

ZwiAner® :: Tunnel X

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

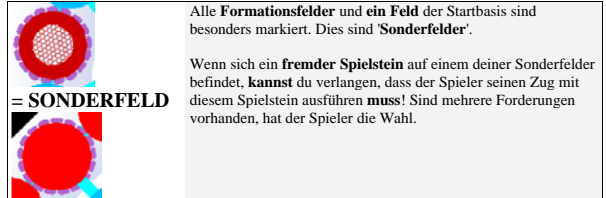
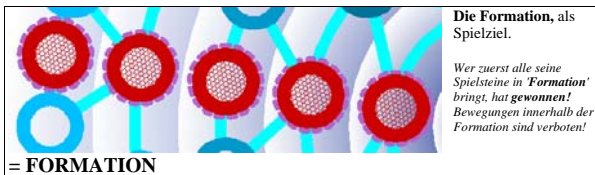
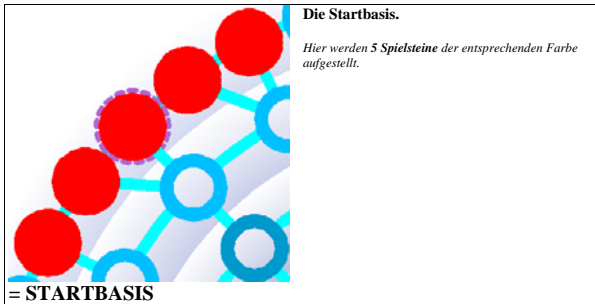
Viel Spaß wünscht dir und deinen Mitspielern, die Kempter GmbH, Wald.

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!

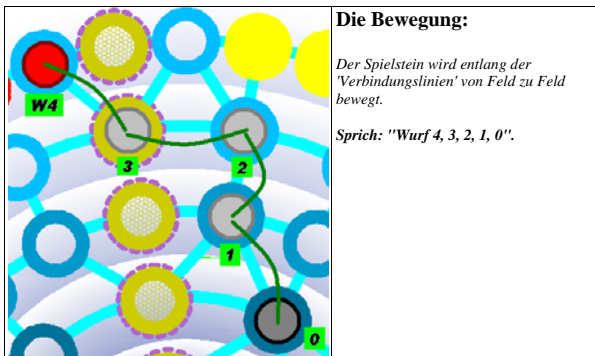
Sprechweise:

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* ..

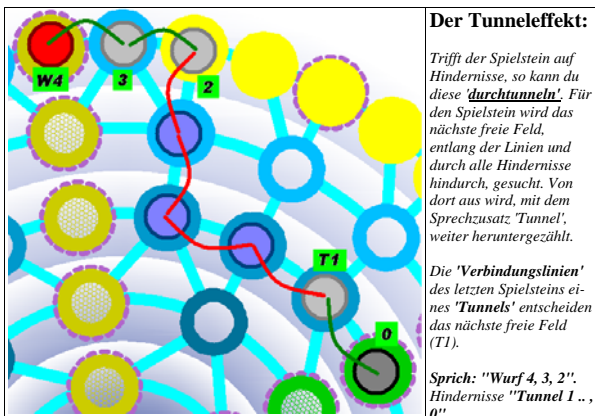
Symbole:

	START	In den Beispielen verwendete Abkürzungen: W4: Wurf 4 3: Bewegung (3, 2, 1, 0) T1: Tunnel 1
	FREMDER SPIELSTEIN	
	BEWEGUNG	
	ZIEL	

Bewegung:



Effekt:



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

Wer beginnt? Vorschlag: Der **Jüngste** in der Runde.
 Jeder Spieler stellt **5 Spielsteine** in der Startposition auf.
 Spielziel ist die **Formation!**

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):

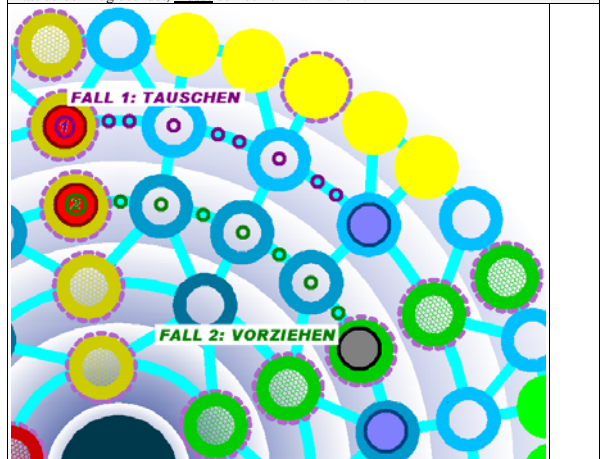
Bei einem **Pasch** (2 gleiche Würfelwerte) gibt es den Schutz der '**Sonderfelder**' nicht!

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.

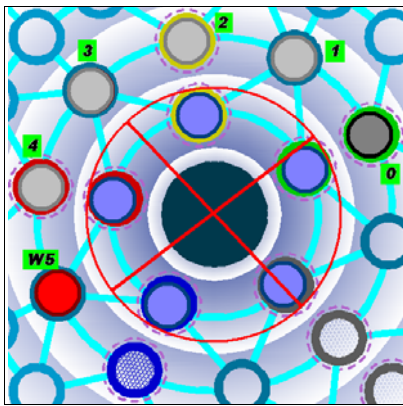


Grundsätzlich gilt:

Es sind alle Würfelpunkte mit einem Spielstein aufzubrauchen.

Spielsteine können die Startbasis jederzeit verlassen.

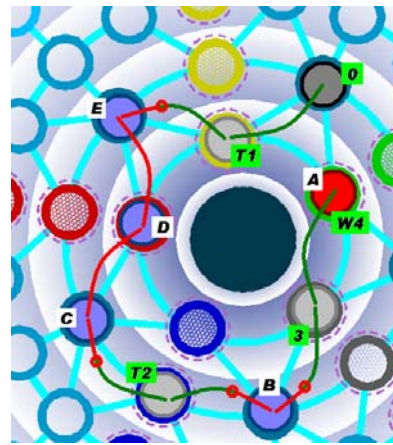
Eine voll belegte Umlaufbahn darf nicht zum 'durchtunneln' genutzt werden!



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

5

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.

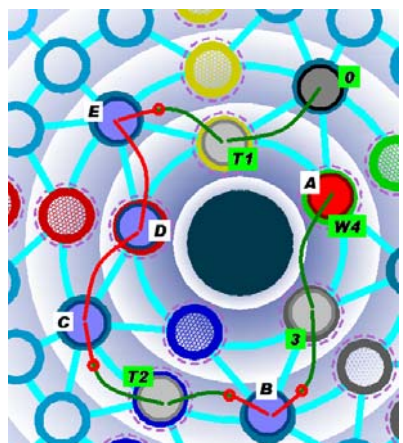
T1: Tunnel 1

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

0: Bewegung auf 0

6

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

7

Spielvariante:

Sonderregel(2.1):

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

- Du nutzt einen der Würfelwerte zum 'Durchtunneln', dann 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>

27. 09. 2010 Heinz Kempfer

8