









### Octodice - KSR


Eine Partie = 6 Spielzüge pro Spieler. Immer, wenn jeder Spieler 2 Züge gemacht hat, erfolgt Zwischenwertung.

Ablauf eines Zuges:

- a) Würfeln:** Wirf alle 6 Würfel und lege 2 beliebige davon zur Seite. } Diese 6 Würfelsymbole  
Wirf die übrigen 4 Würfel und lege auch davon 2 zur Seite. } werden dann in Deinem  
Wirf die restlichen 2 Würfel und lege sie zu den anderen. } Zug kombiniert.
- b) bis zu 2 Haupt-Aktionen ausführen:** Du kombinierst 1 weißen + 1 schwarzen Würfel. }  
Weiß = Hauptaktion, Schwarz = Farbe / Ziffer (je nach Art der Hauptaktion). }  
Du darfst jetzt max. 2mal solche Kombinationen bilden. }  
Fehlt Dir ein leerer Kreis fürs Ankreuzen, ist die Aktion tabu. }  
Entscheide die Reihenfolge Deiner Hauptaktionen (A / B). }

● **Kreuze an und trage Punkte jeweils bei der Zug-Nr. auf Deinem Block ein.**

Hauptaktion:	Oberer Teil des Blocks:	Wertungsbereich, unten, Spalte A / B / Oktopus:
Kristalle: 	Kreuze 1 Kreis an.	Punkte: 0 - 2 (lt. Wert auf schwarzem Würfel)
Forschung: 	Kreuze 1 Kreis in Farbe des schwarzen Würfels an. Farb-Reihenfolge zwingend!	Punkte: 1 - 5 (lt. Angabe am Kreis mit Kreuz)
Labor: 	---	Beliebigen eigenen Markierungsstein 1 Schritt nach unten auf nächstes Laborplättchen ziehen. Schwarzer Würfel-Wert muss dessen Stufe (0, 1, 2) entsprechen. Neues Plättchen ist sofort nutzbar, zuvor erworbene Funktionen bleiben weiterhin erhalten.
Bot: 	Kreuze 1 Kreis in Farbe des schwarzen Würfels an, links zuerst. Farb-Reihenfolge: egal.	Punkte: 1 - 2 (lt. Angabe am Kreis mit Kreuz)
U-Boot: 	Kreuze 1 Kreis in Farbe des schwarzen Würfels an.	Punkte gibt es erst bei <u>Zwischenwertungen</u> : Je 1 Punkt je angekreuztem gleichfarbigem Bot.
<b>c) Oktopoden-Aktionen ausführen:</b> 	---	Je Spieldrittel kannst Du 2 Oktopoden rechts neben der Zugnotiz ankreuzen. Sind beide Oktopoden gemarkt, streiche 2 Minus-Pkte..  Bei 2 oder mehr Oktopoden in Deinem Wurf gibt es 1, 3, 4, 6, 7 Bonus-Punkte (hinter A und B eintragen).
<b>d) Zusatzaktionen der Mitspieler:</b> 	abhängig von ausliegenden Würfelsymbolen eines Mitspielers	Man darf je Spieldrittel bis zu 2mal 2 beliebige Würfel 1 Mitspielers für eig. Haupt-/Oktop.-Aktionen nutzen. Eigene Laborfunktionen dürfen verwendet werden. Punkte hinter dem Auge eintragen, ggf. auch "0". 2. Zusatzaktion ist <u>nicht</u> im selben Zug <u>eines einzigen</u> Mitspielers erlaubt!

**Zwischenwertung** (3mal im Spiel): Jeder Spieler hat nun 2 Züge gemacht. 

- ◆ Jedes angekreuzte U-Boot bringt 1 Punkt je angekreuztem Bots entsprechender Farbe.
- ◆ 2 Minus-Punkte, wenn nicht beide Oktopoden im Spieldrittel angekreuzt wurden.
- ◆ Gesamt-Punkte im Summenfeld eintragen.

**Bonuswertung** zum Spielende (auf Block unten rechts):

- ◆ Meiste/zweitmeiste Kristalle: 4 / 2 Punkte. Patt: Punkte der Plätze addieren und aufgerundet aufteilen.
- ◆ Punkte aus Laborerweiterungen der Stufe 2

Addiere Punkte der Zwischenwertungen und der Bonuswertung.  
Meiste Punkte gewinnen. Patt: Beteiligter mit mehr Kreuzen (U-Booten) siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 26.12.15  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de) - Hinweise zur KSR an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)









### Octodice - KSR

Eine Partie = 6 Spielzüge pro Spieler. Immer, wenn jeder Spieler 2 Züge gemacht hat, erfolgt Zwischenwertung.

Ablauf eines Zuges:

- a) Würfeln:** Wirf alle 6 Würfel und lege 2 beliebige davon zur Seite. } Diese 6 Würfelsymbole  
Wirf die übrigen 4 Würfel und lege auch davon 2 zur Seite. } werden dann in Deinem  
Wirf die restlichen 2 Würfel und lege sie zu den anderen. } Zug kombiniert.
- b) bis zu 2 Haupt-Aktionen ausführen:** Du kombinierst 1 weißen + 1 schwarzen Würfel. }  
Weiß = Hauptaktion, Schwarz = Farbe / Ziffer (je nach Art der Hauptaktion). }  
Du darfst jetzt max. 2mal solche Kombinationen bilden. }  
Fehlt Dir ein leerer Kreis fürs Ankreuzen, ist die Aktion tabu. }  
Entscheide die Reihenfolge Deiner Hauptaktionen (A / B). }

● **Kreuze an und trage Punkte jeweils bei der Zug-Nr. auf Deinem Block ein.**

Hauptaktion:	Oberer Teil des Blocks:	Wertungsbereich, unten, Spalte A / B / Oktopus:
Kristalle: 	Kreuze 1 Kreis an.	Punkte: 0 - 2 (lt. Wert auf schwarzem Würfel)
Forschung: 	Kreuze 1 Kreis in Farbe des schwarzen Würfels an. Farb-Reihenfolge zwingend!	Punkte: 1 - 5 (lt. Angabe am Kreis mit Kreuz)
Labor: 	---	Beliebigen eigenen Markierungsstein 1 Schritt nach unten auf nächstes Laborplättchen ziehen. Schwarzer Würfel-Wert muss dessen Stufe (0, 1, 2) entsprechen. Neues Plättchen ist sofort nutzbar, zuvor erworbene Funktionen bleiben weiterhin erhalten.
Bot: 	Kreuze 1 Kreis in Farbe des schwarzen Würfels an, links zuerst. Farb-Reihenfolge: egal.	Punkte: 1 - 2 (lt. Angabe am Kreis mit Kreuz)
U-Boot: 	Kreuze 1 Kreis in Farbe des schwarzen Würfels an.	Punkte gibt es erst bei <u>Zwischenwertungen</u> : Je 1 Punkt je angekreuztem gleichfarbigem Bot.
<b>c) Oktopoden-Aktionen ausführen:</b> 	---	Je Spieldrittel kannst Du 2 Oktopoden rechts neben der Zugnotiz ankreuzen. Sind beide Oktopoden gemarkt, streiche 2 Minus-Pkte..  Bei 2 oder mehr Oktopoden in Deinem Wurf gibt es 1, 3, 4, 6, 7 Bonus-Punkte (hinter A und B eintragen).
<b>d) Zusatzaktionen der Mitspieler:</b> 	abhängig von ausliegenden Würfelsymbolen eines Mitspielers	Man darf je Spieldrittel bis zu 2mal 2 beliebige Würfel 1 Mitspielers für eig. Haupt-/Oktop.-Aktionen nutzen. Eigene Laborfunktionen dürfen verwendet werden. Punkte hinter dem Auge eintragen, ggf. auch "0". 2. Zusatzaktion ist <u>nicht</u> im selben Zug <u>eines einzigen</u> Mitspielers erlaubt!

**Zwischenwertung** (3mal im Spiel): Jeder Spieler hat nun 2 Züge gemacht. 

- ◆ Jedes angekreuzte U-Boot bringt 1 Punkt je angekreuztem Bots entsprechender Farbe.
- ◆ 2 Minus-Punkte, wenn nicht beide Oktopoden im Spieldrittel angekreuzt wurden.
- ◆ Gesamt-Punkte im Summenfeld eintragen.

**Bonuswertung** zum Spielende (auf Block unten rechts):

- ◆ Meiste/zweitmeiste Kristalle: 4 / 2 Punkte. Patt: Punkte der Plätze addieren und aufgerundet aufteilen.
- ◆ Punkte aus Laborerweiterungen der Stufe 2

Addiere Punkte der Zwischenwertungen und der Bonuswertung.  
Meiste Punkte gewinnen. Patt: Beteiligter mit mehr Kreuzen (U-Booten) siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 26.12.15  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de) - Hinweise zur KSR an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)