

Sector 6 - KSR

3.1 - Spielaufbau Einsteiger:

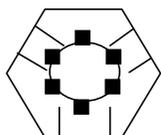
Wählt ein Labyrinth aus dem Visual Guide.

- ◆ Jeder Spieler hat 2 Figuren einer gewählten Farbe + 1 Zugangs-Plättchen.
- ◆ Nach Aufbau des Labyrinths kommen Sauerstoffmarker auf jedes Plättchen mit dem entsprechenden Wert (1 - 4) und passender Farbe.

3.2 - Das Labyrinth betreten:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

- ◆ Jeder Spieler platziert sein Zugangs-Plättchen so, dass es mind. an 2 weitere Plättchen angrenzt UND mind. 1 seiner 3 offenen Seiten muss an eine offene Seite eines der angrenzenden Plättchen anliegen.



Zugangs-
Plättchen
mit 3 Zugängen

Danach setzt jeder Spieler seine 2
Figuren auf sein Zugangs-Plättchen.

3.3 - Wettkampf:

Es geht immer reihum, bis das Spielende eintritt.

- ◆ Der aktive Spieler bewegt eine seiner Figuren auf ein Feld OHNE Figur.
- ◆ Figuren laufen immer in gerader Linie nach diesen Regeln:

... Bewegung kann soweit gehen, wie man will bzw. das Labyrinth zulässt.
... Bewegung geht nicht durch Wände oder Bereiche ohne Plättchen.
... Beim Bewegen darf man keine Figur (eigene/fremde) überspringen!
... Eine Bewegung darf nicht auf Feld mit Figur (eigene/fremde) enden.

- ◆ Nun darf er 1 Aktion mit dem Plättchen machen, wo die Bewegung begann.
ENTWEDER sammelt der Spieler den Sauerstoff-Marker auf dem Feld des Bewegungsbeginns ein und legt diesen vor sich ab.
ODER der Spieler dreht das Plättchen in eine beliebige Richtung um 60 Grad, egal ob evtl. Wege dadurch abgeschnitten werden.
ODER der Spieler verzichtet auf die Aktion.

Effekte durch ZAHNRAD-DREHUNGEN:

- ➔ Jedes Mal, wenn ein Plättchen gedreht wird, kann es passieren, dass angrenzende Plättchen ebenfalls gedreht werden. Siehe Fälle 1 - 4:

1. Zwei Plättchen sind verbunden, wenn die Zahnräder zwischen ihnen ineinandergreifen.
Das 2. Plättchen dreht sich in die entgegengesetzte Richtung.
2. Zwei Plättchen sind nicht verbunden, wenn eine der sich berührenden Seiten kein Zahnrad, sondern ein Korridor ist.
3. Ein einzelnes Plättchen kann mehrere andere Plättchen in Bewegung versetzen, sofern Bedingung 1 auf jedes von ihnen zugleich zutrifft.
4. Plättchen, die sich drehen, weil sie mit einem anderen Plättchen verbunden sind, lösen selbst keine weiteren Drehungen aus.

EINGESCHLOSSENE FIGUR:

- ◆ Kann eine Figur irgendwann ihr Feld nicht mehr verlassen, gilt:
Sind beide Figuren eines Spielers blockiert, dreht er die Plättchen mit seinen Figuren jeweils 1-mal oder 2-mal um je 60 Grad.
Das war dann der Zug des Spielers.

4 - Spielende:

Sind alle auf dem Spielfeld verbliebenen Marker von einer Figur besetzt, endet das Spiel sofort:

- ◆ Jeder Spieler sammelt noch die Marker auf, die unter seinen Figuren liegen.
- ◆ Jeder Spieler addiert die Punkte (je 1 - 4) seiner Marker.
... Jederzeit im Spiel darf man Mitspieler-Punktestände abfragen.
- ◆ Wer die meisten Punkte erzielte, gewinnt die Partie.
Patt: Der Beteiligte mit mehr blauen Markern siegt.
Bei weiteren Patts entscheiden dann mehr gelbe bzw. danach grüne Marker unter den Beteiligten das Patt.

Alternativ spielt man das

5 - vollständige Spiel:

- ◆ Es werden keine vorgegebenen Labyrinth verwendet.
- ◆ Die Spieler bauen es selbst auf und platzieren individuell dabei ihre nun je 2 Zugangsplättchen.
- ◆ Es gibt verschiedene Spiel-Modi, je nach Erfahrung der Gruppe wählbar.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 13.11.17