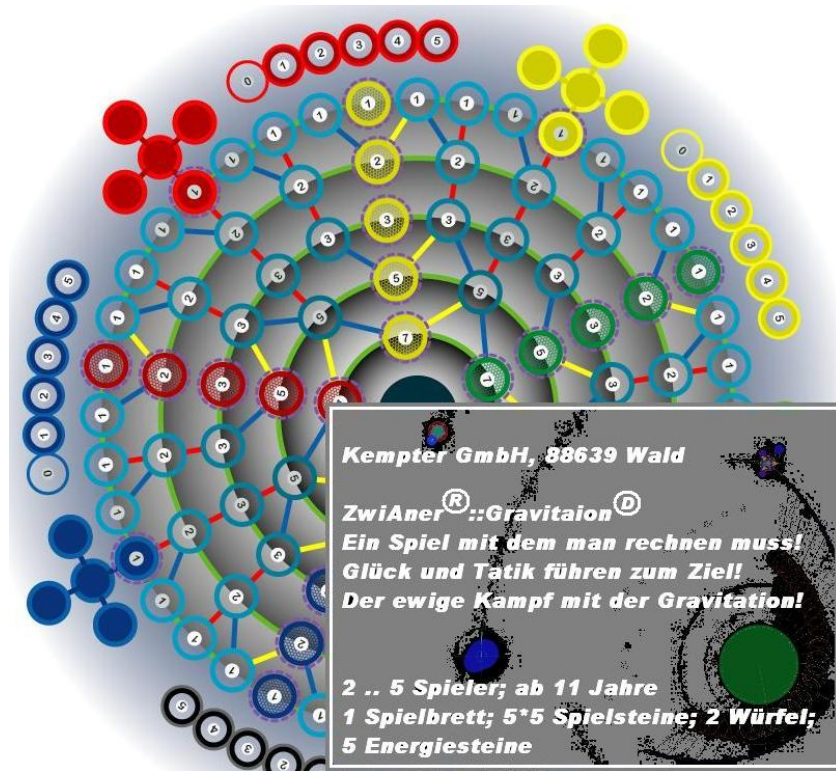


# ZwiAner::Gravitation



**Kempter GmbH, 88639 Wald**  
**ZwiAner®::Gravitaion®**  
*Ein Spiel mit dem man rechnen muss!*  
*Glück und Taktik führen zum Ziel!*  
*Der ewige Kampf mit der Gravitation!*

**2 .. 5 Spieler; ab 11 Jahre**  
**1 Spielbrett; 5\*5 Spielsteine; 2 Würfel;**  
**5 Energiesteine**

## INHALTSVERZEICHNIS

Gravitationsspiel	1
Allgemeines	1
Das Besondere	1
Zusammenspiel	2
Das Ziel	2
Spielfeld	2
Sprechweise	4
Symbole	4
Tunneleffekt	4
Phase 1	5
Spielfeld (Fortsetzung)	5
Stoßeffect	6
Phase 2	7
Beispiele	8
Das Spiel	9
Die 3 Ausnahmen	9
Grundsätzliches	10
Tunnel X	11
Spielfeld	11
Sprechweise	12
Symbole	12
Bewegung	13
Tunneleffekt	13
Die 4 Sonderregeln	14
Grundsätzliches	15
Tunneln ohne Pasch	16
Tunneln mit Pasch	17

### IMPRESSUM

Kempter GmbH  
 Von-Weckenstein-Straße-9  
 D-88639 Wald (Hohenzollern)  
 Telefon: 07578-92020  
 Telefax: 07578-92024  
 eMail: [Heinz.Kempter@ZwiAner.de](mailto:Heinz.Kempter@ZwiAner.de)

Geschäftsführer:  
 Dipl.-Ing. (FH) Heinz Kempter

Registriergericht: Amtsgericht Sigmaringen  
 Registernummer: HRB Nr. 467

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer gemäß § 27 a  
 Umsatzsteuergesetz: DE 146812922

Inhaltlich verantwortlicher gemäß § 10 Absatz 3  
 MDSIV: Dipl.-Ing. (FH) Heinz Kempter

ZwiAner®, Regelbuch®, ZwiAner::Gravitation®<sup>(D)</sup> und  
 ZwiAner::Tunnel X®<sup>(D)</sup> bei Kempter GmbH 2010

Alle Rechte sind vorbehalten.

Die Brettspiele unterliegen dem Geschmacksmusterschutz. Das Regelbuch ist urheberrechtlich geschützt.

Herausgeber: Kempter GmbH

Jegliche Verbreitung, Vervielfältigung auf fotomechanischen, elektronischen, sowie NET-Gebrauch ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Herausgebers möglich. Zuwiderhandlungen werden rechtlich geahndet.  
 Erfüllungsort und Gerichtsstand ist in allen Fällen Sigmaringen.

# ZwiAner<sup>®</sup> :: Gravitation

Ein Brettspiel aus der Welt der ZwiAner (das sind die, die im '2D' wohnen).

## Allgemeines:

**Gravitation** spürst du, wenn es dich in eine Richtung zieht! Wenn du also mit deinen Freunden am Spieltisch auf deinem Stuhl sitzt, die Hände auf dem Kopf zusammen legst und die Füße vom Boden abhebst, dann spürst du Gravitation! Du spürst sie als 'Druck' zwischen dem Stuhl und deinem Hin.. ääh .. Körper. Gravitation ist eine Kraft. Dazu braucht es die ganze Erde und nur dich allein! Jetzt ist klar, warum du zwischen dir und deinem Nachbarn keine Gravitation spürst .. er kommt mit seinem Gewicht einfach nicht gegen die ganze Erde an .. keine Chance!

## Das Besondere:

Im Spiel **dreht** sich alles um die Gravitation und das wird spielerisch so umgesetzt: Im Zentrum befindet sich ein **Gravitator**. Stell dir darunter ein 'Schwarzes Loch', einen Neutronenstern oder eine Sonne vor. Dieser Gravitator **zieht** alle Objekte, also deine Spielsteine, entlang der **'roten'** und **'blauen'** Linien, ins Zentrum seiner 'Macht'. Das ist zunächst einmal günstig für dich, denn für eine Bewegung entlang dieser Linien, in Richtung auf den Gravitator, verbrauchst du zuerstmal **keine Energie** (Würfelpunkte). Um nicht abzustürzen, musst du aber in eine der fünf **Umlaufbahnen** ('grüne' Linien) 'einschwenken'. Die dazu notwendige Energie steht als **Gravitationszahl** (1, 2, 3, 5, 7) in den einzelnen **Spielfeldern**. Um in eine Umlaufbahn einzuschwenken, müssen deine Energiepunkte natürlich **größer oder gleich** der jeweiligen Gravitationszahl sein! Sind nach dem Einschwenken in die neue Umlaufbahn noch Energiepunkte übrig, so werden diese als **Bewegungspunkte** verbraucht! Die Bewegung in einer Umlaufbahn verläuft immer im **Uhrzeigersinn** (Links-Hand-Regel). Ein Bewegungspunkt entspricht einem Energiepunkt. Ungünstig für dich wird es dann, wenn du versuchst, **vom Gravitator weg**, in eine neue Umlaufbahn zu kommen (entlang der **'roten'** und **'gelben'** Linien). Dafür musst du zunächst die Gravitationszahl deiner **aktuellen** Umlaufbahn bezahlen. Jede weitere Umlaufbahn, auf der du dich weiter vom Gravitator entfernst, kostet **zusätzlich** die jeweilige Gravitationszahl! Wenn du am Ende deines 'Aufstieges' noch Energiepunkte übrig hast, kannst du damit deinen Spielstein in der neuen Umlaufbahn weiterbewegen. Die Gravitationszahl der aktuellen Umlaufbahn muss **nach jedem Wurf** erneut bezahlt werden! Alle Würfelpunkte **müssen** mit **einem** Spielstein verbraucht werden! Du kannst überschüssige Würfelpunkte jederzeit in den Energiespeicher einlagern und sie bei passender Gelegenheit einem deiner Würfergebnisse hinzuzählen! Es **muss** immer ein Spielstein bewegt werden (auch über das eigene Ziel **hinaus**)! Nur im **Sonderfall**, wenn die Bewegung eines bestimmten Spielsteines von einem Mitspieler **verlangt** wurde, hast du für deinen Zug **keine** freie Wahlmöglichkeit! Reichen Energiepunkte nicht aus, dann 'stürzt' der Spielstein in den Gravitator, wird dabei 'zerstört', d.h., er **muss** zurück in seine **Startbasis**.

## Zusammenspiel:

So weit, so gut, wenn da nicht noch deine Mitspieler wären und mit ihren Spielsteinen dir absichtlich den Weg verstellen würden. Aber dafür gibt es die **Stoßgesetze** und den **Tunneleffekt**. Welches davon du aktuell einsetzen kannst, entscheidet dein **Wurf!** **Pasch oder nicht Pasch**: Ein Pasch hat zwei Wirkungen: Einmal setzt er die Gravitation außer Kraft (d.h., jede Bewegung entlang einer Verbindungslinie kostet einen Punkt), zum Zweiten erzeugt er den Tunneleffekt. Beim Pasch wird **kein** Energiespeicher benutzt. Ohne Pasch arbeitest du (wie oben beschrieben) mit und gegen die Gravitation und es gelten die Stoßgesetze (Stoßeffect).

## Das Ziel:

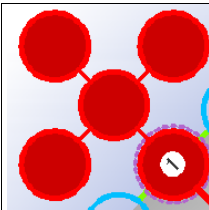
Das Ziel des Spiels ist die eigene **Formation**. Wer als Erster **alle** Spielsteine in 'Formation' bringt, hat das Spiel **gewonnen**!

Bevor du in das Spiel 'Gravitation' voll einsteigst, wollen wir dir die Spielregeln noch Stück für Stück erklären.

In **Phase 1** wirst du das Spielfeld ohne 'Gravitation' erforschen. Dafür kannst du mit dem 'Tunneleffekt' deine Mitspieler ganz weit hinter dir lassen!  
In **Phase 2** wollen wir die 'Gravitation' ins Spiel bringen. Dazu bedarf es etwas Kopfrechnen. Mit Plus und Minus kannst du die Gravitation zu deinem Vorteil nutzen. Der 'Stoßeffect' liefert den nötigen Antrieb, mit dem du deine Mitkämpfer ganz schön durch die Umlaufbahnen wirbeln kannst.  
In **Phase 3** wirst du das Gravitationsspiel mit allen Regeln spielen.  
Freu dich drauf ..

Viel Spaß wünscht dir und deinen Mitspielern, die Kempter GmbH, Wald.

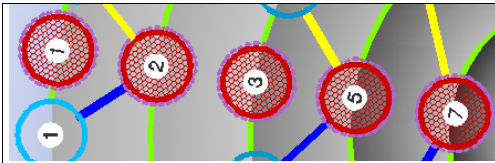
## Das Spielfeld:



= **Raumstation**

**Raumstation**, als Startbasis.

Hier werden **5 Spielsteine** der entsprechenden Farbe aufgestellt. Die Bewegung innerhalb der Raumstation **verbraucht Punkte**.



= **Formation**

**Formation**, als Spielziel.

Wer zuerst seine Spielsteine in 'Formation' bringt, hat **gewonnen!** Bewegungen innerhalb der Formation (keine Verbindungslinien vorhanden) sind verboten!

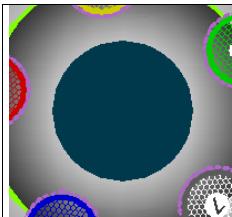


= **Sonderfeld**

Alle **Formationsfelder** und das **eine Feld** einer Raumstation, das sich innerhalb der Umlaufbahn befindet, sind besonders markiert. Dies sind 'Sonderfelder'.



**Wichtig:** Wenn sich ein **fremder Spielstein** auf einem deiner Sonderfelder befindet, **kannst** du verlangen, dass der Spieler seinen Zug mit diesem Spielstein ausführen **muss!** Sind mehrere Forderungen vorhanden, hat der Spieler die Wahl, welche Forderung er annimmt.

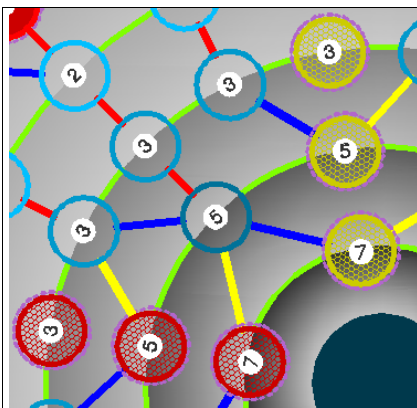


= **Gravitator**

**Gravitator**, Mittelpunkt des Spiels.

Ursache der Gravitation!  
(Vergleichbar einem 'Schwarzen Loch', einem Neutronenstern oder einer Sonne.)

Bewegungen von Feld zu Feld sind nur entlang der '**Verbindungslinien**' erlaubt! Alle Bewegungen erfolgen **im Uhrzeigersinn** (Links-Hand-Regel) mit dem Gravitator als Zentrum!



= **Verbindungslinien**

**Umlaufbahnen:** Grün.

**Gravitationslinien:** Rot, Blau, Gelb.

**Rote Linien:** Bewegung **mit** und **gegen** die Gravitation!

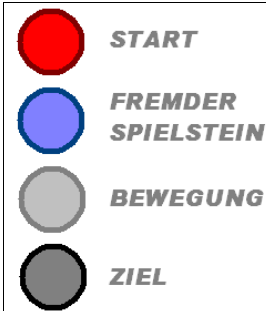
**Blaue Linien:** Bewegung nur **in** Richtung Gravitator!

**Gelbe Linie:** Bewegung nur **weg** vom Gravitator!

## Sprechweise:

Wichtig für das Gravitationsspiel ist die '**Sprechweise**! Sie ist für deine Mitspieler die einzige Möglichkeit, deine Gedanken (und damit deine Berechnungen), nachzuvollziehen. Also immer wenn es heißt .. '**sprich**' ..., dann *sprich laut und deutlich* ..

## Symbole:



In den Beispielen verwendete Abkürzungen:

**W4:** Wurf 4

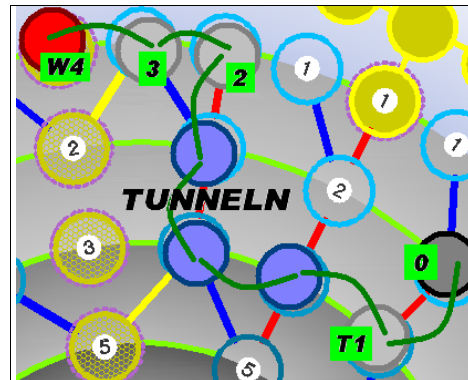
**3:** Bewegung (3, 2, 1, 0)

**S2:** Stoß 2

**T1:** Tunnel 1

**U3:** Umlaufbahn 3

## Effekte:



**T = Tunneleffekt**

**Tunneleffekt:**

Trifft der Spielstein auf Hindernisse, so kann er diese '**durchtunneln**'. Für den Spielstein wird das nächste freie Feld, entlang der Linien und durch alle Hindernisse hindurch, gesucht. Von dort aus wird, mit dem Sprechzusatz 'Tunnel', weiter heruntergezählt.

**Sprich:** "Wurf 4, 3, 2". Hindernis "Tunnel 1, 0"

Das gleiche Spielfeld darf nicht zweimal hintereinander (zu Zählschleifen) benutzt werden! Beim 'Tunneln' wird immer **ohne** Energiespeicher gearbeitet!



## Phase 2, zum Kennenlernen der Gravitation!

Name: **ZwiAner::Gravitator::Phase2;**

Spieler: 2 .. 5, Spielzeit: 15 .. 45 Minuten; Alter: 9 .. 99, ♀ ♂

Ausstattung: **1 Spielbrett, 5 x 5 Spielsteine/Raumschiffe, 5 Energiesteine, 2 Würfel.**

### Besonderheiten:

**Wer beginnt?** Vorschlag: Der, der als erster einen Würfel in der Hand hat!

Jeder Spieler stellt **5** Spielsteine einer Farbe in seine **Raumstation** und **1** dazu passenden Energiestein auf das Nullfeld des **Energiespeichers**. **Spielziel** ist die eigene **Formation!**

Wer zuerst **drei** seiner Spielsteine auf der eigenen Formation **in Reihe** bringt, hat gewonnen! Die Bewegung erfolgt im Uhrzeigersinn und nur entlang der Verbindungslinien.

**Achtung Gravitation!** (Siehe oben ..) Es gilt **nur** der **Stoßeffect**, der Tunneleffect wird in Phase 2 nicht benutzt.

### Würfel:

Es wird mit **zwei Würfeln** gearbeitet. Der Spieler hat die Wahl:

- Nur einen Würfelwert zu benutzen oder
- beide Würfelwerte zu addieren.

### Ausnahmen:

Ein **1<sup>er</sup>**-Pasch zählt **2** oder **11** Punkte. Bei einer **'1'** **und** einer **'2'** darf der Spieler entweder den Platz mit dem nächsten **fremden** Spielstein **tauschen** oder bis zum nächsten Sonderfeld ziehen (der kürzere Weg ist ausschlaggebend) oder mit **"Wurf 3"** arbeiten.

### Grundsätzlich gilt:

Es sind **alle** Würfelpunkte aufzubrauchen! Nur ein Stoß kann die Energie auf mehrere Spielsteine verteilen! Überschüssige Energie darf in den 'Energiespeicher' ausgelagert oder fehlende Energie aus dem Energiespeicher 'abgeholt' (dazugezählt) werden!

### Stoßeffect:

**Der Stoß .. elastisch, plastisch, praktisch:**

Trifft der Spielstein bei einer Bewegung entlang **einer Umlaufbahn** auf Hindernisse, so werden diese **gestoßen!** Der eigene Spielstein bleibt vor dem Hindernis stehen! Die noch vorhandene Energie (z.B. **2**) wird mit den Worten **"Stoß 2"** bis zum letzten Hindernis, entlang der Umlaufbahn, weitergegeben! Der Spielzug geht nun mit dem letzten Spielstein im Hindernis weiter.

Z.B.: **Sprich: "Wurf 5, Umlaufbahn 3, 2, Stoß 2 .., 1, 0"**

**Wichtig:** Es kann nur in der **Umlaufbahn** (grüne Linien) gestoßen werden. Entlang der roten, blauen und gelben **Gravitationslinien** ist dies nicht erlaubt!

### Beispiele:

Du würfelst z.B. eine **4** und eine **3**:

Dann **sprich: "Wurf 7"**.

Ein Feld der **'Raumstation'** befindet sich innerhalb der ersten Umlaufbahn (1). Jeder Spielstein, der auf diesem Feld steht, kann jederzeit in die **Umlaufbahn** (1) eintreten. Dazu **muß** aber Energie (Gravitationsenergie) aufgewendet werden. Die zugehörige Gravitationszahl der ersten Umlaufbahn ist die **'1'**.

**Sprich: "Umlaufbahn 6"** (7 – 1)

Nun bewegst du den Spielstein entlang der Umlaufbahn (1) (grüne Linien).

**Sprich: "5, 4, 3, 2, 1, 0"**.

Du willst in der vierten Umlaufbahn (5) bleiben:

**Sprich: "Wurf 7, Umlaufbahn 2"** (7 – 5)

Du willst von der zweiten Umlaufbahn (2) in die fünfte (7):

**Sprich: "Wurf 10"**

Nun bewegst du den Spielstein entlang der 'Gravitationslinien' (rot, blau) in Richtung 'Gravitator'. Dazu wird **keine** Energie in Form von Würfelpunkten benötigt! D.h., die Gravitationszahlen auf allen Feldern, über die dich die Gravitation nach innen zieht (oder du dich ziehen lässt), haben in diesem Fall keine Bedeutung (die Energie dazu kommt vom Gravitator selbst!)

**Sprich: "Gravitation 10"** (für jedes Feld)

Um in der fünften Umlaufbahn (7) zu bleiben, mußt du die zugehörige Gravitationsenergie aufwenden.

**Sprich: "Umlaufbahn 3"** (10 – 7)

Nun bewegst du den Spielstein entlang der Umlaufbahn (7) (grüne Linien).

**Sprich: "2, 1, 0"**.

Du willst von der vierten Umlaufbahn (5) in die zweite (2) gelangen:

Hierzu bewegst du den Spielstein entlang der 'Gravitationslinien' (rot, gelb) weg vom 'Gravitator'.

**Sprich: "Wurf 12"**

Dein Spielzug beginnt in der vierten Umlaufbahn (5). Dazu mußt du zuerst Gravitationsenergie aufwenden.

**Sprich: "Umlaufbahn 7"** (12 – 5)

Um in die dritte Umlaufbahn (3) zu gelangen, verbrauchst du wiederum Gravitationsenergie.

**Sprich: "Gravitation 4"** (7 – 3)

In diesem Fall spricht man von 'Gravitation', da keine Absicht besteht, in dieser Umlaufbahn zu bleiben!

Auch für dein Ziel, die zweite Umlaufbahn (2), wird Gravitationsenergie benötigt.

**Sprich: "Umlaufbahn 2"** (4 – 2) Am Ende bewegst du deinen Spielstein noch zwei Felder weiter in der Umlaufbahn (2).

**Sprich: "1, 0"**

## Phase 3, das Spiel! Die Spielregeln:

Name: **ZwiAner::Gravitator**

Spieler: 2 .. 5, Spielzeit: 15 .. 60 Minuten, Alter: 10 .. 99, ♀ ♂

Ausstattung: 1 Spielbrett, 5 x 5 Spielsteine/Raumschiffe, 5 Energiesteine, 2 Würfel.

Wer beginnt? Vorschlag: Der **Älteste** in der Runde.

Die 5 Spielsteine entsprechen 5 Raumschiffen. Diese sind mit dem neuartigen 'Wahrscheinlichkeitstreiberwerk' ausgestattet. Dieses 'Treiberwerk' funktioniert folgendermaßen: Im Maschinenraum sitzen zwei Techniker. Der eine würfelt und der zweite gibt die Wurfresultate in den Treiberwerkrechner ein. Solange die eingegebenen Zahlen wirklich zufällig sind, funktioniert dieser Antrieb wunderbar. Also bitte nicht mogeln!

**Würfel:** Es wird mit zwei Würfeln gearbeitet. Das Ergebnis beider Würfel wird addiert oder nur einer der Würfelwerte wird benutzt! Bei den Würfelpunkten handelt es sich um **Energiepunkte**. Die Energiepunkte dienen der Fortbewegung. Dabei wird die **örtliche Gravitation (Gravitationszahlen)** berücksichtigt. Energiepunkte können aber auch im **Energiespeicher** 'zwischenlagert' werden.

### Die 3 Ausnahmen:

**Sonderregel(1):** Würfelst du einen **Pasch**, d.h., zwei gleiche Würfelwerte, dann darfst du dieses Wurfresultat <sup>1)</sup> **ohne Gravitation** ausführen! Es entsteht dabei eine Art **Tunneleffekt**, d.h., du kannst **Hindernisse ohne** Punktverlust einfach **'durchtunneln'** (nach dem letzten Hindernis wird wieder weitergezählt).

**Sonderregel(2):** Würfelst du zweimal die '1' (**Einer-Pasch**), darfst du **ohne Gravitation** und **mit Tunneleffekt 2 oder 11** Punkte weiterziehen. (Du kannst alle Verbindungslinien, ohne die Gravitationszahlen zu berücksichtigen, benutzen!)

**Sonderregel(3):** Bei einer '1' und einer '2' darfst du entweder den Platz mit dem nächsten **fremden** Spielstein **tauschen** oder bis zum nächsten **Sonderfeld** ziehen (der kürzere Weg ist ausschlaggebend) oder auch mit **'Wurf 3'** arbeiten.

### Optional:

Du kannst jederzeit vor deinem Wurf eine **'Vorhersage'** machen (> 3)!  
Trifft die **'Vorhersage'** ein, **darfst** du einen der Würfelwerte **verdoppeln** und den anderen dazuzählen. Ist das Wurfresultat **falsch**, ziehst du **nur** mit dem **kleineren** Würfelwert weiter. Auf Sonderregel(2) und Sonderregel(3) hat eine Vorhersage **keine** Wirkung!

### Grundsätzlich gilt:

#### Zerstörung:

Zurück in die eigene Raumstation!

#### Ohne Pasch:

Hier gilt der **Stoßeffect!** Es sind immer **alle** Würfelpunkte mit einem Spielstein aufzubrechen. Nur ein Stoß kann die Würfelpunkte über mehrere Spielsteine verteilen. Überschüssige Punkte können auf die Energiefelder ausgelagert, fehlende Punkte von dort geholt werden. Reicht die Energie (Würfelpunkte + Energiespeicher) nicht aus (um mit einem Spielstein in der aktuellen Umlaufbahn zu bleiben), stürzt dieser in den 'Gravitator' und wird **zerstört**.

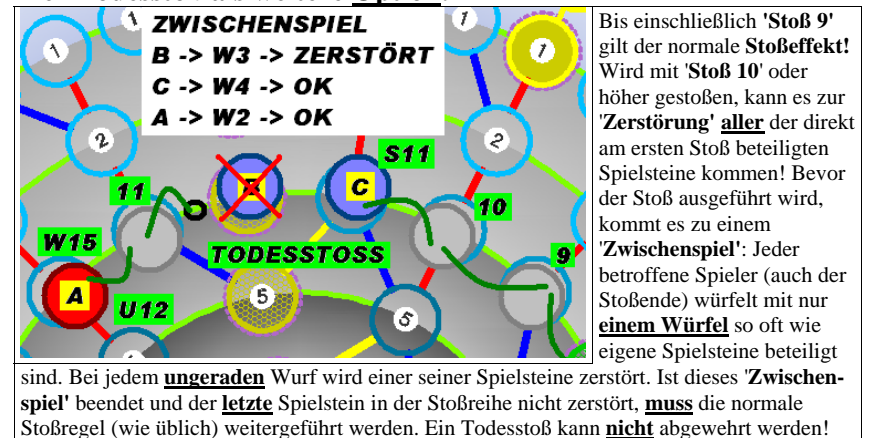
#### Mit Pasch:

Hier gilt der **Tunneleffect!** Es sind **alle** Würfelpunkte mit einem Spielstein aufzubrechen. Der Energiespeicher darf bei einem Pasch **nicht** benutzt werden!

#### Stoßabwehr:

Wird ein fremder Spielstein **gestoßen** und dessen Spieler hat noch Energiepunkte (im Energiespeicher) übrig, kann er mit diesen Punkten einen Stoß ganz **abwehren** oder zumindest die Stoßwirkung etwas vermindern. Dazu muss der Spieler nur die erforderliche Energie aus seinem Energiespeicher abziehen!

#### Der Todesstoß als weitere Option:



**ZWISCHENSPIEL**  
B -> W3 -> ZERSTÖRT  
C -> W4 -> OK  
A -> W2 -> OK

**TODESSTOß**

Bis einschließlich 'Stoß 9' gilt der normale **Stoßeffect!** Wird mit 'Stoß 10' oder höher gestoßen, kann es zur **'Zerstörung' aller** der direkt am ersten Stoß beteiligten Spielsteine kommen! Bevor der Stoß ausgeführt wird, kommt es zu einem **'Zwischenspiel'**: Jeder betroffene Spieler (auch der Stoßende) würfelt mit nur **einem Würfel** so oft wie eigene Spielsteine beteiligt sind. Bei jedem **ungeraden** Wurf wird einer seiner Spielsteine zerstört. Ist dieses **'Zwischenspiel'** beendet und der **letzte** Spielstein in der Stoßreihe nicht zerstört, **muss** die normale Stoßregel (wie üblich) weitergeführt werden. Ein **Todesstoß** kann **nicht** abgewehrt werden!

#### Sonderfall:

Sind alle Felder einer Umlaufbahn belegt und noch Punkte für einen Stoß übrig, werden **alle** Spielsteine auf dieser Umlaufbahn (ohne würfeln) zerstört!

Aktuelle Informationen sowie Tipps und Tricks findest du auf: <http://www.zwianer.de>

# ZwiAner<sup>®</sup> :: Tunnel X

Ein Brettspiel aus der Welt der ZwiAner (das sind die, die im '2D' wohnen).

Viel Spaß wünscht dir und deinen Mitspielern, die Kempter GmbH, Wald.

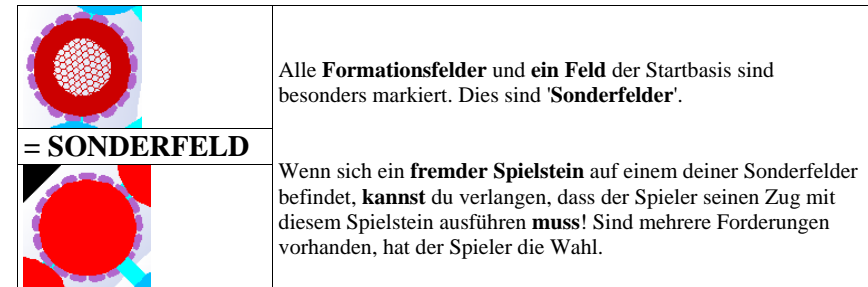
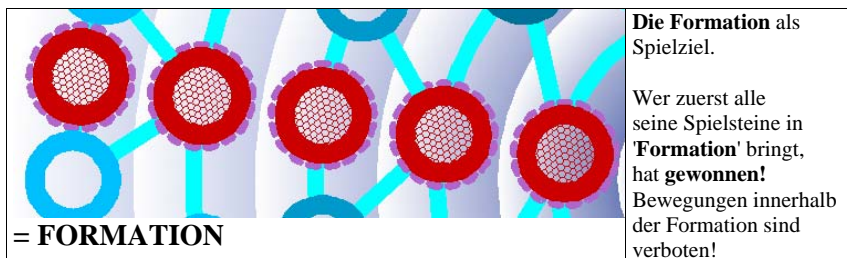
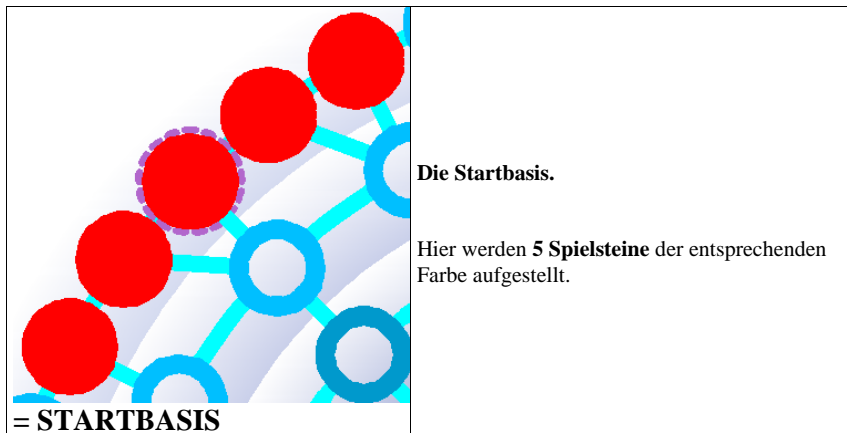
Spiel-Name: **ZwiAner::Tunnel X**

Spieler: 2 .. 5, Spielzeit: 10 .. 30 Minuten.

Alter: 6 .. 99, ♀ ♂

Ausstattung: 1 Spielbrett, 5 x 5 Spielsteine/Raumschiffe, 2 Würfel.

## Das Spielfeld:



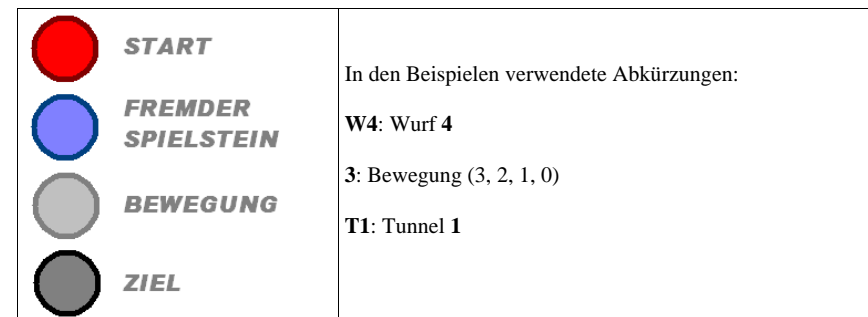
Bewegungen von Feld zu Feld sind nur entlang der '**Verbindungslinien**' erlaubt! Alle Bewegungen erfolgen **im Uhrzeigersinn** (Linke-Hand-Regel) mit der Spielmitte als Zentrum!

## Sprechweise:

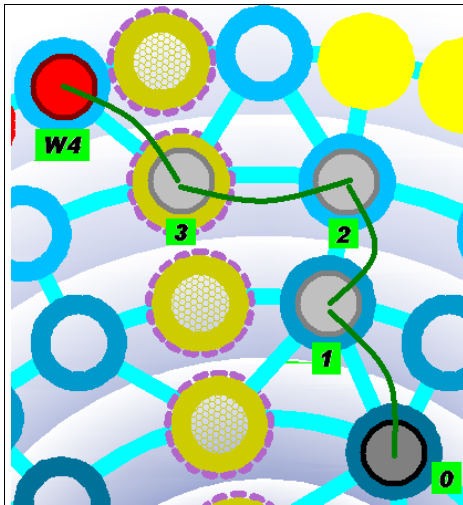
Wichtig für das Tunnel-X-Spiel ist die '**Sprechweise**'! Sie ist für deine Mitspieler die einzige Möglichkeit, deine Gedanken nachzuvollziehen.

Also immer wenn es heißt .. '**sprich**' ..., dann *sprich laut und deutlich* ..

## Symbole:



## Bewegung:

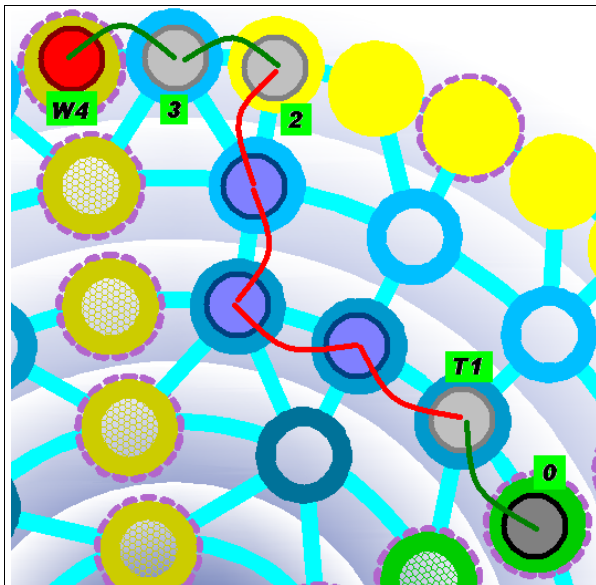


### Die Bewegung:

Der Spielstein wird entlang der 'Verbindungslinien' von Feld zu Feld bewegt.

Spruch: "Wurf 4, 3, 2, 1, 0".

## Tunneleffekt:



### Der Tunneleffekt:

Trifft der Spielstein auf Hindernisse, so kannst du diese **'durchtunneln'**. Für den Spielstein wird das nächste freie Feld, entlang der Linien und durch alle Hindernisse hindurch, gesucht. Von dort aus wird, mit dem Sprechzusatz 'Tunnel', weiter heruntergezählt.

Die 'Verbindungslinien' des letzten Spielsteins eines 'Tunnels' entscheiden das nächste freie Feld (T1).

Spruch: "Wurf 4, 3, 2".  
Hindernis "Tunnel 1, 0"

Das gleiche Spielfeld darf nicht mehrmals hintereinander (zu Zählschleifen) benutzt werden!

**Wer beginnt?** Vorschlag: Der **Jüngste** in der Runde. Jeder Spieler stellt 5 Spielsteine einer Farbe in seiner **Startbasis** auf. **Spielziel** ist die eigene **Formation!** Die Bewegung erfolgt im Uhrzeigersinn und nur entlang der Verbindungslinien. Jede Bewegung kostet Würfelpunkte. Es gilt der **Tunneleffekt**. Wer alle seine Spielsteine zuerst in die eigene Formation bringt, hat das Spiel gewonnen. **Würfeln:** Es wird mit **zwei Würfeln** gespielt, aber es darf nur mit **einem** der beiden Würfelwerte gearbeitet werden.

### Sonderregel(1):

**Alle** Spielsteine die **'durchtunneln'** wurden und nicht auf einem **'Sonderfeld'** stehen, **müssen** zurück in die eigene **'Startbasis'** gestellt werden.

### Sonderregel(2):

Bei einem **Pasch** (2 gleiche Würfelwerte) gibt es den Schutz der **'Sonderfelder'** nicht!

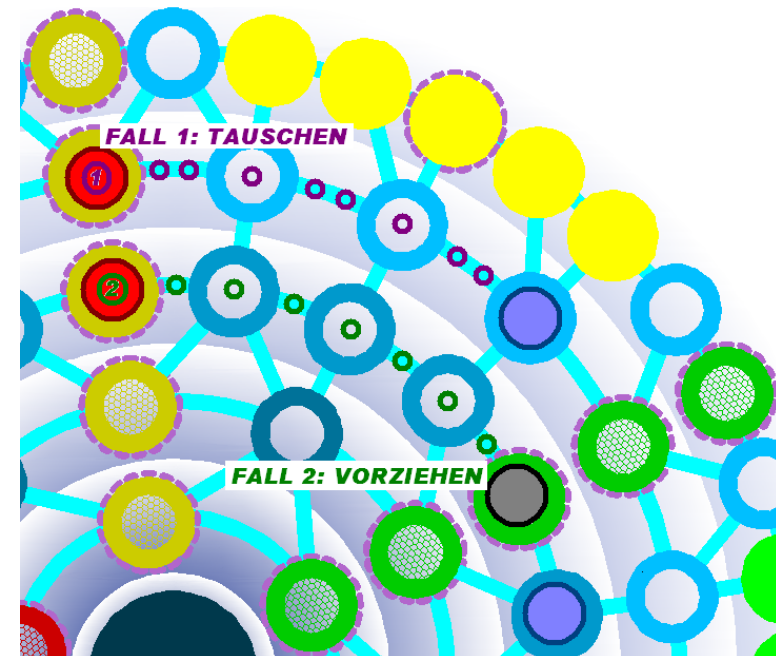
### Sonderregel(3):

Würfelst du einen **'1'er-Pasch**, **darfst** du mit **2** oder **11** Punkten arbeiten!

### Sonderregel(4):

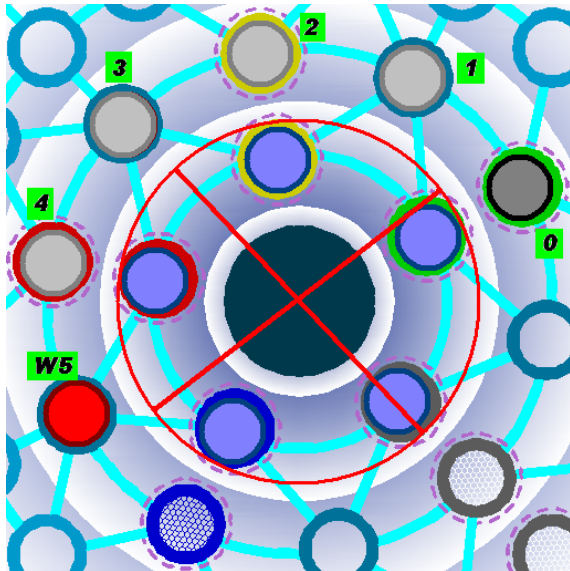
Würfelst du eine **'1' und eine '2'**, **darfst** du den Spielstein zum nächsten **'Sonderfeld'** bewegen (Fall 2) oder den Platz mit dem nächsten fremden Spielstein in der gleichen **'Umlaufbahn'** tauschen (Fall 1)! Der kürzere Weg ist maßgebend!

Hast du den Zug beendet, **musst** du noch einmal würfeln.



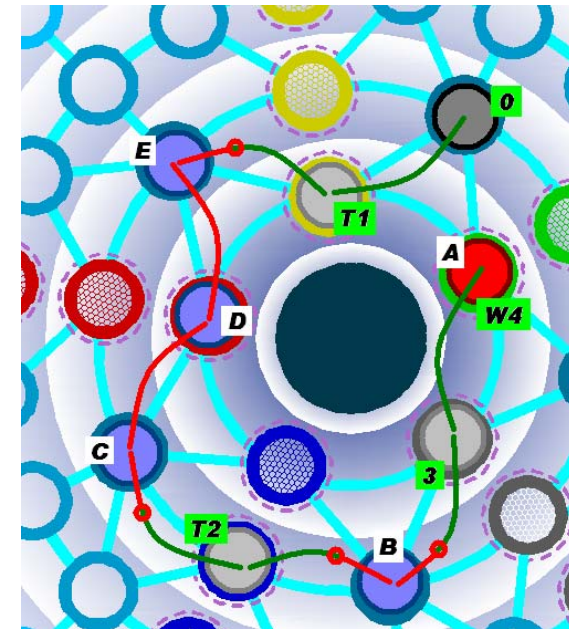
### Grundsätzlich gilt:

- Es sind **alle** Würfelpunkte mit **einem Spielstein** aufzubreuchen.
- Spielsteine können die Startbasis **jederzeit** verlassen.
- Eine **voll belegte** Umlaufbahn darf nicht zum 'durchtunneln' genutzt werden!



Wird ein Spielstein bewegt der in einer voll belegten Umlaufbahn steht, **muss** dieser zuerst aus der Umlaufbahn herausbewegt werden! Danach kann die nun wieder offene Umlaufbahn zum 'durchtunneln' benutzt werden.

### Tunneln ohne Pasch:



Spielsteine: A, B, C, D und E.

Die Spielsteine B, C und E stehen nicht auf 'Sonderfeldern' und **müssen** deshalb zurück in die jeweils eigene 'Startbasis'!

Ablauf:

**W4:** Wurf 4

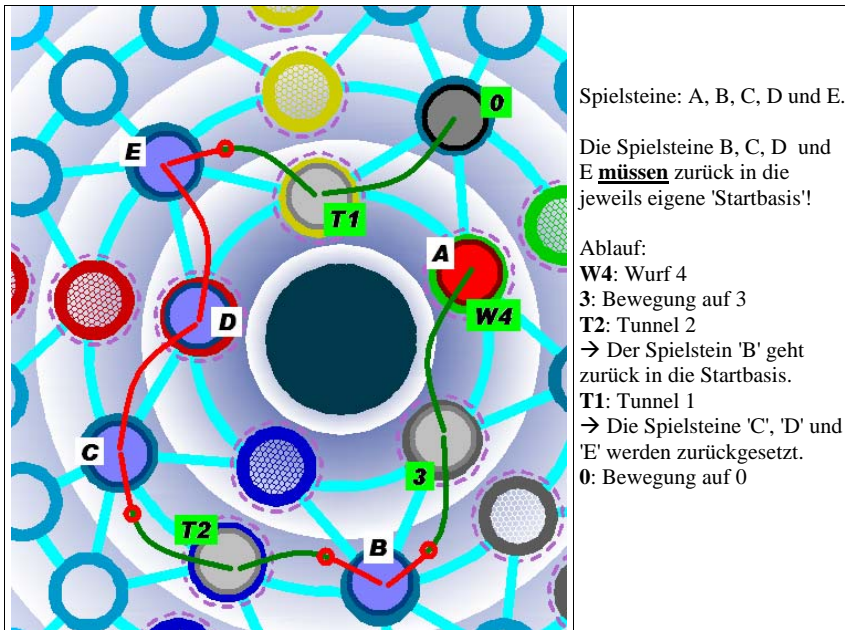
**3:** Bewegung auf 3

**T2:** Tunnel 2

→ Der Spielstein 'B' geht zurück in die Startbasis.

**T1:** Tunnel 1

## Tunneln mit Pasch:



Spielsteine: A, B, C, D und E.

Die Spielsteine B, C, D und E **müssen** zurück in die jeweils eigene 'Startbasis'!

Ablauf:

**W4:** Wurf 4

**3:** Bewegung auf 3

**T2:** Tunnel 2

→ Der Spielstein 'B' geht zurück in die Startbasis.

**T1:** Tunnel 1

→ Die Spielsteine 'C', 'D' und 'E' werden zurückgesetzt.

**0:** Bewegung auf 0



## Spielvariante:

### Sonderregel(2.1):

Bei einem **Pasch** (2 gleiche Würfelwerte) hast du zwei Möglichkeiten:

- Du nutzt einen der Würfelwerte zum **'Durchtunneln'**. Jetzt ist der Schutz der **'Sonderfelder'** aufgehoben und deine Mitspieler müssen sich von manchen Spielsteinen verabschieden!

oder

- du **addierst** beide Würfelwerte und führst deinen Zug ohne den **'Tunneleffekt'** aus!

Aktuelle Informationen sowie Tipps und Tricks findest du auf: <http://www.zwianer.de>