

0

Ziehstapel

- Mische die Kacheln und lege sie verdeckt als Ziehstapel auf das Spielfeld. **Entferne eine Kachel** und lege sie verdeckt ab.

Hand

- Jeder Spieler zieht **4 Kacheln** vom Ziehstapel und legt sie **aufgedeckt** vor sich in einer Reihe aus (offene Hand).

Aktionismarken

- Die 3 Aktionismarken werden aufgedeckt vor jedem Spieler ausgelegt.

Modifikator-Chips

- Die Modifikator-Chips können beiseite gelegt werden; sie werden in diesem Regelwerk nicht verwendet.



Modifikator-Chips → Nicht in Gebrauch

anfänger regeln

Anleitung

Spieler **2** | Spielzeit **5-10min** | Alter **6+**



banana
moon
games

THE ART edition "Mori," "Mizu-II," "Hana-II,"
"Yuki-II," CLASSIC-neo-II edition

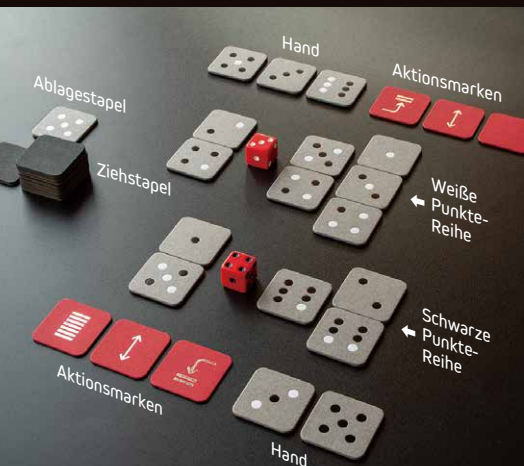
Anfängerregeln im Überblick

Ein Spiel für zwei Spieler.

Spieler legen die Kacheln so, dass die Zahlenfolge der beiden Würfel fortgesetzt wird. Der gewürfelte Wert markiert den Ausgangspunkt und die Augenfarbe bestimmt die Farbe, die für die jeweilige Zahlenfolge zählt.

Nutze die drei Aktionismarken offensiv, defensiv oder um das Blatt zu wenden.

Lege alle Kacheln in deiner Hand vor deinem Gegner ab um zu gewinnen.



- Spiel mit aufgedeckter Hand
- Verwendete Aktionismarken werden umgedreht und liegen verdeckt

Punkte Kacheln und ihr Einsatz

Es werden entweder die schwarzen oder weißen Punkte der Kacheln gezählt. Es können mehrere Kacheln im selben Spielzug verwendet werden.

Das Fehlen von Punkten einer Farbe kann nicht als "0" angesehen werden.

Weiß 1 ausschließlich	Weiß 1 oder Schwarz 2	Weiß 2 oder Schwarz 3	Weiß 7 oder Schwarz 3	Weiß 6 oder Schwarz 7
*Kann nicht als Schwarz 0 verwendet werden				

Arten der Punkte Kacheln

	W1	W2	W3	W4	W5	W6
S1						
S2						
S3						
S4						
S5						
S6						

Punkte Zähler	Anzahl der Kacheln
W1 . S1	6 Stück
W2 . S2	5 Stück
W3 . S3	4 Stück
W4 . S4	3 Stück
W5 . S5	2 Stück
W6 . S6	1 Stück

3 Aktionsmarken

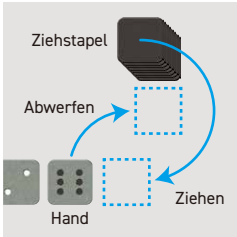
Jede Aktionsmarke kann nur einmal pro Spiel verwendet werden.



Neu ziehen

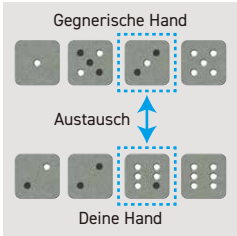
Wirf eine Kachel aus deiner Hand offen auf den Ablagestapel ab und ziehe eine neue vom Ziehstapel.

*Zuerst abwerfen.



Austausch

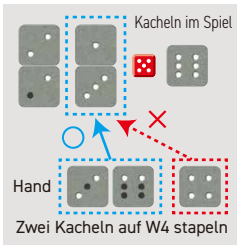
Tausche eine Kachel aus deiner Hand mit einer Kachel aus der gegnerischen Hand aus.



Stapeln

Stapel die gleiche Anzahl Kacheln aus deiner Hand auf so viele bereits im Spiel befindliche Kacheln einer Position der Zahlenfolge, um den gleichen Wert zu erhalten.

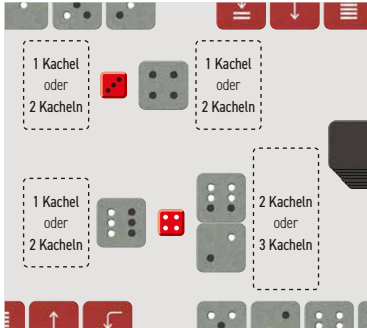
*Es kann mehrfach gestapelt werden.



2-2 Der Spieler **legt Kacheln** an einer der beiden Zahlenfolge (es dürfen die schwarze und weiße Reihe genutzt werden) auf- oder absteigend an um diese fortzusetzen [2-2-a] oder es kann **eine der Aktionsmarken verwendet werden** [2-2-b].

2-2-a: Legen von Kacheln

- Man kann nur **die gleiche Anzahl an Kacheln** oder **eine Kachel mehr als die vorherige Position in der Zahlenreihe** zu beiden Richtungen ablegen.
- Am Würfel können entweder eine oder zwei Kacheln** angelegt werden.



2-2-b: Verwenden der Aktionsmarken

- Die Verwendung einer Aktionsmarke zählt als ein Spielzug (werden Austauschen oder Neuziehen aktiviert, können keine Kacheln im selben Spielzug mehr gespielt werden).
- Verwendete Aktionsmarken werden umgedreht und liegen verdeckt.

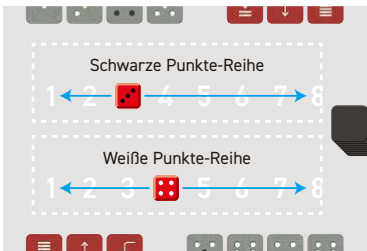


Spielablauf

1

Startpunkt und Startspieler bestimmen

- Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel in der Tischmitte um die Startwerte festzulegen. Wenn die Spieler dasselbe würfeln, wird erneut gewürfelt.
- Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.



3

- Beide Spieler wechseln sich mit den Zügen ab.

Spielende

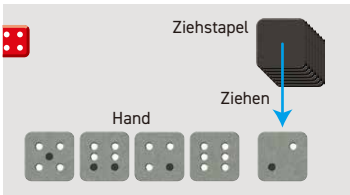
Das Spiel endet auf eine der folgenden Arten:

- A:** Ein Spieler hat alle seine Kacheln ablegen können → dieser Spieler hat **gewonnen**.
- B:** Ein Spieler kann keine Züge mehr machen (siehe 2-2) → dieser Spieler hat **verloren**.
- C:** Der Ziehstapel ist aufgebraucht → der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Kacheln hat **gewonnen**.
→ Sollten beide Spieler die gleiche Anzahl an Kacheln haben, endet das Spiel in einem **unentschieden**.

2

Spielzug

2-1 Der Spieler zieht eine Kachel vom Ziehstapel.



R O S S a 坊 茶 ENTWICKLERTTEAM

Spieldesign: Banana Moon Studio Sapporo_Niseko
Teamleitung/Kreative Leitung: MAEDA Hiroshi
Planung/Produktionsleitung: MAEDA Kumiko
Planung/Grafikdesign: ISHIJIMA Haruna, YOSHIDA Kinuka
Beratender Spieleentwickler: SAITO Tomoyuki (RareSightGames)
Englisch-Übersetzer: Darcy LEWIS (freiberuflich)
Recherche: SUGIOKA Rino
© Banana Moon Studio Sapporo_Niseko All rights reserved.

KOLLABORATEURE UND ZULIEFERER

Papierhandwerker: TADOKORO Masayuki, Shichisei Sangyo
Verpackungshersteller: Morita

BESONDERER DANK

Unterstützung und Beratung zur Papierauswahl: Takeo, Heiwa Paper
Übersetzer: Markus REUBELT, Alexandre SCHMITT, Federico RALLO

Verlag: Banana Moon Studio Sapporo_Niseko
36-1 Tomikawa, Niseko, Abuta-gun, Hokkaido 048-1554 Japan
url: <https://bananamoon-games.jp/en/>