

### 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)