

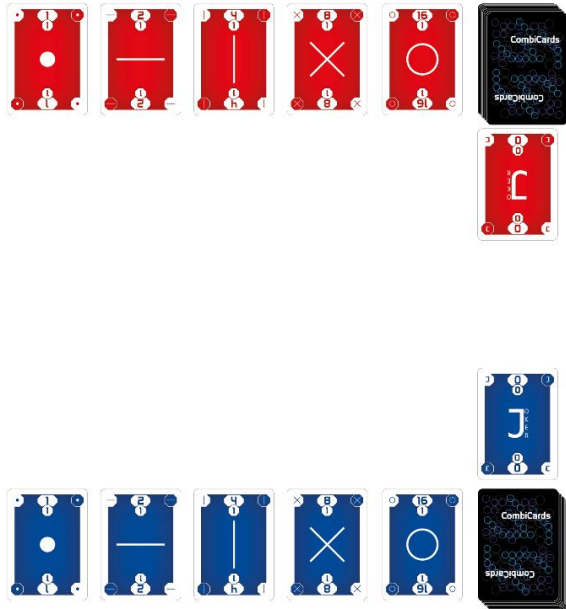
Schlachtfeld

Erobere das Schlachtfeld, indem du die Karten deines Gegners schlägst und dabei die höchste Punktzahl erzielst. Stelle deine Taktik und Geschicklichkeit unter Beweis, um den Sieg davon zu tragen. Risiken sind unvermeidlich!

Anzahl der Spieler: 2 Spieler

Benötigte Materialien: 2 x 32 Kartendeck; zum Punkte zählen werden Zettel und Stift benötigt.

Ziel des Spiels: Durch das Schlagen der Karten des Gegners die höchste Punktzahl erreichen.



Aufbau:

- Jeder Spieler entnimmt seinem 32-Kartendeck die 5 Single-Karten.
- Ein Spieler legt seine 5 Single-Karten in der Reihenfolge 1, 2, 4, 8, 16 offen vor sich aus.
- Der zweite Spieler legt seine Karten so aus, dass seine Symbole denen des ersten Spielers gegenüberliegen.
- Der Abstand zwischen den Karten der Spieler sollte groß genug sein, um drei Kartenreihen dazwischen zu platzieren.
- Entferne die Joker aus dem Spiel und lege sie seitlich eine Zeile höher über den Singlekarten ab, wodurch zwischen den Jokern eine Zeile frei bleibt.
- Mische die übrigen Karten, die den Kartenstapel bilden, und platziere ihn verdeckt unterhalb des Jokers neben den eigenen Karten.

- Jeder Spieler zieht zwei Karten von seinem Stapel auf die Hand.

Hinweis

Bei diesem Spiel geht es um die Anzahl der kombinierten Single-Symbole (Rang) auf den zu spielenden Karten, die das Bewegen der Karten in einem Spielzug bestimmt.

Spielbeginn:

Der erste Spieler legt eine seiner Karten offen auf den Tisch. Anschließend darf er seine Karten bewegen, wobei folgende Bedingungen zu beachten sind:

1. Es müssen genau so viele Bewegungen gemacht werden, wie der Rang der ausgelegten Karte vorgibt.
2. Es dürfen nur Karten bewegt werden, deren Symbol auf der offengelegten Karte zu sehen ist, jedoch müssen nicht alle Karten mit diesem Symbol bewegt werden.
3. Keine Karte darf in einem Zug mehr als 2 Felder vorwärtsbewegt werden.

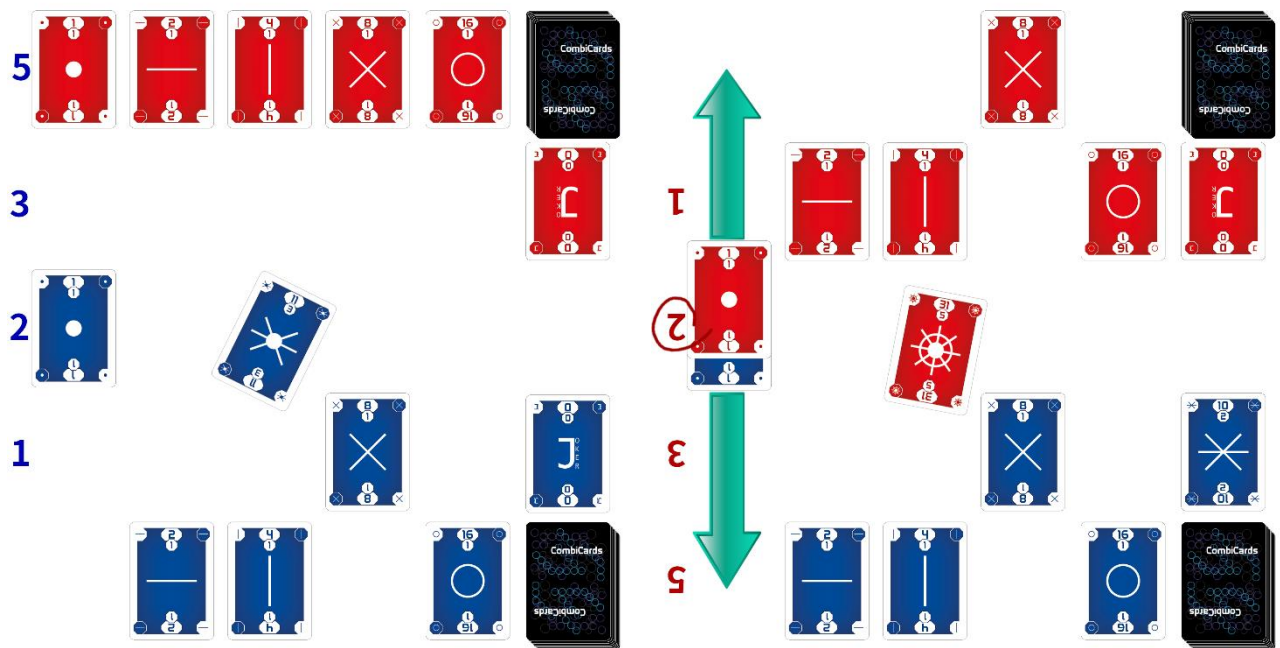
Beispiel: Die ausgespielte Karte ist die 11. Es ist eine Rang 3 Karte und auf ihr ist das X, der Balken und der Punkt abgebildet. Der Spieler darf drei Bewegungen machen: er zieht den Punkt 2 Felder vor und das X ein Feld, den Balken kann er nicht mehr bewegen, da alle drei Bewegung schon gemacht wurden. Oder der Spieler hätte auch alle drei Karten nur um ein Feld bewegen können.

Nach den Bewegungen wird die ausgespielte Karte auf den Joker gelegt, was nun der Ablagestapel ist, und der Spieler zieht eine neue Karte von seinem Stapel.

Das Schlagen gegnerischer Karten

Wenn das Feld einer gegnerischen Karte erreicht wird (mit max. 2 Bewegungen), dann schlägt man die gegnerische Karte. Es können pro Runde mehrere Karten geschlagen werden. Für das Schlagen von Karten erhält man Punkte.

Ausnahme: Die Karten in der gegnerischen Ausgangsreihe können nur geschlagen werden, wenn man mit seiner Karte schon genau davor lag, also nur ein Feld Bewegung benötigt.



Punktbewertung

Punkte werden basierend auf der eigenen Ausgangsreihe vergeben. Zum Beispiel erhält man 1 Punkt für das Schlagen einer gegnerischen Karte in der ersten Reihe vor der eigenen Ausgangsreihe, 2 Punkte für die zweite Reihe und 3 Punkte für die dritte Reihe. Das Schlagen der gegnerischen Karten in der gegnerischen Ausgangsreihe bringt 5 Punkte.

Reihenfolge der Aktionen

1. Die zu spielende Karte offen auslegen.
2. Alle Bewegungen entsprechend dem Rang und den Symbolen der Karte wie oben beschrieben durchführen.
3. Punkte für geschlagene Karten zählen und notieren
4. Die schlagenden und geschlagenen Karten zurück in die Ausgangsreihe legen.
5. Die offen gespielte Karte auf den Ablagestapel legen.
6. Eine Karte nachziehen.

Ende des Spiels:

Wenn alle Karten aufgebraucht sind, werden die Punkte gezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.