

SPIELANLEITUNG

FÜR 2-4 PERSONEN
AB 8 JAHREN

LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!
Mit der kostenlosen
Erklär-App



In der kostenlosen
Erklär-App findet ihr:
- Ein Erklär-Video
- Varianten für den
Arena-Aufbau
- Experten-Regeln

BATTLE ROYALE

Inhalt: 4 x 22 Figuren, 1 „Doom-Würfel“, 1 „Arena-Gestell“, 1 Stanzrahmen mit 25 Feldern, 1 „Eliminator“, 55 Karten

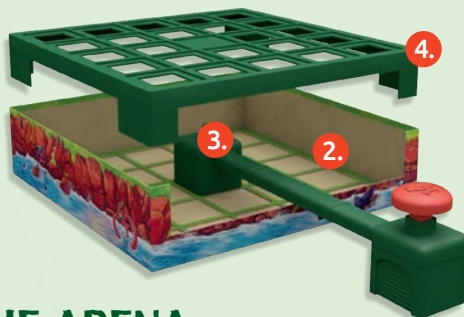
SPIELZIEL

Wer am Ende als Einziger übrig bleibt
oder die Mehrheit auf dem letzten Feld
hat, gewinnt!

SPIELVORBEREITUNG (3-4 PERSONEN)*

DER ELIMINATOR

1. Drückt die **25 Felder** vorsichtig aus dem Stanzrahmen.
2. Platziert den **Stanzrahmen** unten im Schachtelboden.
3. Platziert den **Eliminator** im Zentrum des Stanzrahmens. Der rote Knopf muss seitlich aus der Schachtel herausragen.
4. Platziert das **Arena-Gestell** so in den Schachtelboden, dass die schmalen „Tischbeine“ in Richtung der offenen Schachtelseite zeigen.



DIE ARENA

1. Platziert alle 25 Felder auf die dafür vorgesehenen Plätze in der Arena. Ins **Zentrum** kommt das **Zentrums-Feld mit der Flagge**.
2. Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt: **Entfernt die 4 Felder** wie in der Abbildung rechts zu sehen. In weiteren Partien könnt ihr die Arena individuell aufbauen. (Aufbau-Regeln: Das Zentrums-Feld mit der Flagge muss



in der Mitte sein. Alle anderen Felder müssen mit dem Zentrum verbunden sein.)

DIE AKTIONS-KARTEN



Wählt jeweils eine Farbe und nehmt die **10 Aktions-Karten** und **21 Figuren in dieser Farbe** (die 22. Figur ist eine Ersatzfigur). Bei weniger als 4 Personen kommen die übrigen, ungenutzten Farben in den Schachteldeckel.

Mische deine Karten und lege sie als verdeckten Stapel vor dich. **Ziehe 4 Karten** – das sind deine Handkarten.

DIE FIGUREN

Platziert auf jedes Feld je 1 Figur von jeder Farbe im Spiel.



SPIELABLAUF

Die jüngste Person beginnt das Spiel, dann seid ihr abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe. Jeder Spielzug besteht aus **zwei Phasen**:

Phasen:

1. Bewegungsphase
2. Doom-Phase

1. BEWEGUNGSPHASE

Um deine Figuren zu bewegen, machst du Folgendes:

- a) **1 Karte ausspielen:** Spiele eine beliebige deiner Handkarten aus und lege sie vor dich.
- b) **Bewege Figuren:** Bewege bis zu so viele deiner Figuren ... jeweils bis zu so viele Felder weit.

Beispiel: Wenn du diese Karte ausspielst, darfst du bis zu 2 deiner Figuren jeweils bis zu 3 Felder weit bewegen. Zum Beispiel so:



* Die Regeln für 2 Personen findet ihr auf Seite 4.

- c) **Karte nachziehen:** Lege die ausgespielte Karte offen auf deinen Ablagestapel neben deinem Nachziehstapel. Ziehe dann 1 Karte vom Nachziehstapel. *Wenn dein Nachziehstapel leer sein sollte, mischt du deinen Ablagestapel und bildest wieder einen verdeckten Nachziehstapel.*

BEWEGUNGSREGELN

- Bewege deine Figuren eine nach der anderen.
- Figuren dürfen nur horizontal oder vertikal von Feld zu Feld bewegt werden, aber nicht diagonal. Bei jedem Schritt darfst du die Richtung ändern. *Beispiel: Wenn du eine Figur 3 Felder weit bewegst, darfst du sie zuerst nach rechts bewegen, dann gerade aus und dann wieder nach rechts.*
- Figuren dürfen nicht über Löcher hinweg bewegt werden.
- Eine Figur darf in einem Spielzug nicht mehrfach über dasselbe Feld bewegt werden.
- Du darfst auch weniger Figuren bewegen, als die Karte angibt. Du darfst sogar gar keine Figur bewegen.
- Du darfst Figuren auch weniger weit bewegen, als die Karte angibt. *Beispiel: Mit einer „2 Figuren | 2 Schritte“-Karte darfst du auch eine Figur um 2 Felder weit bewegen und eine andere Figur um 1 Feld weit.*

KARTEN MIT ZUSATZAKTION

Einige Karten verfügen über eine zusätzliche Aktion:



Wenn du eine solche Karte ausspielst, führst du zuerst die Bewegungsphase aus und dann im Anschluss die Zusatzaktion. Diese Zusatzaktionen werden im Abschnitt „Doom-Phase“ beschrieben. Im Anschluss an die Zusatzaktion führst du noch ganz normal die Doom-Phase aus.

SCHUBSEN

Auf jedem Feld darf nur eine maximale Anzahl Figuren stehen:

- 2–3 Personen: max. 5 Figuren
- 4 Personen: max. 6 Figuren

Wenn während deines Spielzugs eine Figur seine Bewegung auf einem Feld beendet, auf dem mehr als das erlaubte Maximum an Figuren steht, schubst du eine Figur auf das nächste Feld – und zwar weiter in der Bewegungsrichtung, in der die Figur das Feld betreten hat.



Wenn die geschubste Figur dadurch in ein Loch oder vom Rand der Arena geschubst wird, so ist diese Figur aus dem Spiel. **Nimm diese Figur zu dir und lege sie als Gefangenen vor dich.**

„**Kettenreaktion**“: Wenn die geschubste Figur auf einem Feld landet, auf dem erneut das Figuren-Maximum überschritten ist, wiederhole den „Schubs-Vorgang“.

Sonderfall: Durch Explosionen (siehe „Doom-Phase: Explosion“) kann es passieren, dass auf einem Feld sogar 2 oder 3 Figuren mehr als das Maximum stehen. In diesem Fall schubst du beim Betreten dieses Felds so viele Figuren weiter wie nötig, dass anschließend nur noch das Maximum an Figuren auf dem Feld steht.

2. DOOM-PHASE

Nachdem du die Bewegungsphase ausgeführt hast, wirfst du den Doom-Würfel und führst die entsprechende Aktion aus.

BATTLE ROYALE



Wenn der Doom-Würfel dieses Symbol zeigt, gibt es einen Mehrheiten-Kampf auf jedem einzelnen Feld in der Arena.

Ausnahme: Auf dem Zentrums-Feld gibt es keinen Battle Royale!

Bestimmt für jedes einzelne Feld (außer das Zentrums-Feld), wer die Mehrheit hat und somit den Kampf gewinnt.

Um den Überblick zu behalten, welche Felder ihr schon abgehandelt habt, beginnt beim Feld links oben in der Ecke und geht dann die Felder von links nach rechts und jede Reihe von oben nach unten durch.

Wenn alle auf einem Feld vertretenen Farben dort die gleiche Anzahl Figuren besitzen, gibt es dort ein **Unentschieden** und nichts passiert.

Beispiel: Auf einem Feld haben Lila, Grau und Rot alle 1 Figur (Türkis hat 0). Es gibt dort keinen Gewinner und nichts passiert.

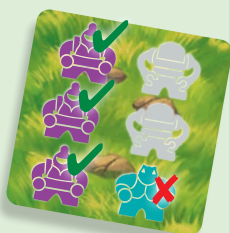
In allen anderen Fällen gewinnt den Kampf, wer am meisten Figuren auf diesem Feld hat. Dies kann eine einzelne Person sein oder auch mehrere.

Alle Personen mit **Mehrheit** nehmen jeweils **1 Figur gefangen**. Du musst eine Farbe wählen, die keine Mehrheit besitzt.

Sonderfall: Gibt es mehrere Farben mit Mehrheit, aber nur eine andere Farbe mit 1 Figur auf dem Feld? Dann nimmt diejenige Person mit Mehrheit die Figur gefangen, die der aktiven Person im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

Beispiele:

Auf diesem Feld hat Lila 3 Figuren, Grau 2 Figuren und Türkis 1 Figur. Lila hat die Mehrheit und kann nun entweder 1 graue Figur oder 1 türkise Figur gefangen nehmen.



Auf diesem Feld haben Türkis und Grau je 2 Figuren, Lila und Rot haben je 1 Figur.

Türkis und Grau haben die Mehrheit und dürfen jeweils 1 Figur gefangen nehmen. Türkis nimmt 1 lila Figur gefangen, Grau nimmt 1 rote Figur gefangen.

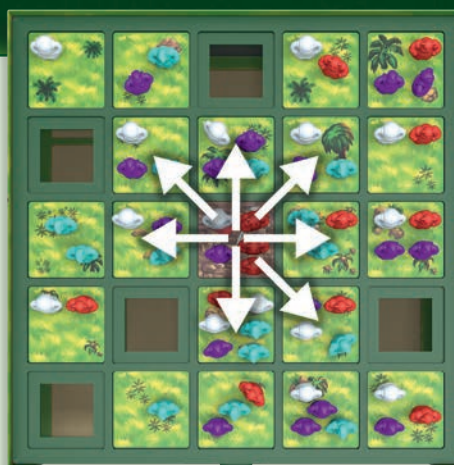


ELIMINATOR BEWEGEN

Wenn der Doom-Würfel dieses Symbol zeigt, musst du den Eliminator bewegen.

Du musst ihn **um 1 Feld verschieben – horizontal, vertikal oder diagonal!**


Du darfst ihn nicht unter ein Loch verschieben!



EXPLOSION



Wenn der Doom-Würfel dieses Symbol zeigt, passiert eines der folgenden zwei Dinge:

- Wenn sich der Eliminator unter einem Loch oder unter dem Zentrums-Feld befindet, führe die Aktion „Eliminator bewegen“ aus. 
- Wenn sich der Eliminator unter einem Feld (außer dem Zentrums-Feld) befindet, haue auf den roten Knopf des Eliminators.

Der Eliminator katapultiert nun das Feld mitsamt der Figuren darauf in die Luft!

Dabei können auch Figuren von anderen Feldern der Arena gestoßen werden.

Führt dann folgende Schritte aus:

- Entfernt das katapultierte Feld aus dem Spiel und legt es in den Schachteldeckel.
- Entfernt alle Figuren, die aus der Arena gefallen sind, aus dem Spiel und legt sie in den Schachteldeckel. Diese Figuren zählen nicht zu euren gefangenen Figuren!
- Figuren, die nicht mehr aufrecht stehen, aber nicht aus der Arena gefallen sind, sind immer noch im Spiel. Stellt sie

wieder aufrecht.

- Figuren, die neben Felder verschoben wurden, platziert ihr auf das nächstgelegene Feld.




Einstürzende Felder

Alle Felder in der Arena müssen über horizontale und vertikale Wege mit dem Zentrums-Feld verbunden sein.

Alle Felder, die nach einer Explosion nicht mehr mit dem Zentrums-Feld verbunden sind, werden aus dem Spiel genommen. Nehmt diese Felder samt der Figuren darauf aus der Arena und legt sie in den Schachteldeckel.

FREIE AUSWAHL



Wenn der Doom-Würfel dieses Symbol zeigt, darfst du eine der 3 Doom-Würfel-Aktionen wählen und ausführen:  /  / 

AUSGESCHIEDENE SPIELER

Wenn du keine Figur mehr in der Arena hast, bist du aus dem Spiel ausgeschieden. Du musst dann warten, bis das Spiel endet. Das dauert normalerweise nicht lange :-)

SPIELENDE

Das Spiel endet **sofort**, wenn:

- **Es nur noch Figuren einer Farbe in der Arena gibt:** Wer diese Farbe spielt, gewinnt.
- **Alle in der Arena verbliebenen Figuren auf dem Zentrums-Feld stehen bzw. nur noch das Zentrums-Feld übrig ist:** Wer die meiste Figuren auf dem Zentrums-Feld hat, gewinnt das Spiel.

Wenn mehrere Personen die meisten Figuren haben, gewinnt, wer von ihnen am meisten Gefangene gesammelt hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Die Karten „FÄHIGKEITEN“ & „SPEZIAL-AKTIONEN“ (OPTIONAL)

Wenn ihr bereits das Grundspiel gespielt habt, könnt ihr die Karten „Fähigkeiten“ und „Spezial-Aktionen“ dazunehmen, um noch mehr Pfiff und Entscheidungen ins Spiel zu bringen.

FÄHIGKEIT-KARTEN SPIELVORBEREITUNG

Zieht zufällig so viele Fähigkeit-Karten wie Personen teilnehmen + 1 mehr. Legt diese Karten offen auf den Tisch. Die restlichen Karten kommen in den Schachteldeckel. Wer rechts neben der startenden Person sitzt, darf sich zuerst eine Fähigkeit aussuchen und zu sich nehmen, dann sucht ihr euch gegen den Uhrzeigersinn jeweils eine Fähigkeit aus. Die übrig gebliebene Karte kommt in den Schachteldeckel.



REGELN

Deine Fähigkeit-Karte bietet dir für die gesamte Spieldauer eine bestimmte Fähigkeit (siehe Text auf der jeweiligen Karte).

SPEZIAL-AKTION-KARTEN SPIELVORBEREITUNG

Mischt die 7 Spezial-Aktion-Karten, zieht zufällig 3 davon und legt sie offen auf den Tisch.



REGELN

Die 3 bei der Spielvorbereitung ausgelegten Spezial-Aktionen können von allen genutzt werden.

Während deines Spielzugs darfst du genau eine Spezial-Aktion ein Mal verwenden – und zwar direkt vor oder nach deiner Bewegungsphase. Dafür musst du die auf der Karte angegebene Anzahl Figuren aus deinem Gefangenen-Vorrat bezahlen und in den Schachteldeckel zurücklegen.



Ausnahme: Die Aktion „Erneut würfeln“ führst du in der Doom-Phase aus.

REGELN FÜR 2 PERSONEN

SPIELVORBEREITUNG

1. Bereitet das Spiel wie gewohnt vor.
2. Platziert auf dem Zentrums-Feld und den 8 Feldern drum herum je 2 Figuren einer dritten, unbenutzten Spielerfarbe.

SONDERREGELN

- **Dritte Farbe:** Die Figuren der dritten Farbe bewegen sich nicht von alleine. Sie können jedoch die Mehrheit bei einem Battle Royale haben und so Figuren von euch entfernen!
- **Zusatz-Chance auf „Explosion“:** Nach jedem Spielzug wird der Doom-Würfel ein weiteres Mal geworfen. Bei diesem 2. Würfelwurf wird aber **nur die „Explosion“**  **ausgeführt**, falls sie gewürfelt wird. Zeigt der Würfel „Battle Royale“ , „Eliminator bewegen“  oder „Freie Auswahl“ , **passiert nichts**.
- **Battle-Royale-Regeln:** In den ersten 3 Spielzügen findet kein Battle Royale statt! Wenn die dritte Farbe bei einem Battle Royale die Mehrheit hat und beide Spieler auf dem Feld ohne Mehrheit vertreten sind, so verliert derjenige Spieler 1 Figur, der aktuell insgesamt mehr Figuren in der Arena hat. Bei Gleichstand wird 1 Figur des gerade aktiven Spielers entfernt. So entfernte Figuren legt ihr zurück in den Schachteldeckel. Haben sowohl die dritte Farbe als auch du die Mehrheit, darfst du 1 Figur deines Mitspielers (falls vorhanden) von diesem Feld gefangen nehmen.

Illustrationen: Benjamin Raynal
Cover-Illustration: Fiore GmbH
Grafik Dt. Lokalisierung: Michaela Kiente
Redaktion Dt. Lokalisierung: Ralph Querfurth

Autoren: Team Identity Games
© 2024 Identity Games International BV
Westersingel 108, 3015 LD Rotterdam,
The Netherlands, www.identitygames.com

Hinweise zu
Verpackungsmüll:



kosmos.de/disposal

© 2024 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

