

spielregel



Ein Spiel für 2 Spieler
von zach und Amanda Greenvoss



A Game for 2 Players By Zach and Amanda Greenvoss

Illustration: Chris Schaefer • Board Game: Alexei Gerasimov
English Game Translated by: Zach and Amanda Greenvoss • Board Game Edited by: Ron Moon & Carol Chucharting
Greenvoss is a game published by: Euro Games • Box 20, Cooper Hills Ave., 5500 Port Capital
Discontinued in 1990 by: Euro Games • Box 20, Cooper Hills Ave., 5500 Port Capital
Greenvoss, Discontinued in 1990 by: Euro Games • Box 20, Cooper Hills Ave., 5500 Port Capital

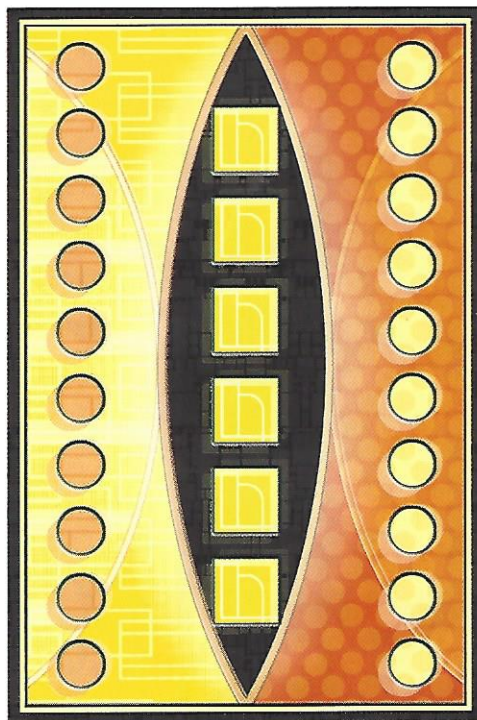
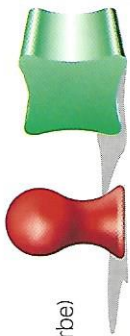


Spielziel

Sie müssen Ihre Spielsteine in einer bestimmten Ordnung anlegen, um Siegpunkte zu bekommen. Eine Partie wird in drei Durchgängen gespielt. Der Spieler, der nach Beendigung der drei Durchgänge die meisten Siegpunkte hat, gewinnt die Partie.

Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 6 Würfel "Spektrum" in verschiedenen Farben
- 30 Spielsteine in 5 verschiedenen Farben (6 Stück je Farbe)
- 50 Spielkarten
- 1 Leinenbeutel
- 1 Spielregel



Vorbereitung für einen Durchgang

1. Das Spielbrett wird wie in der Abbildung gezeigt zwischen die beiden Spieler gelegt.

2. Die Karten werden gemischt und verdeckt als Talon neben den Spielplan gelegt.
3. Die 6 farbigen Würfel werden per Zufall auf die mittleren Felder des Spielplans gelegt. Sie bilden das Spektrum, das für die Partie von Bedeutung ist.
4. Alle Spielsteine werden in den Leinenbeutel gelegt.
5. Jeder Spieler zieht aus dem Leinenbeutel 10 Spielsteine, die er in einer Reihe von links nach rechts auf die Startfelder auf dem Spielbrett auslegt. Sie bilden seine Linie.
6. Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser zieht die 5 obersten Karten vom Talon. Er hält diese vor dem Gegenspieler verdeckt. Der andere Spieler zieht nun seinerseits die obersten 5 Karten vom Talon. Mit diesen Handkarten starten die Spieler die Partie.

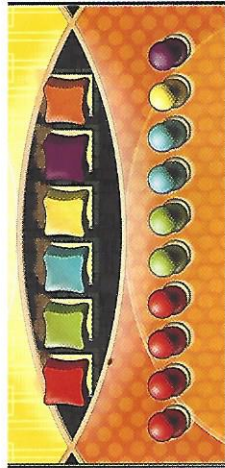
Ablauf einer Spielrunde

Ein Durchgang besteht aus mehreren Spielrunden. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

1. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muß er eine seiner Handkarten entweder ausspielen oder ablegen.
 - Wenn er eine Karte ausspielt, muß er deren Anweisung sofort durchführen.
 - Wenn er eine Karte ablegt, passiert nichts.
2. Anschließend muß der Spieler
 - a) die ausgespielte oder abgelegte Karte offen neben den Talon legen. Diese Karten bilden die Ablage.
 - b) seine Handkarten mit der obersten Karte des Talon ergänzen.

Ende eines Durchgangs

Ein Durchgang endet sofort, wenn es einem Spieler gelingt, seine Steine gemäß dem Spektrum anzuordnen (wenn der Spieler nicht alle Farben des Spektrums in seiner Linie hat, ignoriert er diese) oder wenn der Talon aufgebraucht ist.



Beispiel: Dieses Spektrum liegt aus:

Dies ist die Linie eines Spielers:

Obwohl der Spieler in seiner Linie nicht alle Farben des Spektrums hat (ihm fehlt orange) gewinnt er den Durchgang, da er seine Spielsteine gemäß dem Spektrum angeordnet hat (rot, grün, blau, gelb, lila).

Wenn ein Durchgang zu Ende ist, erhalten die Spieler Siegpunkte für die Erfüllung der Bedingungen gemäß der folgenden Tabelle:

Bedingung	Siegpunkte
Anordnung der Spielsteine gemäß dem Spektrum	5
In seiner Linie befindet sich mindestens 1 Spielstein jeder Farbe des Spektrums	4
In seiner Linie liegen 3 Spielsteine derselben Farbe nebeneinander	2
In seiner Linie liegen 4 Spielsteine derselben Farbe nebeneinander	3
In seiner Linie liegen 5 Spielsteine derselben Farbe nebeneinander	4

Der Spieler kann in einem Durchgang mehrere Bedingungen erfüllen. Die Siegpunkte der einzelnen Durchgänge werden addiert. Der Spieler, der am Ende der drei Durchgänge am meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt die Partie.

Die Bedeutung der Karten

Mit den Karten verändern die Spieler die Position der Würfel und ihrer Spielsteine, um möglichst die Bedingungen für den Erhalt der Siegpunkte zu erfüllen.

Versetzen

Durch diese Karten muß ein Spieler einen seiner Spielsteine in seiner Linie zwischen 1 und 4 Felder versetzen. Der Spieler darf dabei die Richtung selbst bestimmen. Der Spielstein darf die Linie nicht verlassen. Ein Spielstein kann maximal so viele Felder bewegt werden, daß er entweder ganz links oder ganz rechts ausliegt. Eine Karte mit der Angabe einer Bewegung kann nicht ausgespielt werden, wenn der Spielstein die Anzahl der angegebenen Felder nicht bewegt werden kann, weil er damit die Linie verlassen würde.

Nach der Aktion des Versetzens müssen alle Steine eine durchgehende Linie bilden.

Beispiel:

Der Spieler spielt eine Karte, um seinen gelben Spielstein 4 Felder nach rechts zu versetzen.



Nachdem er den gelben Stein versetzt hat, nimmt der gelbe Stein die Position des blauen Spielsteines ein, d.h. alle Steine links von dem gelben Spielstein werden um ein Feld nach rechts bewegt, um die Lücke zu schließen:



Austausch

Durch diese Karte muß ein Spieler die Position zweier eigener Spielsteine miteinander vertauschen, die sich zwischen 2 und 4 Felder auseinander befinden.

Beispiel:

Der Spieler spielt eine 4-er Karte "Austausch" durch die er wie in dem Beispiel gezeigt, die Position seines gelben Spielsteins mit der des blauen Spielsteins austauschen kann:



Das Ergebnis der Durchführung dieser Aktion sieht so aus:



Rotation

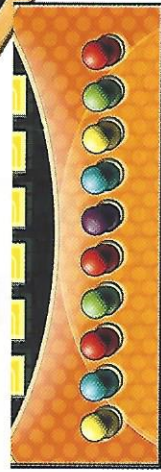
Durch diese Karte muß der Spieler die Positionen seiner beiden Spielsteine am linken und rechten Ende der Linie austauschen.

Beispiel:

Der Spieler spielt eine Karte **Rotation** in dieser Situation:



Das Ergebnis der Rotation sieht so aus:



Neues Spektrum

Mit dieser Karte muß der Spieler einen Würfel des Spektrums versetzen. Er versetzt den Würfel wie er dies mit einem seiner Spielsteine seiner Linie tun würde, um ein oder zwei Felder nach links oder rechts und schließt entsprechend die Lücke.

Beispiel:

Der Spieler spielt eine 2-er Karte Modifikation und versetzt den gelben Würfel nach rechts:



Der gelbe Würfel übernimmt die Position des blauen Würfels. Der blaue und grüne Würfel werden um ein Feld nach links verschoben:

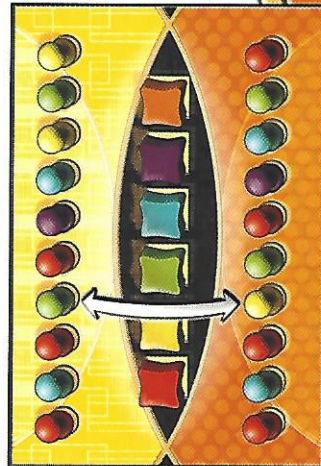


Seitenwechsel

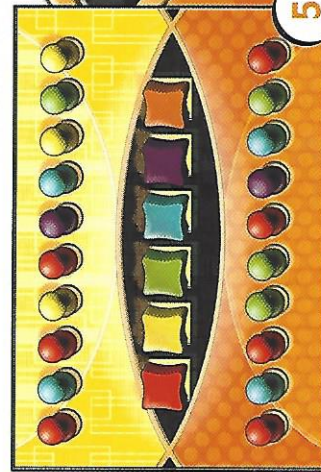
Durch diese Karte muß der Spieler einen beliebigen Spielstein seiner eigenen Linie mit dem gegenüberliegenden Spielstein der gegnerischen Linie austauschen. Der Gegenspieler kann diesen Seitenwechsel nicht verhindern.

Beispiel:

Der Spieler spielt die Karte "**Seitenwechsel**" um die Position seines gelben Spielsteins mit dem grünen Spielstein des Gegners zu tauschen:



Dies sieht anschließend so aus:



PHOENIX KARTEN

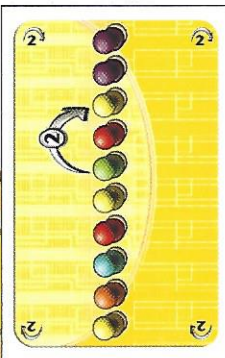
Es gibt 50 Karten

VERSETZEN 2

(5 Karten)

Versetzen Sie einen Spielstein Ihrer Linie um 2 Felder in eine beliebige Richtung.

Der versetzte Spielstein nimmt den Platz des vorherigen Spielsteins ein. Dieser Spielstein wird in die Richtung verschoben aus der der versetzte Stein kommt.

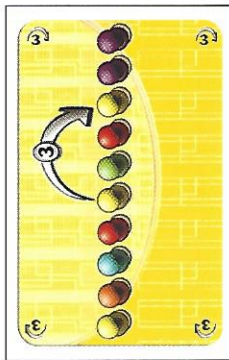


VERSETZEN 3

(3 Karten)

Versetzen Sie einen Spielstein Ihrer Linie um 3 Felder in eine beliebige Richtung.

Der versetzte Spielstein nimmt den Platz des vorherigen Spielsteins ein. Dieser Spielstein wird in die Richtung verschoben aus der der versetzte Stein kommt.

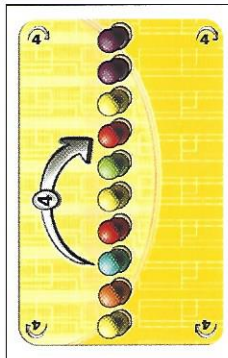


VERSETZEN 4

(1 Karte)

Versetzen Sie einen Spielstein Ihrer Linie um 4 Felder in eine beliebige Richtung.

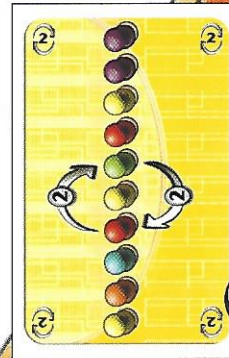
Der versetzte Spielstein nimmt den Platz des vorherigen Spielsteins ein. Dieser Spielstein wird in die Richtung verschoben aus der der versetzte Stein kommt.



AUSTAUSCH 1

(10 Karten)

Einer Ihrer Steine tauscht seinen Platz mit einem angrenzenden Spielstein Ihrer Linie.



AUSTAUSCH 2

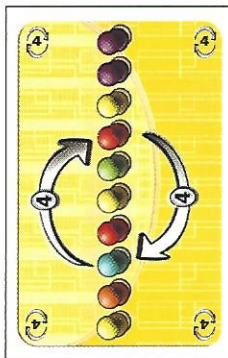
(7 Karten)

Einer Ihrer Steine tauscht seinen Platz mit einem Stein Ihrer Linie, der sich zwei Plätze weiter weg befindet.

AUSTAUSCH 3

(4 Karten)

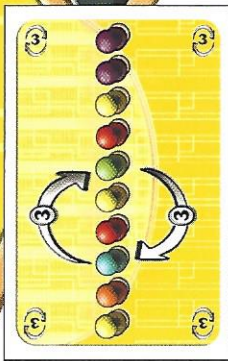
Einer Ihrer Steine tauscht seinen Platz mit einem Stein Ihrer Linie, der sich drei Plätze weiter weg befindet.



AUSTAUSCH 4

(2 Karten)

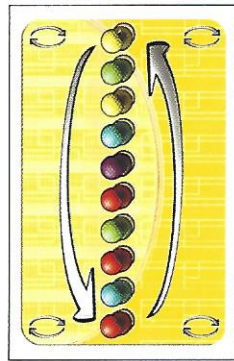
Einer Ihrer Steine tauscht seinen Platz mit einem Stein Ihrer Linie, der sich vier Plätze weiter weg befindet.



ROTATION

(5 Karten)

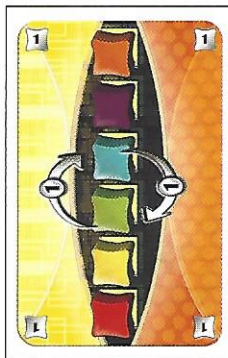
Durch diese Karten müssen die Spieler die Positionen der beiden Spielsteine am linken und rechten Ende der Linie austauschen.



NEUES SPEKTRUM 1

(2 Karten)

Tauschen Sie die Plätze zweier benachbarter Würfel des Spektrums miteinander aus.

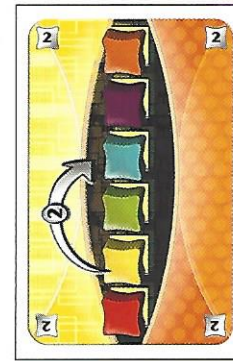


NEUES SPEKTRUM 2

(1 Karte)

Tauschen Sie den Platz eines Würfels des Spektrums mit dem Platz eines anderen Würfels des Spektrums aus. Die beiden Würfel müssen sich zwei Felder voneinander entfernt befinden.

Der Würfel, der versetzt wird, nimmt den Platz des anderen Würfels ein und dieser wird mit seinem Nachbarstein in Richtung des frei gewordenen Feldes verschoben.



SEITENWECHSEL

(10 Karten)

Tauschen Sie die Position eines beliebigen Spielsteins Ihrer eigenen Linie mit dem diesen gegenüberliegenden Spielstein der gegnerischen Linie.

