

INFLUDANCE Classic - Spielregeln

Bereite dich auf eine verrückte Schlammfahrt vor. Es werden Dinge geschehen, von denen du überhaupt noch nie gehört hast. Wenn du alles im Griff haben möchtest, ist es besser schnell wegzulaufen – sonst bringt dich dieses dynamische und schnelle Spiel an deine Grenzen.

1. Spielvorbereitung und Spielziel

Setze den Rahmen zusammen und leg die 4 Teile des Spielplans hinein. Falls du ein schnelles Spiel bevorzugst, kannst du das Spielbrett mit 6x6 Felder benutzen. Das 8x8-Brett steht dir für ein längeres Spiel zur Verfügung. Wähle ein Tier aus mit dem du spielen möchtest und stelle dieses auf das Startfeld mit dem kleinen Symbol seines Zieles. Jedes Tier muss in die Richtung des großen Symbols (seines Zielfeldes) schauen. Diese Richtung muss während des ganzen Spiels eingehalten werden. Jedes Tier hält aber eine andere Richtung ein, vergiss das nicht! Der jüngste Spieler bestimmt wer beginnt.

2. Spielablauf

Wenn du an der Reihe bist musst du einen beliebigen **SPRUNG** durchführen, und zwar links, rechts, rückwärts oder diagonal rückwärts. **Spring** nicht vorwärts – das würde sich nämlich jeder wünschen. Man kann nicht auf ein besetztes Feld **SPRINGEN**. Beim Entscheiden solltest du auch berücksichtigen, dass dein **SPRUNG** den Spuren-Effekt verursacht. Somit **PLATSCHST** du die Tiere in Richtung ihrer Spuren, die aus der Pfütze führen. Vom **PLATSCHEN** werden nicht immer alle Tiere beeinflusst. Es müssen sich nur die Tiere bewegen, deren Spuren aus der Pfütze, in der jemand **GESPRUNGEN** ist, führen. Nach der Auswertung des **PLATSCHENS**, das von dem **SPRUNG** verursacht wurde, ist das nächste Tier am Zug. Die Tiere spielen im Uhrzeigersinn entsprechend der Position der Startfelder am Rand des Spielbretts.

3. Sondersituation

Wenn mehrere Tiere in dieselbe Pfütze **geplatscht** werden, bewegt sich nur ein Tier, sodass das Feld besetzt ist. Der Spieler, der diese Situation verursacht hat, bestimmt welches Tier in die Pfütze gehen darf. Der Spuren-Effekt gilt nicht (und dein Tier bewegt sich nicht) in folgenden Situationen:

- 1) Dein Tier würde außerhalb des Spielbretts landen
- 2) Das **PLATSCHEN** schickt dein Tier zum Zielfeld (zum großen Symbol) eines anderen Tieres
- 3) Du würdest auf einem besetzten Feld landen (Falls das Tier, das dieses Feld blockiert, im Rahmen der Auswertung auf dem Feld bleibt)

4. Empfohlene Spielvarianten

Spiel in einem Team: Spielt zu zweit und wählt am Spielbeginn eine der folgenden Spielvarianten aus:

- a) **Alles oder Nichts** – Dein Team gewinnt, wenn beide Tiere auf dem Zielfeld stehen.
- b) **Der Gesandte** – Wer sein Tier als erster nach Hause gebracht hat, gewinnt das Spiel für sein ganzes Team.

Das geheime Spiel: Jeder von euch lost eine der vier Karten aus. Diese Karte zeigt, für welches Tier du geheim spielst. Du würfelst in deinem Zug und wählst eines der beiden Tiere auf dem Würfel aus. Mit diesem Tier **SPRINGST** du links oder rechts. Es ist also nicht erlaubt in dieser Spielvariante rückwärts zu **SPRINGEN**, sonst wäre die Partie zeitraubend und kompliziert. Deine Identität wird aufgedeckt, wenn du mit deinem Tier ans Ziel kommst.

