

RECTANGLE

SCRAMBLE

Material:

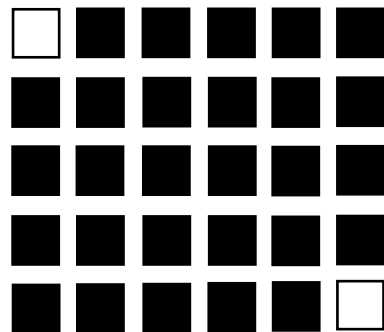
- 38 Holzkarten (mit 13 unterschiedlichen Symbolen, davon 18 ohne Symbol)
- Spielbrett (mit 36 Felder inkl. Start- und Zielfeld)
- 6 Spielfiguren (Gelb mit Viereckigen Kopf, Grün mit sechseckigen spitz zusammenlaufenden Kopf, Blau mit rundem Kopf, Rot mit Spitzem Kopf und Schwarz mit ovalen Kopf)
- Anleitung

Ziel des Spiels:

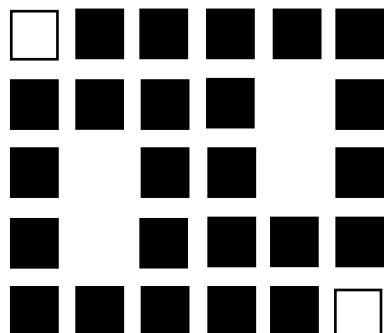
Das Ziel ist es als Erster auf das Zielplättchen zu gelangen.

Aufbau:

Es gibt verschiedene Möglichkeiten für den Aufbau. Der Einfachste Aufbau sieht so aus, dass alle Felder bedeckt sind:



Man kann es aber auch so machen das nicht alle Felder belegt sind z.B. Das die Felder | | .. , | | ... , | | | | ... und | | | | ... nicht mit Plättchen belegt sind:



Die Plättchen werden gemischt, und die benötigte Anzahl wird mit der Schrift nach unten in die vorgegebenen Löcher gelegt. Dann werden so viele Spielfiguren wie Spieler auf das Startfeld gestellt.

Spielablauf:

Der Spieler, der das Spiel am wenigsten kennt, entscheidet, wer beginnt. Er setzt seine Spielfigur um ein Feld hoch, runter, nach links oder nach rechts (nicht diagonal), dreht das Plättchen um, auf der seine Spielfigur steht, um die darauf geschriebene Aktion auszuführen. Dann dreht er das Plättchen wieder zurück und der Spieler links von ihm ist an der Reihe, er führt dasselbe durch.

Wenn man auf ein Feld kommt, auf dem schon eine Figur steht, darf der Spieler der drann ist, die stehende Figur um genau zwei Plättchen verschieben. (er darf die fremde Figur nicht nochmals auf ein Feld stellen auf dem eine andere Figur steht und das plättchen auf dem er die Figur stellt wird auch nicht umgedreht.)

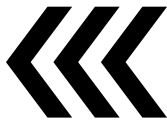
Spielende:

Das Spiel endet, sobald alle Spieler, bis auf einen, ihre Figur ins Ziel gebracht haben. Derjenige der dies als erstes geschafft hat, hat gewonnen, derjenige der es als zweites geschafft hat ist zweiter usw..

Zeichenerklärung:



Das sind die Feldkoordinaten, sie dienen nur zur Erkennungshilfe.



Das ist die Markierung für das Startfeld



Das ist die Markierung für das Zielfeld

Aktionsplättchen:

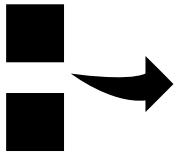


Bei den leeren Plättchen geschieht nichts.

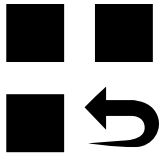
Gehe so viele Felder (hoch, runter, nach links oder nach rechts) wie auf dem Plättchen steht (1/2). Drehe das Plättchen auf dem du landest **nicht** um, dein Zug ist beendet.



Gehe zurück auf das Startplättchen.



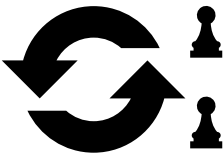
Schaue von zwei Plättchen die beschriebene Seite für dich an und lege sie auf die gleichen Felder von denen du sie genommen hast wieder zurück (mit der beschriebenen Seite nach unten).



Wähle drei Plättchen aus, die du für alle Spieler sichtbar aufdeckst, und lege sie auf die gleichen Felder, von denen du sie genommen hast wieder zurück (mit der beschriebenen Seite nach unten).



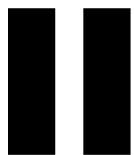
Tausche zwei Plättchen deiner Wahl miteinander (du darfst bei den Plättchen die beschriebene Seite anschauen).



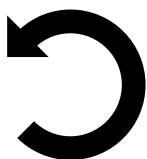
Tausche zwei Figuren deiner Wahl miteinander.



Nehme ein Plättchen deiner Wahl aus dem Spielfeld (achte darauf dass es immernoch einen Weg von allen Figuren und vom Start ins Ziel gibt).



Du wirst eine Runde überspringen. (Aussetzen)



Gehe nochmal ein Plättchen weiter und führe die Aktion aus die auf dem Plättchen steht.



Führe eine dir beliebige Aktion von oben aufgelist aus.

Anhang:

Originalauflage:

Idee:	Jonas Krüger
Design Plättchen:	Lukas Odermatt/Gabriel Frei
Design Figuren:	Gabriel Frei/Jonas Krüger
Design Spielbrett:	Lukas Odermatt/Gabriel Frei
Anleitung:	Jonas Krüger

Version für Sehbehinderte:

Idee:	Jonas Krüger
Überarbeitung Plättchen:	Jonas Krüger
Überarbeitung Figuren:	Jonas Krüger
Überarbeitung Spielbrett:	Jonas Krüger
Überarbeitung Anleitung:	Jonas Krüger