

EQUILIBRIX Combact - Spielregeln

Ein buchstäblich verschärfter Kampf um das Territorium. Unter Beibehaltung des Spielprinzips stehen dir drei verschiedene Spielziele zur Verfügung.

1. Spielvorbereitung und Spielablauf

Nimm das Connect-Spielbrett und bilde aus den schwarz-weißen, einzigartig geformten Teilen (Bakterien) einen Kreis rund um das Spielbrett. Es spielt keine Rolle, welche Reihenfolge und Seite der Bakterien du wählst, weil diese noch keinem Spieler gehören. Es gibt jedoch einige außergewöhnliche Teile deines Vorrats – sechseckiger Jeton 5+1, eine zweispitzige und eine dreieckige Mikrobakterie (Rest sind Ersatzteile). Suche dir eine Farbe aus und bestimme den Spieler, der beginnt. Der zweite Spieler legt den Tetraeder namens Urheber zwischen 2 Bakterien seiner Wahl innerhalb des Rings und das Spiel beginnt. Wenn du am Zug bist, wähle eine von vier Bakterien im Ring aus, die sich im Uhrzeigersinn nach dem Urheber befinden. Dann verschiebe den Tetraeder auf den Platz, wo sich die ausgewählte Bakterie befand, und lege die Bakterie mit deiner Farbe auf das Spielbrett. Jetzt ist der zweite Spieler an der Reihe. Er wählt aus und platziert eine der vier Bakterien nach dem Urheber. Beziehungsweise kann er auch Mikrobakterien aus seinem Vorrat spielen. Spieler können diese Aktion nur zweimal pro Partie ausführen und der Tetraeder wird während dieser Aktion nicht verschoben.

2. Prinzip der fünf Punkte

Die erste Bakterie kann man auf ein beliebiges Feld legen. Weitere Bakterien müssen aber an Bakterien derselben Farbe anschließen. Die Verbindung von Bakterien richtet sich nach einer einfachen, aber strengen Regel. Du kannst nicht mehr als 5 von 12 Feldern rund um einen Verbindungspunkt (in der Mitte der Blume) besetzen. In diesem Limit sind die Vorsprünge aller Bakterien derselben Farbe miteinbezogen, die sich direkt rund um den Verbindungspunkt befinden. Auf allen Vorsprüngen befinden sich kleine Punkte, damit man sich besser orientieren kann, indem man einfach die Punkte zählt. Vorsicht, es ist nicht erlaubt, mehr als 5 Punkte in deiner Farbe zu verbinden! In einer Ausnahme kannst du 6 Vorsprünge verbinden – und zwar wenn du den Jeton 5+1 spielst und es deinem Gegenspieler abgibst.

3. Verschiedene Spielziele und Spielende

Bevor das Spiel beginnt, wählst du eine der folgenden Spielvarianten aus:

ZEITFAKTOR: Der Spieler, der als erster keinen regelgerechten Zug ausführen kann, hat verloren.

AUTONOMIE: Du erhältst Punkte für das Territorium, das nur durch die Bakterien oder Mikrobakterien deiner Farbe oder durch die äußere Linie des zweispitzigen Felds am Rand des Bretts definiert wird. Für jedes leere Feld zählt ein Punkt. In dieser Spielvariante kannst du deinen Zug weitergeben. Das Spiel endet, wenn beide Spieler nacheinander den Zug weitergeben.

3+3 ZIELE: Verteile 6 Basen rund um die Verbindungspunkte, die sich direkt auf dem Kreis rund um das Spielbrett befinden. 3 von ihnen sind weiß und 3 von ihnen sind schwarz. Dein Ziel ist es, diese Basen in ein Netz verbinden. Bei einem Unentschieden (beide Spieler haben die gleiche Anzahl verbundener Basen ihrer Farbe) ist die Anzahl der verbundenen Basen des Gegenspielers als sekundäres Kriterium ausschlaggebend. Du kannst auch in dieser Variante deinen Zug weitergeben. Das Spiel endet, wenn beide Spieler nacheinander den Zug weitergeben.

KAMPAGNE: In dieser Spielvariante musst du zwei Siegpunkte sammeln. Der Spieler, der das erste Spiel verliert, bestimmt eine Spielvariante für das nächste Spiel. Dazu erhält er eine zusätzliche Bakterie zur Auswahl, sodass er aus 5 Bakterien wählen kann. Der Gewinner kann hingegen nur aus 3 Bakterien im Ring wählen.