

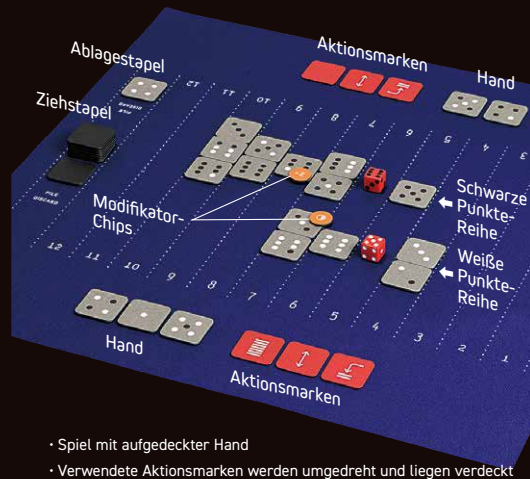
Regeln im Überblick

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+

B banana moon games 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

ROSSA 坊 茶 ENTWICKLERTEAM

Spiel-design: 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 Papierausswahl: 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 inmitten einer vielfältigen Naturlandschaft.

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

Website
Banana Moon
Games (EN)

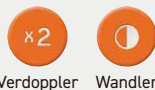


Spielmaterial

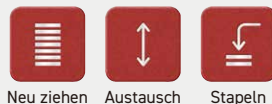
- Punkte Kacheln x 27 (27 Varianten x 1)



- Modifikator-Chips x 2 (doppelseitig, eine Variante x 2)



- Aktionsmarken x 6 (3 Varianten x 2)



- Würfel x 2 (weiße Augen x 1, schwarze Augen x 1)

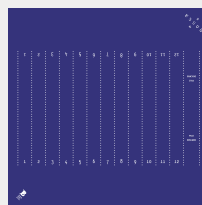


*Materialien und Farben der Punkte Kacheln, Aktionsmarken und Würfeln variieren je nach Ausgabe.

Furoshiki Spielmatte

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

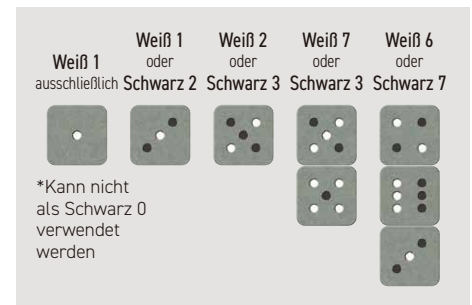
Für andere Editionen ist die Spielmatte separat erhältlich.



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						

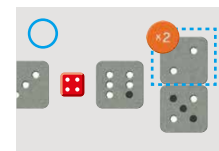
Punkte Zähler	Anzahl der Kacheln
W1 . S1	6 Stück
W2 . S2	5 Stück
W3 . S3	4 Stück
W4 . S4	3 Stück
W5 . S5	2 Stück
W6 . S6	1 Stück

2 Modifikator-Chips

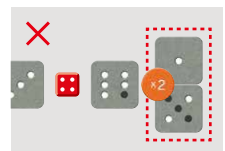
Die Modifikator-Chips können die Augenzahl oder die Farbe der Punkte **einer Kachel ändern**. Jeder Spieler darf pro Spiel einmal entweder einen Verdoppler oder einen Wandler einsetzen.



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



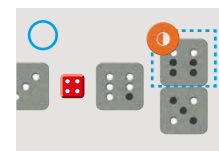
Die Kachel Weiß 2 wird doppelt gezählt, was die Summe in der Position auf Weiß 6 bringt.



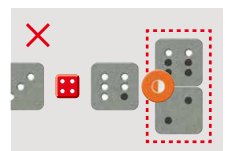
Die gesamte Kombination der Position kann nicht doppelt gezählt werden.



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

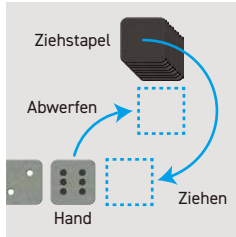
Jede Aktionsmarke kann nur einmal pro Spiel verwendet werden.



Neu ziehen

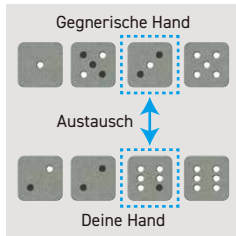
Wirf eine Kachel aus deiner Hand offen auf den Ablagestapel ab und ziehe eine neue vom Ziehstapel.

*Zuerst abwerfen.



Austausch

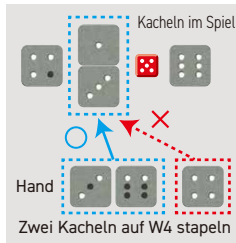
Tausche eine Kachel aus deiner Hand mit einer Kachel aus der gegnerischen Hand aus.



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

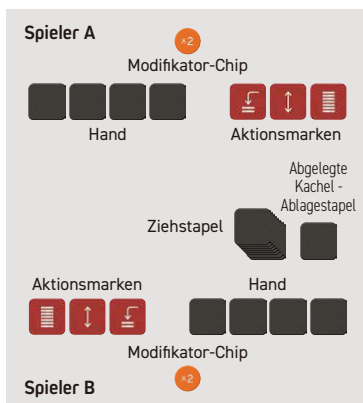
- Jeder Spieler zieht 4 Kacheln vom Ziehstapel und legt sie **verdeckt** vor sich in einer Reihe aus.

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.)



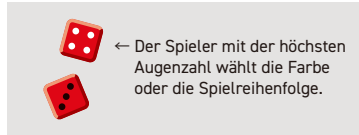
Spielablauf

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

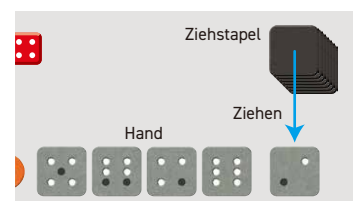
1-3 Nachdem beide Spieler ihre Hand aufgedeckt haben, wählt jeder Spieler eine Seite des Modifikator-Chips für das Spiel aus, **entweder Verdoppler oder Wandler**, und legt ihn offen zu seiner Hand.



2

Spielzug

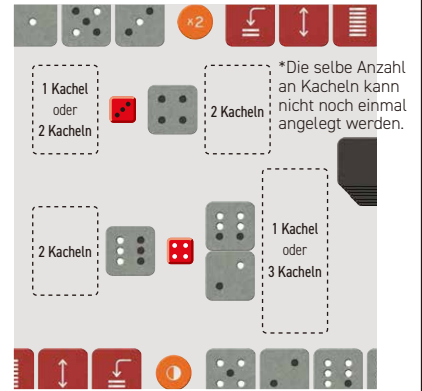
2-1 Der Spieler zieht eine Kachel vom Ziehstapel.



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].

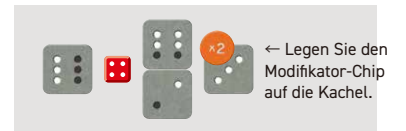
2-2-a: Legen von Kacheln

- 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.



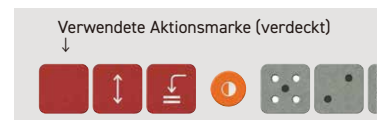
2-2-b: Legen von Kacheln mit Modifikator-Chips

- 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.



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! →

