

spieltrieb



★ KLEIN, ABER FEIN ★



Die
KLEINEN
Feinen

**Vielen Dank allen Unterstützerinnen
und Unterstützern von**

Brooke

**Ein spezielles Dankeschön geht an:
Christoph Dolinsky, Bert Jeswein,
Andrea & Päde Lüscher-Caderas,
Moritz Mehlem, Dirk O. Schweier,
Boris Schust, Frank Ziegler**

Brooke

Ein taktisches Würfelspiel für 2 Spieler
von Till Meyer, Klaus-Peter Rudolph und Ronald Hild
illustriert von Christian Opperer

INHALT

12 doppelseitig bedruckte Inselkarten

Zusätzlich werden benötigt:

je 6 Würfel in den Spielerfarben **blau** und **rot**

SPIELMATERIAL

Karten

- Links oben zeigen die Karten auf der einen Seite eine Aktion für **BLAU** und auf der anderen Seite eine Aktion für **ROT**. Die Aktionen sind in den meisten Fällen gleich, was für den Spielverlauf von besonderer Bedeutung sein kann.
- Rechts unten zeigen manche Karten einen farbigen Würfel (**ROT / BLAU**) mit den Werten „+1“, „+2“, „+3“.

Würfel

- Sechsseitige Würfel mit den Werten von 1 bis 6

ZUM SPIEL

Brooke ist ein taktisches Spiel für 2 Personen, in dem die Spieler mit ihren Würfeln um den Besitz der meisten Karten kämpfen. Es werden immer **4 Durchgänge zu je 3 Karten** gespielt.

SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler erhält als Vorrat **4 Würfel in seiner Farbe (ROT oder BLAU)**. Jeweils **2 weitere Würfel** werden **als Reserve** in Reichweite gelegt. Die Spieler nehmen einander gegenüber Platz.
2. Die **12 Karten** werden **gemischt** und **3 davon nebeneinander** in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen Karten bleiben für den nächsten Durchgang im Stapel liegen.
3. Es wird ausgelost, wer beginnt. Wenn **BLAU** beginnt werden die **Oberseiten in der Reihenfolge BLAU-ROT-BLAU** gelegt, wenn **ROT** beginnt, entsprechend **ROT-BLAU-ROT**. Die Karten müssen also ggf. entsprechend gewendet werden.
4. Die Karten werden immer so gedreht, dass die Flagge mit der Spielerfarbe näher zum Spieler der entsprechenden Farbe liegt.

Beispielauslage:

SPIELER ROT



SPIELER BLAU (Startspieler)

SPIELVERLAUF

Generelle Spielregeln

- Es werden **4 Durchgänge mit je 3 Karten** gespielt. **Nach jedem Durchgang wechselt der beginnende Spieler.** Die Karten werden je nach Startspieler **ROT-BLAU-ROT** oder **BLAU-ROT-BLAU** ausgelegt.
- Der Spieler, der am Zug ist, darf **einen seiner Würfel an einer der 3 ausgelegten Karten** platzieren. Immer, wenn er nach dem Setzen seines Würfels mit seiner **gesamten dort liegenden Augenzahl** (gesetzte Würfel + abgebildete Würfelaugen) die **Oberhand** über die gegnerische Augensumme an einer Karte besitzt, führt er die **Aktion** auf der Karte mit der dort liegenden Farbe (**ROT** oder **BLAU**) aus. Die Aktion wird also auch ausgeführt, wenn ein Spieler bereits vor dem Setzen die Oberhand an der Karte besaß. Anschließend wird die **Karte umgedreht**. Karten werden immer um die Längsachse gedreht. In einem Durchgang kann jede Karte mehrmals gedreht werden.
- Es dürfen **beliebig viele Würfel** der eigenen Farbe an eine Karte angelegt werden.
- Nach dem Drehen der Karte wechselt in der Regel die Farbe des auf der Karte abgebildeten Würfels. Es kann also passieren, dass sich nach dem Wenden der Karte das Kräfteverhältnis verändert.
- Eine Karte wird auch in dem Fall umgedreht, wenn die Aktion auf der Karte nicht oder nur teilweise durchführbar ist. Das ist z.B. der Fall, wenn die Aktion „Schiebe einen **roten** Würfel um eine Karte nach links“ fällig ist, aber noch gar kein **roter** Würfel gelegt wurde.
- Bei Erreichen eines **Gleichstands** oder bei geringerer Augensumme als der des Gegners, wird **keine Aktion** fällig, die **Karte bleibt unverändert** liegen.
- **Würfel**, die **durch eine Aktion** zu einer Karte stoßen – z. B. durch Verschieben – **lösen niemals eine Aktion aus**. Auch das Umdrehen von Würfeln löst keine Aktion aus – das Auslösen von Aktionen ist den unmittelbar aus dem Vorrat kommenden Würfeln vorbehalten.
- Die Karten liegen gewissermaßen im Kreis. Muss beispielsweise ein Würfel, der auf der Karte ganz recht liegt, nochmals nach rechts verschoben werden, so wird er nun an die Karte ganz links gelegt.

Der Durchgang

Der erste Zug

- Zunächst würfeln beide Spieler **gleichzeitig je einen** ihrer Würfel – das ist der Würfel, der zuerst platziert werden muss.
- Der **Startspieler** legt den Würfel **an eine beliebige Karte** – ggf. wird eine Aktion ausgeführt.
- Anschließend ist der **Gegner** am Zug, der nun seinerseits zuerst den **gewürfelten Würfel platzieren** muss.

Die weiteren Züge

- Bei allen weiteren Zügen wird **nicht mehr gewürfelt**. Die Spieler können vielmehr ihre **Augenzahl** nach taktischen Erwägungen **frei bestimmen**, indem sie den Würfel, den sie setzen wollen, mit der passenden Augenzahl nach oben drehen. Dabei ist jedoch zu beachten, dass die **Summe aller platzierten Würfel einer Farbe** (die **aufgedruckten Würfel** auf den Karten zählen dabei **nicht** mit!) den Wert „**Würfelanzahl + 11**“ **nicht übersteigen** darf. Bei 4 Würfeln darf also die Summe der Augen 15 nicht übersteigen. Wird durch eine Aktion der **Wert überschritten**, z.B. weil ein Würfel von „1“ auf „6“ gedreht wird, so darf der **Gegenspieler** einen Würfel seiner Wahl so drehen, dass der **Maximalwert wieder eingestellt** wird.
- Zu Beginn eines Durchgangs haben beide Spieler 4 Würfel zur Verfügung, im Laufe des Durchgangs können bis zu 2 weitere aus dem Vorrat hinzukommen. Diese können bereits im laufenden Durchgang eingesetzt werden, in dem sie erworben wurden. Dabei gilt weiterhin die Regel bzgl. der maximalen Augenzahl.
- Kann ein Spieler **keinen Würfel mehr einsetzen**, so **setzt er aus**. Das kann der Fall sein, wenn er keine Würfel mehr im Vorrat hat.
- Ein **Durchgang ist beendet**, wenn **kein Spieler mehr setzen** kann.

Ende eines Durchgangs

- Am Ende eines Durchgangs **bekommt jeder Spieler die Karten**, an denen er die **höhere Augensumme** mit seinen Würfel hält. Dabei wird ein auf der Karte abgebildeter Würfel jeweils zu den Augen der platzierten Würfel hinzu addiert. Ist eine Karte ohne Würfel geblieben, entscheidet ein abgebildeter Würfel auf der Oberseite darüber, wer die Karte bekommt.
- Karten mit **Gleichstand** werden einfach zur Seite gelegt und somit **keinem Spieler zugesprochen**. Ein Gleichstand ist es auch, wenn an einer Karte ohne abgebildeten Würfelwert keine Würfel abgelegt wurden.

Der nächste Durchgang

- Der nächste Durchgang beginnt mit dem Auslegen der **nächsten 3 Karten** vom Stapel mit den entsprechenden Farben auf den Oberseiten.
- Der neue Durchgang wird **wieder mit jeweils 4 Würfeln gestartet**, unabhängig davon, ob im Durchgang davor Würfel aus der Reserve entnommen wurden. Die **Reserve** wird wieder mit **2 Würfeln** aufgefüllt.

SPIELLENDE/SIEGER

Nach **4 Durchgängen** ist das Spiel beendet. Es **gewinnt** der Spieler, der die **meisten Karten** erobern konnte. Bei **Gleichstand** entscheidet die höhere **Gesamtsumme** der auf den eroberten Karten **aufgedruckten Würfelwerte** der eigenen Farbe. Der Gerechtigkeit halber sollte noch eine Revanche mit wechselnder Eröffnung gespielt werden.

AKTIONEN UND IHRE BEDEUTUNG



Einen beliebigen Würfel der entsprechenden Farbe um eine Karte nach rechts verschieben.



Einen beliebigen Würfel der entsprechenden Farbe um eine Karte nach links verschieben.



2 Würfel der entsprechenden Farbe an verschiedenen Karten miteinander tauschen.



Einen beliebigen Würfel der entsprechenden Farbe auf die Gegenseite drehen.



Der Spieler der entsprechenden Farbe bekommt einen seiner Würfel aus der Reserve in den Vorrat.



Eine beliebige Karte wenden (ohne Aktion).

DANKSAGUNG

Herzlichen Dank an Tien Vu Do, der dem ursprünglich abstrakten Spiel ein tolles Thema beigefügt hat.