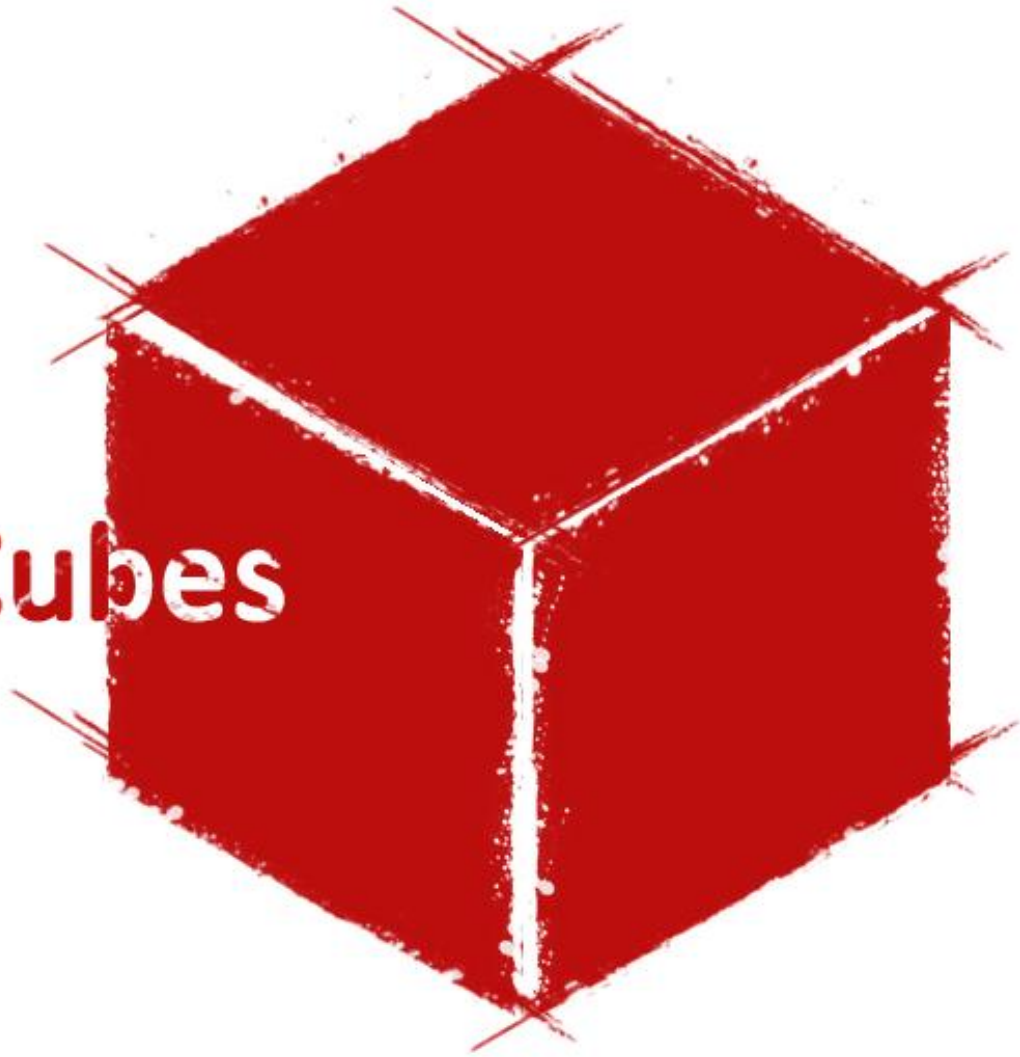


Cubes



Cubes

ein Strategiespiel für bis zu 4 Spieler

Spielmaterial

- 30 weiße Steine
- 5 x blaue Steine mit die Ziffern 2-6
- 5 x rote Steine mit die Ziffern 2-6
- 5 x schwarze Steine mit die Ziffern 2-6
- 5 x orangene Steine mit die Ziffern 2-6
- 12 x Aktionspunkte-Scheiben in den 4 Spielerfarben
- 1 Spielplan (10 x 10 Felder)
- 4 x Karte „Abhängigkeit“
- 4 x Karte „Handlungsübersicht“
- 40 x Karte „Verschiebung“
- 8 x Karte „Abhängigkeitswechsel“

Spielvorbereitung

1.	Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Spieler nehmen so am Tisch platz, dass jeder Spieler an einer anderen der 4 Seite des Spielplans sitzt. Jeder nimmt sich eine Karte "Handlungsübersicht" und legt sie vor sich ab.	
2.	Die weißen Steine werden reihum, von den Spielern auf dem Spielplan platziert bis diese aufgebraucht sind. Sie können in beliebiger Ordnung auf dem Spielplan, platziert werden wobei immer nur 1 Stein in einem der insgesamt 100 Felder liegen darf (Auch nicht übereinander).	2 Spieler: 30 weiße Steine 3 Spieler: 28 weiße Steine 4 Spieler: 26 weiße Steine
3.	Nachdem sich jeder Spieler eine Spielfarbe ausgesucht hat, nehmen sie sich die 5 Spielsteine ihrer Farbe und legen die übrig gebliebenen Spielsteine beiseite. Auch die nicht gebrauchten Karten "Abhängigkeit" werden aussortiert. Dann werde alle Karten "Abhängigkeit" der teilnehmenden Spieler gemischt und reihum an die Spieler ausgegeben. Tritt der Fall ein, dass ein Spieler die Karte mit seiner eigenen Farbe hat, so muss er mit seinen Mitspielern tauschen. Ist dies geklärt legt jeder seine Karte aufgedeckt vor sich ab.	
4.	Jeder Spieler nimmt sich 2 Aktionspunkte-Scheiben seiner Farbe. Die dritte wird griffbereit neben dem Spielplan bereitgelegt.	
5.	Alle Karten "Verschiebung" und "Abhängigkeitswechsel" werden gut zusammengemischt und anschließend verdeckt als Nachziehstapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Danach zieht jeder Spieler 5 Karten vom Nachziehstapel. Sie bilden seine verdeckte Hand.	

Spielziel

Ein Spieler hat gewonnen wenn er es schafft, alle 5 Spielsteine seiner Farbe mit der aktiven Seite nach oben auf dem Spielplan zu platzieren. Für den seltenen Fall, dass eine Konstellation entsteht bei der gleichzeitig auch ein anderer Spieler siegen würde, gewinnt dieser, und nicht der legende Spieler. Sollte der noch unwahrscheinlichere Fall eintreten, dass 2 Spieler von der Ausnahmeregel betroffen sind, so können sich beide als Sieger betrachten.

Spielablauf

Die Spieler machen unter sich aus wer beginnt. Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels 2 Aktionspunkte die von den Aktionspunkte-Scheiben repräsentiert werden. Der Starspieler beginnt und geht folgendermaßen vor:

1. Einen Aktionspunkt ausgeben

Als erster kann der Spieler einen seiner Punkte für Aktionen ausgeben, die im Folgenden geschildert werden und jeweils genau einen Aktionspunkt kosten.

<i>Spielstein legen</i>	Der Spieler nimmt einen seiner Spielsteine von seinem Vorrat (nicht vom Feld) und platziert ihn regelkonform mit der aktiven Seite nach oben auf dem Spielfeld.
<i>Spielstein aufnehmen</i>	Der Spieler nimmt einen seiner, auf dem Spielfeld ausliegenden Spielsteine auf, und legt sie in seinen Vorrat. Dabei spielt es keine Rolle ob der Stein aktiv oder inaktiv ist.
<i>Karte ausspielen</i>	Der Spieler Spielt eine Karte von seiner Hand aus, und führt die darauf abgebildete Aktion aus. Anschließend zieht er eine neue. Die Spieler haben stets 5 Karten auf der Hand.
<i>Karten tauschen</i>	Der Spieler kann eine beliebige Anzahl an Handkarten auf den Ablagestapel legen und sich dafür die selbe Anzahl an Karten vom Nachziehstapel nehmen. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

2. Änderungen vornehmen

Nach jeder Aktion wird von allen Spielern gemeinsam überprüft ob die Aktionen des handelnden Spielers Auswirkungen auf dem Spielplan hervorrufen. Gibt es Auswirkungen werden entsprechende Änderungen sofort vorgenommen. Diese Spielphase ist wichtig und muss jedesmal mit Sorgfalt absolviert werden.

3. Auf Sieg überprüfen

Anschließend wird auch immer überprüft, ob die Siegbedingung eingetreten ist. Ist dies nicht der Fall und hat der Spieler noch Aktionspunkte übrig, geht es wieder bei 1. los. Hat der Spieler keine Aktionspunkte mehr, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielregeln

Das Auslegen von Steinen

Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels 5 Spielsteine seiner Farbe vor sich ausliegen. Sie sind markiert mit den Ziffern 2, 3, 4, 5 und 6. Jeder dieser Spielsteine hat 2 Seiten: weiße Seite (schwarze Ziffer) = AKTIV, schwarze Seite (weiße Ziffer) = INAKTIV.

Wird ein Stein auf dem Spielfeld platziert muss die auf ihm abgebildete Ziffer, mit der Anzahl an weißen Steinen übereinstimmen, die direkt diagonal oder vertikal an den eigenen Spielstein angrenzen. Trifft dies nicht zu, darf der Stein auch nicht gelegt werden.

Ein Beispiel:

Spieler Orange darf seinen 3er Stein auf der abgebildeten Position platzieren da den Stein 3 weiße Steine umgeben; 2 diagonal und einer vertikal.	Spieler Blau darf seinen Stein nicht setzen, da die angrenzenden weißen Steine nur eine Gesamtmenge von 2 haben.

Ein Stein kann also immer nur **aktiv** ins Spiel gebracht werden.

Aktivität und Inaktivität

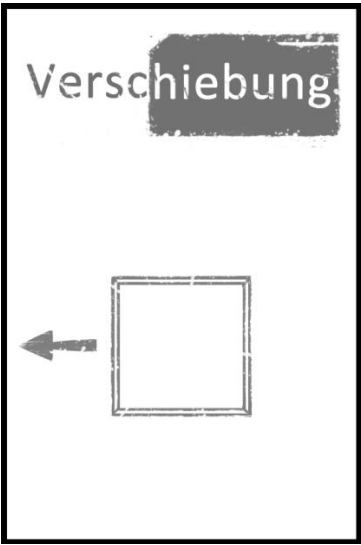

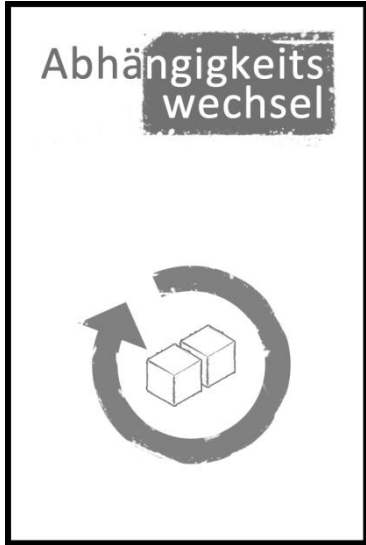

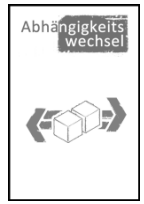
Ein Stein gilt solange als aktiv und darf mit der weißen Seite nach oben liegen, solange seine Bedingung erfüllt ist. Ein 4er Stein beispielsweise, muss stets von 4 weißen Steinen umgeben sein um aktiv zu bleiben.

Sobald diese Bedingung nicht mehr erfüllt wird, muss der Stein auf seine inaktive (schwarze) Seite gelegt werden. Dies passiert immer in Spielphase 2 "Änderungen vornehmen". Ein inaktiver Stein ist irrelevant für die Siegbedingung, bleibt aber trotzdem solange liegen bis er aufgenommen wird, oder bis die Bedingung für Aktivität wieder erfüllt ist.

Mehr Aktionspunkte


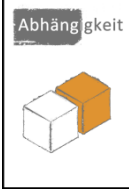
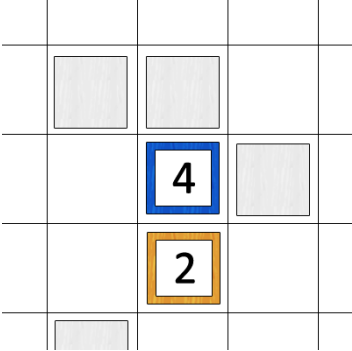

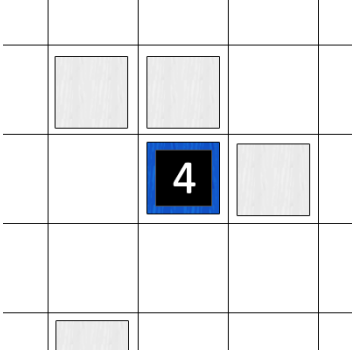
Die Spieler haben die Möglichkeit auf einen dritten Aktionspunkt. Beträgt die Summe, aller eigenen auf dem Spielfeld liegenden **aktiven** Steine 10 oder mehr, so können sie sich den dritten Aktionspunkt nehmen und auch noch im selben Zug nutzen. Dies ist auch der Fall, wenn dies mit der 2. Aktion erwirkt wurde. Natürlich ist es auch möglich seinen dritten Aktionspunkt zu bekommen wenn ein anderer Spieler an der Reihe ist, auch wenn es unwahrscheinlich ist.

Handkarten ausspielen

		
<p>Das Ausspielen der Karte Verschiebung lässt den Spieler einen beliebigen weißen Stein auf dem Spielfeld in die angegebene Richtung verschieben. Dabei kommt es darauf an, wo der Spieler am Tisch sitzt. Die selbe Karte auf den selben Stein angewandt, jedoch von einem anderen Spieler ausgespielt, hätte also eine andere Auswirkung auf die Richtung der Verschiebung.</p>	<p>Die zweite Art Verschiebungskarte lässt den Spieler einen weißen Stein um 2 Felder in die angegebene Richtung verschieben. Dabei ist zu beachten, dass die Karte auf einen Stein angewandt wird. Es kann also nicht ein Stein um eine Einheit verschoben werden und ein anderer um die verbleibende. Ebenso ist es nicht möglich einen der beiden Verschiebungen verfallen zu lassen. Kann ein Stein nicht um zwei Einheiten um die angegebene Richtung verschoben werden, weil dort beispielsweise ein anderer Stein die Position blockiert, kann die Karte nicht gespielt werden. Auch können keine Steine übersprungen werden.</p>	<p>Das Ausspielen der Karte "Abhängigkeitswechsel" führt zu einem Wechsel der Abhängigkeitskarten die vor den Spielern ausliegen. Es gibt drei verschiedene Karten dieses Typs. Alle davon bewirken einen Wechsel, nur die Art und Weise unterscheidet sich. Wird die oben abgebildete Karte gespielt, gibt jeder seine Karte an seinen linken Nachbarn weiter.</p>
		<div data-bbox="1045 1294 1189 1496">  </div> <p>Jeder gibt seine Karte an den rechten Mitspieler.</p> <div data-bbox="1045 1529 1189 1731">  </div> <p>Der ausspielende Spieler kann zwei beliebige Karten (darunter auch die eigene) miteinander tauschen.</p>

Abhängigkeit

Alle Spielsteine der Spieler sind also stets Abhängig von den, auf dem Spielfeld verteilten, weißen Steinen. Jedoch nicht allein. Jeder Spieler hat zu jedem Zeitpunkt des Spiels eine Abhängigkeitskarte vor sich ausliegen. Die Farbe, die darauf abgebildet ist, steht für die Steine des Spielers mit eben dieser Farbe. Solange diese Karte vor dem Spieler liegt, zählen die Steine dieser Farbe für ihn so, als wären sie ebenfalls weiß. Der Spieler ist also abhängig von den Handlungen des Spielers dieser Farbe und muss sich darauf einstellen. Ein Beispiel:

	 	 
<p>Der Spieler der diese Karte vor sich ausliegen hat, muss auf dem Spielfeld darauf achten, dass die roten Steine sein Spiel stark beeinflussen können.</p>	<p>Spieler Blau hat die Karte "Abhängigkeit von Orange" vor sich ausliegen und platziert seinen 4er Stein regelkonform auf dem Spielfeld. Die Summe der drei weißen Steine und der orangene Stein beträgt 4.</p>	<p>Spieler Orange wählt in seinem Zug die Aktion Spielstein aufnehmen. In Spielphase 2 "Änderungen vornehmen", muss der blaue Stein auf die inaktive Seite gelegt werden.</p>

Bei Abhängigkeiten spielt es keine Rolle ob der Stein von dem man abhängig ist, aktiv oder inaktiv ist. Nach dem Spielstart ist es auch möglich von seiner eigenen Farbe abhängig zu sein. Dies kann für den Spieler allerdings auch zu schwierigen Situationen führen.

Abhängigkeitskarten beziehen sich nur auf die Aktivität und Inaktivität, und auf das Auslegen von Steinen. Fremde Spielsteine dürfen nie durch Verschiebungskarten verschoben oder gar aufgenommen werden.