

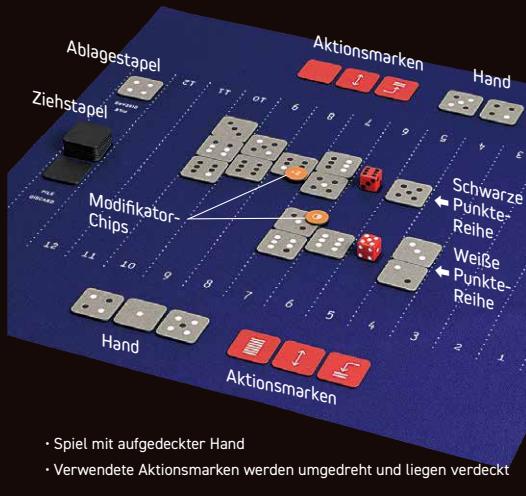
## Regeln im Überblick

Ein Spiel für zwei Spieler.

Jeder Spieler bekommt einen Würfel und würfelt, die Augenfarbe des Würfels legt die Farbe der Zahlenreihe fest und die Augenzahl ist die Ausgangsposition in der Zahlenreihe an der die Kacheln angelegt werden.

Verwende die drei Aktionsmarken und einen der beiden Modifikator-Chips, um zu verhindern in die Enge gedrängt zu werden und lege deine Kacheln. Es darf nur eine Kachel mehr oder weniger als in der vorhergehenden Position gelegt werden.

Der Spieler, der alle Kacheln aus seiner Hand abgelegt oder 6 Positionen in seiner Zahlenreihe hat, gewinnt.



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

## Reguläre Regeln Anleitung

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



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

**Achtung:** Kacheln und Würfel nicht auf Personen oder Gegenstände werfen. Körperliche Verletzungen können dabei verursacht werden, insbesondere an den Augen. Verwenden Sie die Spielmaterialien nur wie angewiesen und für den vorgesehenen Zweck. Bitte achten Sie auf eine sichere Anwendung.

**WARNHINWEIS:**  
**ERSTICKUNGSGEFAHR - Kleinteile**  
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.



Alle Waren werden bei Verpackung vor Ort kontrolliert. Wenn Material beschädigt oder verschmutzt ist, wenden Sie sich bitte sofort an den Händler, und es werden Ersatzkomponenten versendet.

Verlag: Banana Moon Studio Sapporo\_Niseko  
Distributor: Banana Moon Co., Ltd.  
36-1 Tomikawa, Niseko, Abuta-gun, Hokkaido 048-1554 Japan  
E-Mail: global@bananamoon.jp

### B O S S a 珂 ژ E N T W I C K L E R T E A M

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.

### K O L L A B O R A T E U R E U N D Z U L I E F F E R E R

Papierhandwerker: TADOKORO Masayuki, Shichisei Sangyo  
Verpackungshersteller: Morita

### B E S O N D E R E R D A N K

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

über BananaMoonStudio Sapporo\_Niseko

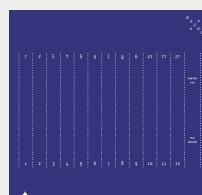
Banana Moon Studio Sapporo\_Niseko ist ein unabhängiger Brettspielverlag mit Sitz in Hokkaido, der nördlichsten Hauptinsel Japans, der ursprünglich 1990 als Designunternehmen gegründet wurde. Seit 2019 hat das Unternehmen in Zusammenarbeit mit internationalen Kreativpartnern mehr als 20 Titel unter dem Motto „Designing Smile Time“ veröffentlicht. Im Jahr 2024 haben wir unser Hauptstudio von der Großstadt Sapporo nach Niseko verlegt – an einen Ort immiten einer vielfältigen Naturlandschaft.

url: <https://bananamoon-games.jp/en/>



### Furoshiki Spielmatte

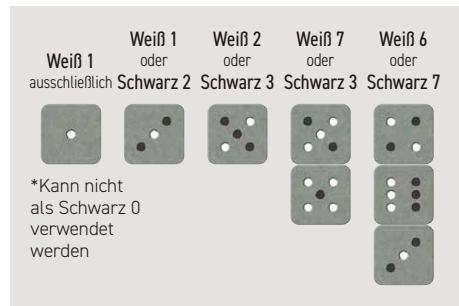
THE ART Edition „Mori“, „Mizu-II“, „Hana-II“ und „Yuki-II“ enthalten eine Spielmatte (die auch als Furoshiki-Wickeltuch verwendet werden kann). Für andere Editionen ist die Spielmatte separat erhältlich.



## 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.



### 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

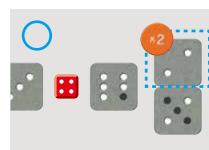
## 2 Modifikator-Chips

Die Modifikator-Chips können die Augenzahl oder die Farbe der Punkte einer Kachel ändern. Jeder Spieler darf pro Spiel einmal entweder einen Verdoppler oder einen Wandler einsetzen.



### Verdoppler

Der Verdoppler-Chip lässt die Anzahl der Augen auf einer einzelnen Kachel **doppelt** zählen.



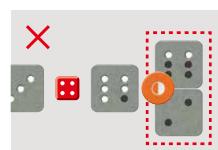
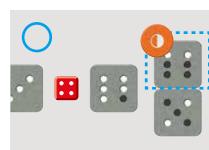
Die Kachel Weiß 2 wird doppelt gezählt, was die Summe in der Position auf Weiß 6 bringt.

Die gesamte Kombination der Position kann nicht doppelt gezählt werden.



### Wandler

Der Wandler-Chip **tauscht die Farben** der Augen **auf einer einzelnen Kachel**.



Die Kachel Schwarz 4 / Weiß 2 tauscht die Farben und wird zu einer Weiß 4 / Schwarz 2, was die Summe der Position auf Weiß 6 bringt.

Die gesamte Kombination der Position kann nicht die Farbe tauschen.

# 3 Aktionsmarken

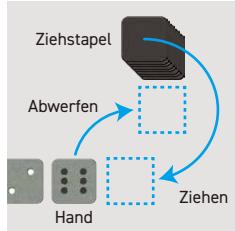
Jede Aktionsmarke kann nur einmal pro Spiel verwendet werden.

## Neu ziehen



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

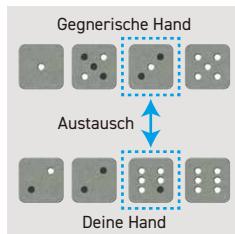
\*Zuerst abwerfen.



## Austausch



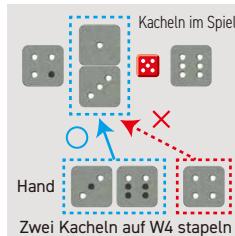
Tausche eine Kachel aus deiner Hand mit einer Kachel aus der gegnerischen Hand aus.



## 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.

## Vorbereitung

### 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 verdeckt vor sich in einer Reihe aus.

#### Aktionsmarken

• Die 3 Aktionsmarken werden aufgedeckt vor jedem Spieler ausgelegt.

#### Modifikator-Chips

• Jeder Spieler hat einen Modifikator-Chip. (Welche Seite nach oben zeigt, wird später entschieden.)



# Spielablauf

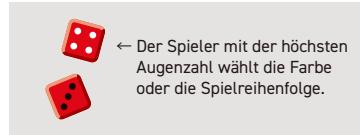
## 1

### Startpunkt und Farbe bestimmen

1-1 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 überprüft seine Hand (ohne sie dem Gegner zu zeigen) und wählt entweder die schwarze oder weiße Punkte-Reihe oder entscheidet sich als Erster anzufangen.

• Wenn der Spieler die Farbe wählt, fängt der andere Spieler an. Wird die Option anzufangen gewählt, darf der gegnerische Spieler seine Kacheln anschauen (ohne diese dem Gegner zu zeigen) und sich die Farbe aussuchen.



1-2 Der Würfel mit der entsprechende Augenfarbe wird vor dem jeweiligen Spieler gelegt und wird zum Startpunkt für die dazugehörige weiße oder schwarze Reihe.

• Jeder Spieler deckt anschließend seine Kacheln auf und das Spiel wird dann mit offener Hand gespielt.



### Auswahl des Modifikator-Chips

1-3 Nachdem beide Spieler ihre Hand aufgedeckt haben, wählt jeder Spieler eine Seite des Modifikator-Chips für das Spiel aus, entweder Verdoppler oder Wandler, und legt ihn offen zu seiner Hand.



## 2

### Spielzug

2-1 Der Spieler zieht eine Kachel vom Ziehstapel.

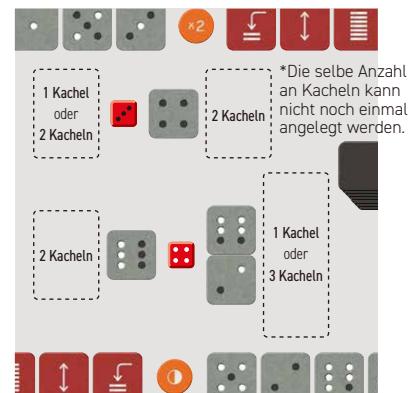


2-2 Der Spieler legt Kacheln an einer der beiden Zahlenfolge (es dürfen die schwarze und weiße Reihe genutzt werden) auf- oder absteigend an um diese fortzusetzen [2-2-a, 2-2-b] oder es kann eine der Aktionsmarken verwendet werden [2-2-c].

### 2-2-a: Legen von Kacheln

• Beim Legen der Kacheln können nur eine Kachel mehr oder weniger als an vorhergehender Position gelegt werden.

• Am Würfel können entweder eine oder zwei Kacheln angelegt werden.



### 2-2-b: Legen von Kacheln mit Modifikator-Chips

• Wenn ein Modifikator-Chip verwendet wird, wird er auf die zu ändernde Kachel gelegt.

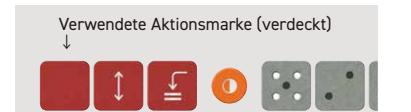
• Kann auch in Kombination mit Aktionsmarken verwendet werden aber nur auf einer Kachel.



### 2-2-c: 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.



## 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: Es wurden 6 Positionen einer Zahlenreihe (ohne den Würfel) auf dem Feld eines Spielers angelegt → dieser Spieler hat gewonnen.

C: Ein Spieler hat all seine Kacheln als 6te Position (ohne Würfel) der Zahlenreihe des Gegners abgelegt → dieser Spieler hat gewonnen.

D: Ein Spieler kann keine Züge mehr machen (siehe 2-2) → dieser Spieler hat verloren.

E: 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.

Tutorial-Videos und  
Gameplay-Videos  
sind online verfügbar! →

