

LITTLE WITCH MIDNIGHT



WAUF IHRER REISE DURCH EIN FANTASY-MULTIVERSUM IN EINEM URALTEN UNIVERSUM HAT IHRE EXPEDITION EINEN GEHEIMNISVOLLEN WALD ENTDECKT. DIE BÄUME RASCHELN SELTSAM, ALS WOLLTEN SIE EIN GEHEIMNIS PREISGEBEN. ALSO BESCHLIEßT DU, DEN DUNKLEN WALD ZU DURCHSUCHEN. AUF DEN VERSCHLUNGENEN PFADEN, DURCH DIE DIE BAUMWURZELN SCHWER ZU ÜBERWINDENDE MUSTER BILDEN, WERDEN SIE VON EINER GEHEIMNISVOLLEN HEXE ÜBERFALLEN. UM IHREN BANN ZU BRECHEN, MUSST DU EINEN RUNENKREIS DURCHQUEREN. ES SIEHT NACH EINEM EINFACHEN TEST AUS, ABER DANN SAGT SIE DIR MIT EINER GEHEIMNISVOLLEN STIMME DIREKT IN DEINEN EINGEFRORENEN GEIST, DASS SIE NUR EINEN VON EUCH GEHEN LASSEN WIRD. IHR ABER SEID ERFAHRENE ABENTEURER UND HABT EINEN PLAN, UM SIE ZU BESIEGEN. (OK, VIELLEICHT WISSEN SIE ES NICHT, ABER WIR BESCHREIBEN ES WEITER UNTEN)



KURZLISTE DER REGELN

- ▶ FIGURENZUG – SPIELFELDMUSTER = BEWEGUNG AUF RUNE JE NACH SPIELFELDMUSTER.
- ▶ MAN KANN NICHT ZWEI FIGUREN AN EINER RUNE HABEN. WENN EINE FIGUR AUF EINE BEREITS BESETZTE RUNE ZIEHEN SOLL, WIRFT SIE DIE DRAUFSTEHENDE FIGUR VON DORT RÜCKWÄRTS AUF DIE NÄCHSTE GLEICHE RUNE ZURÜCK.
- ▶ RUNE ✕ JOKER UND DAMIT JEDE FARBE.
- ▶ RUNE ✎ DIE FIGUR ZIEHT AN RAND DES RUNENKREISES.
- ▶ RUNE ✎ POSITIONSAUSTAUCH DER FIGUREN – IHRER GEGEN EINER DER ANDEREN SPIELER.
- ▶ FÄLLT DER WÜRFEL AN DIE GRENZE ZWEIER ODER MEHRERER MUSTER ODER RUNEN, DARF DER SPIELER WÄHLEN, WELCHES MUSTER ODER WELCHE RUNE ER DAVON HABEN MÖCHTE.
- ▶ RUNE ✎ HAT VORRANG VOR ANDEREN RUNEN ODER FARBEN.
- ▶ ZWEI ODER DREI SPIELER HABEN JEWEILS ZWEI FIGUREN. VIER, FÜNF ODER SECHS SPIELER HABEN JEWEILS NUR EINE.
- ▶ DER GEWINNERWURF MUSS AUF DEM LEIBE DER HEXE LANDEN.

SPIELZIELE

IN DIESEM SPIEL MUSST DU MIT ALL DEINEN SPIELFIGUREN ALS ERSTER DIE ZIEL-LINIE UM DEN RUNENKREIS ERREICHEN.



VORBEREITUNG

AUCH AUF EINER REISE VON TAUSEND MEILEN MUSS MAN DEN ERSTEN SCHRITT MACHEN. UND DAS IST DIE VORBEREITUNG. DIESE IST BEI DIESEM SPIEL ABER UNGLAUBLICH SCHNELL UND AMÜSANT.



ALS ERSTES MUSST DU DIR EINEN GEGENSTAND BESORGEN, DEN DU WERFEN KANNST (WEITERHIN NUR „WÜRFEL“). DAS KANN EIN KIESELSTEIN ODER EINE KUGEL AUS ALUFOLIE ODER ETWAS ANDERES SEIN. ES SOLLTE SICH JEDOCH UM EIN OBJEKT MIT EINER AUSREICHEND UNREGELMÄßIGEN FORM HANDELN. DER WÜRFEL IST WICHTIG, UM DIE BEWEGUNG IM SPIEL ZU BESTIMMEN, ALSO WÄHLE EINEN MIT EINEM HOHEN GRAD AN ZUFALLSBEWEGUNGEN AUS.



(BITTE TEILEN SIE UNS MIT, WELCHES DER VERRÜCKTESTE GEGENSTAND WAR, DEN SIE ALS "WÜRFEL" BENUTZT HABEN)

NATÜRLICH, DIE GRÖÖE DES "WÜRFELS" IST WICHTIG. DIE RICHTIGE GRÖÖE IST GEGEN EIN SONDERFELD AUF DEM T-SHIRT ZU PRÜFEN. SIE KÖNNEN DIESES AUF DER KARTE FINDEN: ES IST EIN ALLEIN-STEHENDER KREIS AM UNTEREN RAND DES RUNENKREISES. DER WÜRFEL DARF DIE GRÖÖE DIESER KREISES NICHT ÜBERSCHREITEN.

DER MESSRAUM FÜR DEN WÜRFEL



FARBKENNZEICHNUNG



MAX

DER ZWEITE SCHRITT IST DIE VORBEREITUNG DER SPIELFIGUREN.

AUCH HIER SOLLTEN SIE IHRE FANTASIE UND IHR IMPROVISATIONSTALENT EIN WENIG ANSTRENGEN. DAS WICHTIGSTE BEI DER "HERSTELLUNG" DER FIGUREN IST, DASS SIE LEICHT VONEINANDER ZU ERKENNEN SIND UND DASS ES WÄHREND DES SPIELES ZU KEINEN VERWECHSLUNGEN KOMMT... LETZTENDLICH SIE REPRÄSENTIEREN SIE. UND IHRE GRÖÖE SOLLTE DEM VERLAUF DER FELDER AUF DEM SPIELBRETT ENTSPRECHEN... IM IDEALFALL IST EINE FIGUR SO GROß WIE DAS ÖFFNUNGSTEIL EINER GETRÄNKEDOSE, ODER EINE PISTAZIENSCHALE.



HABEN SIE KEINE ANGST, IHRER FANTASIE FREIEN LAUF ZU LASSEN UND FIGUREN ZU SCHAFFEN, DIE SIE STOLZ MACHEN WÜRDEN. UND DANN MACHEN SIE NACH IHREN MÖGLICHKEITEN UND IHRER FANTASIE FIGUREN, DIE SIE TREFFEND REPRÄSENTIEREN WERDEN.

ACHTUNG! BEI SPIELEN ZU ZWEIT ODER ZU DRITT HAT JEDER SPIELER ZWEI FIGUREN ZUR VERFÜGUNG.

DER DRITTE SCHRITT IST DIE VORBEREITUNG DES SPIELFELDS.

LEGEN SIE DAS SPIEL-T-SHIRT AUF EINE EBENE FLÄCHE. (ZERTRAMPELTER BODEN, NIEDRIGES GRAS, EINE MATRATZE USW.) WENN SIE DAS T-SHIRT MIT DER VORDERSEITE NACH UNTEN LEGEN, ENDET DAS SPIEL SOFORT UND ALLE HABEN VERLOREN 😞 WENN DAS BILD OBEN LIEGT, KANN MAN MIT DER VORBEREITUNG FORTFAHREN. DER LETZTE SCHRITT VOR DEM EIGENTLICHEN SPIEL BESTEHT DARIN, DIE SPIELFIGUREN NEBEN DEM START-ZIEL-FELD AUßERHALB DES SPIELFELDS ZU PLATZIEREN. UND DAS WAR'S.

DAS SPIEL KANN LOSGEHEN.



AUSFÜHRLICHE BESCHREIBUNG DER REGELN

ES IST SEHR EINFACH, SICH IM SPIEL ZU BEWEGEN, UND ALLES HÄNGT VON DEN FARBEN AB, DIE MAN WÜRFELN KANN.

WENN SIE ZUM BEISPIEL AUF GRÜNE FARBE WÜRFELN, ZIEHEN SIE IHRE FIGUR ZUR NÄCHSTEN GRÜNEN RUNE, AUCH WENN SIE NOCH EINE FIGUR AUS DEM SPIEL HABEN.



=



BEFINDET SICH JEDOCH BEREITS EINE FIGUR AUF DIESEM FELD, WIRFT MAN SIE RÜCKWÄRTS AUF EINE RUNE GLEICHER FARBE ZURÜCK. WENN ZWISCHEN DEM STÜCK UND DEM START KEINE RUNE GLEICHER FARBE MEHR VORHANDEN IST, SO GEHT DAS STÜCK AUS DEM SPIEL RAUS. (NEBEN DEM STARTFELD)



WAS IST, WENN DER "WÜRFEL" AN EINE FARBGRENZLINIE FÄLLT UND ZWEI ODER DREI FARBEN ÜBERSCHNEIDET? IN DIESEM FALL WÄHLT DER SPIELER, DER DEN "WÜRFEL" GEWORFEN HAT, EINE DER FARBEN AUS, DIE DER "WÜRFEL" BERÜHRT, UND ZIEHT AUF RUNE GLEICHER FARBE HIN. (BEISPIEL: DU WÜRFELST EINEN KIESELSTEIN UND ER ÜBERSCHNEIDET SICH MIT ORANGE, ROT UND BLAU, ALSO WÄHLST DU DIE FARBE, DIE DICH AM WEITESTEN VORANBRINGT ODER ANDERWEITIG VON VORTEIL IST, Z. B. EIN DOPPELSPRUNG)



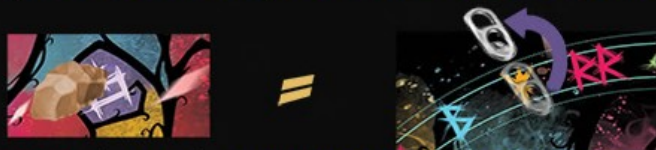
RUNE X SOG. UNIVERSALSPIELFELD IST EIN JOKER, UND SIE DÜRFEN ZU DIESEM ZEITPUNKT JEDE BELIEBIGE RUNE WÄHLEN.





HEILUNG. ES IST EIN SPIELFELD MIT DER RUNE . WENN DER HEILUNGSORT MIT EINEM BELIEBIGEN TEIL AUF DEN "WURF" TRIFFT, MUSS MAN ES SPIELEN (MAN DARF ZU DIESEM ZEITPUNKT KEINE ANDERE FARBE WÄHLEN, UND ES HAT SOGAR VORRANG VOR EINEM X ODER ).



DU BLEIBST DANN SO LANGE DRIN, BIS ES DIR GELINGT, IN DEINEM NÄCHSTEN ZUG DIE GLEICHE FARBE ZU WÜRFELN WIE DAS FELD, AUF DEM DU SICH GRAD ZU HEILEN VERSUCHST. (IN UNSEREM BEISPIEL DIE GELBE FARBE). ODER DU WÜRFELST DAS UNIVERSALSPIELFELD X. SPIELER, DER AM HEILEN IST, STELLT SEINE FIGUR ÜBER DEN PUNKTIERTEN RAND DES KREISES DRÜBER.



SPIELFELD MIT DER RUNE . DAS -RUNENFELD IST EIN ZAUBERSPRUCH. ER ZIEHT DICH AN UND LÄSST DICH AUF JEDEM FELD FALLEN, AUF DEM SICH EIN ANDERER SPIELER BEFINDET. DU WÄHLST AUS, MIT WELCHEM SPIELER DU DIE POSITION WECHSELST.

WARNUNG: DIES IST OBLIGATORISCH, UND SIE MÜSSEN TAUSCHEN, AUCH WENN ES FÜR SIE UNGÜNSTIG IST. DU TAUSCHST NICHT MIT EINEM SPIELER, DER NOCH KEINE FIGUR AUF DEM SPIELFELD HAT ODER SICH GERADE HEILT.





WENN DIE RUNE, AUF DER DU STEHST, ALS VERDOPPELT DARGESTELLT IST, DARFST DU ERNEUT WÜRFELN. (DU MACHST EINEN DOPPELSPRUNG). DIES GILT JEDOCH NICHT, WENN DU DARAUF ZURÜCKGEWORFEN WIRST ODER WENN DU AUF SIE VON DER HEILUNG HERABGESTIEGEN BIST.

BEI SPIELEN MIT ZWEI ODER DREI SPIELERN ZIEHT EIN SPIELER MIT JENER FIGUR HERUM, DIE IM AM BESTEN PASST. DER SPIELER MUSS MIT SEINEN FIGUREN DAS ZIEL ERREICHEN. (WENN SIE MIT MEHR ALS EINER PERSON SPIELEN, MÜSSEN SIE ZUERST MIT ALL IHREN FIGUREN AM ZIEL ANKOMMEN)

GRUNDREGEL: ES KÖNNEN NIE ZWEI FIGUREN AM DEMSELBEN FELD STEHEN.

WENN ALLE SPIELFIGUREN SICH IN DER HEILUNG BEFINDEN, ENDET DAS SPIEL NICHT – ES WIRD WEITER GEWÜRFELT, UM DIE HEILUNG ZU VERLASSEN.

DAS SPIEL IST VORBEI

DAS SPIEL ENDET, WENN DER SPIELER AUF DEM LETZTEN FELD VOR DEM ZIEL STEHT UND DEN WÜRFEL SO WIRFT, DASS EIN TEIL DES WÜRFELS DEN KÖRPER DER HEXE BERÜHRT/ÜBERLAPPT! (NUR WENN DU EINEN LEICHTEREN SCHWIERIGKEITSGRAD IM SPIEL EINSTELLEN WILLST, KANNST DU AUCH DEN HAARWURF BENUTZEN, UM DAS SPIEL ZU GEWINNEN UND UMGEGEHRT, WENN DU DAS SPIEL SCHWERER MACHEN WILLST, BENUTZE DIE REGEL, BEI DER DER WÜRFEL MIT SEINEM GANZEN VOLUMEN AUF DEM KÖRPER DER HEXE LIEGEN MUSS)



SONDERSITUATIONEN

WIRD EINE FIGUR AM HEILUNGSORT KURIERT UND DIE EINES ANDEREN SPIELERS STEIGT AUF DIE RUNE DARUNTER AB, SO KANN SIE DORT VERBLEIBEN, BIS DIE GRAD GEHEILTE FIGUR INS SPIEL ZURÜCKKEHRT. WENN ER BEI SEINER RÜCKKEHR NOCH DA IST, WIRD DIE FIGUR AUF DER RUNE RÜCKWÄRTS AUF DAS NÄCHSTE FELD MIT GLEICHEM RUNENMUSTER ZURÜCKGEWORFEN.

UND UMGEKEHRT, WENN DIE FIGUR AUF DER RUNE UNTER DER FIGUR IM HEILUNGSORT AUCH AUF HEILUNGSORT WÜRFELT, WIRFT SIE DIE FIGUR, DIE IM HEILUNGSORT BEREITS STEHT, AUF DAS NÄCHSTE ZURÜCKLIEGENDE SPIELFELD DERSELBEN RUNE ZURÜCK. (GENAU WIE BEIM KLASSISCHEN RAUSWERFEN, ABER DASS DIE EINZIEHENDE SPIELFIGUR NACHHER IM HEILUNGSORT BLEIBT).

WENN EIN SPIELER ZWEI FIGUREN IM SPIEL HAT, DARF ER MIT EINER BELIEBIGEN VON DIESEN ZIEHEN. ER DARF AUCH IN JEDER RUNDE DIE GLEICHE FIGUR ZIEHEN. (ABER NICHT VERGESSEN: MAN KANN NUR GEWINNEN, WENN MAN ALLE EIGENEN SPIELFIGUREN INS ZIEL GEBRACHT HAT).

TRIFFT DER WÜRFEL AUF EINE RUNE AUF, SO ZÄHLT ES, ALS HÄTTE ER DIE ENTSPRECHENDE FARBE GETROFFEN, UND DER SPIELER DARF MIT SEINER FIGUR AUF DIE NÄCHSTE ENTSPRECHENDE RUNE ZIEHEN.

LANDET DER WÜRFEL AUßERHALB DES SPIELBEREICHES, SO IST DER NÄCHSTE SPIELER DRAN. (ER DARF WÄHREND DER AKTUELLEN RUNDE NICHT WIEDERWERFEN). WENN DER WÜRFEL AUFGRUND VON SEINER FORM EINE DER FARBEN TRIFFT, ABER NICHT AUF IHR LIEGT, (D.H. EIN TEIL DAVON WIRD IM LUFTRAUM ÜBER DER FARBE ÜBERBRÜCKT), SO DÜRFEN SIE DIESE FARBE NICHT WÄHLEN. EIN SPIELER MUSS AUCH SEINE EIGENE FIGUR RAUSWERFEN, WENN SEINE AKTIVE FIGUR AUF DAS GLEICHE FELD EINZIEHT.



ERWEITERTE REGELN

WENN SIE DAS SPIEL BEREITS SOWEIT GEMEISTERT HABEN, DASS ES IHNEN ZU LEICHT FÄLLT, KÖNNEN SIE ES SICH ETWAS ERSCHWEREN. WIR HABEN EINIGE TIPPS FÜR SIE, WIE SIE DIE REGELN ÄNDERN KÖNNEN.

- ▶ NUR DER SPIELER DARF DAS SPIEL GEWINNEN, DER AUF DEN JOKER WÜRFELT.
- ▶ SIND ALLE SPIELFIGUREN IM HEILUNGSORT DRIN, SO MÜSSEN SIE AUTOMATISCH WIEDER VON VORNE STARTEN.
- ▶ WENN DU DEN WÜRFEL SO WIRFST, DASS ER MEHRERE FARBEN ÜBERSCHNEIDET, MUSST DU DIEJENIGE WÄHLEN, DIE AN DEINER FIGUR AM NÄCHSTEN LIEGT.
- ▶ WENN SIE EINE ANDERE STRENGE REGEL IM SINN HABEN, SCHICKEN SIE UNS EINE E-MAIL MIT IHRER IDEE. (DIE ADRESSE BEFINDET SICH AUF DER LETZTEN SEITE)

SPIEL-KATEGORISIERUNG

ALTER: 18-99

ART: DAS SPIEL BASIERT AUF GLÜCK UND EIN WENIG GESCHICHLICHKEIT

SPIELDAUER: 15-45 MINUTEN

ANZAHL DER SPIELER: 2-6 OPTIMAL, MEHR IST NACH ABSPRACHE MÖGLICH

FIGURENBESCHAFFUNG: 5-7 KLEINE OBJEKTE

SCHWIERIGKEITGRAD DES SPIELS: SEHR LEICHT



ANDERE T-SHIRT-SPIELE:



COPYRIGHT WEARGAMES, S. R. O.
 AUTOR DER ZEICHNUNG: PETER PRÍBOL
 SPIELDESIGN: WEARGAMES ©
 EMAIL: WITCH@WEAR-GAMES.COM