf danach den kürzeren, normalen Weg benutzen wenn man möchte.

Die Jagd auf Fotos:

Jagen wird anstelle des normalen Würfels gemacht. Vergisst man zu jagen und würfelt stattdessen, dann muss man wenn es nicht anders geht nicht den Nebenweg verlassen aber aussetzen wenn man keine andere Figur setzen kann.

Nach einer ersten gewürfelten 6 darf man sich Entscheiden doch zu jagen anstatt ein zweites mal zu würfeln.

Um ins Ziel zu dürfen muss jede Spielfigur einmal erfolgreich gejagt haben. Jagen kann man nur auf den Nebenwegen. Dazu wird eine Zahl benannt (1 bis 6) und dann vier mal gewürfelt (oder einmal mit 4 Würfeln). Kommt die zuvor genannte Zahl darf man den Spielstein umdrehen. Als Zeichen für die erfolgreiche Jagd ist dort eine Focus anzeige [::] zu sehen. Sind mehrere eigene Figuren auf Seitenwege darf man nach dem Würfeln entscheiden welchen Spielstein man umdreht.

Sollte die Zahl öfter vorhanden sein, dann muss man für jeden Treffer eine Spielfigur einmal umdrehen. Andere Spielvarianten sind vor dem Spielbeginn bekanntzugeben.

Ein erfolgreicher Jäger darf nicht noch einmal jagen. Schießt man daneben ist das wie aussetzen.

Nach einem Rauswurf ist auch die Beute dahin. Bei Neuanfang also immer ohne Focus anzeige zum Start.

Nur erfolgreiche Jäger dürfen ins Ziel einlaufen. Hat man das versäumt, so muss man noch eine Runde laufen.

Einzige Ausnahme ist wenn man durch Rückwärts werfen die Felder zwischen Einsatzfeld und Ziel überspringt. Dann darf man seinen Spielstein umdrehen und wenn man wieder dran ist gleich ins Ziel laufen.

Zusatzregeln für Werfer:

Setzen und Werfen:

Entgegen den Nubby-Standard-Spielregeln darf man sich aussuchen in welche Richtung man eine eigene Figur setzt. (Ein Feld darf in einem Zug jedoch nicht ein zweites mal betreten werden. Das bedeutet das man auch rückwärts über freie Felder geworfen werden kann oder solange hin und her geht bis ein Gegner vorbei kommt.

Die Pfeilfelder:

Die Felder mit den Pfeilen dürfen nicht gegen die Pfeilrichtung überschritten werden. Eine Figur auf einem Pfeilfeld kann noch rückwärts geworfen werden, eine Figur vor einem Pfeilfeld nur von hinten kommend.

Von einem Pfeilfeld aus darf man nicht gegen die Pfeilrichtung setzen, außer man kann mit einer 1 Rückwärts werfen. Geschieht das von dem eigenen Startfeld aus dann hat man die große Runde gespart.

Vor den Zielfeldern

Ist eine Figur vor seinen Zielfeldern auf einem der markierten Feldern und man kann keine andere Figur setzen, dann muss diese nicht gesetzt werden wenn man nicht möchte.

Zusatzregeln für Abkürzungen:

Kommt man auf einem grauen Feld mit Pfeilen zu stehen, dann darf man im nächsten Zug die Abkürzung auf, beziehungsweise über die grauen Felder benutzen. Ist man auf einem der nachfolgenden zwei grauen Felder kann man nur geworfen werden wenn der Gegner zuvor auf dem Pfeilfeld zum stehen kam. Steht man auf dem Pfeilfeld ist die Benutzung der Abkürzung jedoch keine Pflicht.

Wie der Name sagt ist 'rückwärts werfen' immer nur gegen die normale Laufrichtung erlaubt. Von einem grauen Feld aus über das besetzte Pfeilfeld und dann in Laufrichtung des Umweges ist nicht erlaubt.

Zusatzregeln für Kurzer Einsatz:

Jeder hat immer alle Figuren im Spiel.

Eine 6 wird wie andere Zahlen behandelt. Setzen und nicht nochmal würfeln.

Wird eine Figur geworfen kommt sie auf das farbig markierte Feld (Einsatzfeld) der Farbe die er zuletzt außen betreten oder überschritten hat. Ist das Feld besetzt wird die bisherige Figur ein Feld vorgeschoben. Das passiert solange bis eine Figur auf ein freies Feld kommt.

Auf den grauen Feldern wird nicht geworfen. Das setzen der Figur ist dann nicht möglich.