

# Regelbuch: Push&Move

## Inhalt:

1.: Ausstattung.....	S. 2
2.: Ziel des Spiels.....	S. 2
3.: Spielvorbereitung.....	S. 2
4.: Der Ablauf des Spiels.....	S. 3
5.: Beispiele zum Verschieben.....	S. 4
6.: Die Spezialfelder.....	S. 5
7.: Spielvarianten.....	S. 6
8.: Anhang.....	S. 7
8.1.: Kartenliste.....	S. 7
8.2.: vorgefertigte Spielpläne.....	S. 8

## 1.: Ausstattung:

- 5 schwarze und 5 weiße sechsseitige Würfel
- 1 zwanzigseitiger Würfel
- 1 magnetischer Spielplan
- 100 (?) magnetische Spezialfelder
- 36 Spielkarten (Variante)

## 2.: Ziel des Spiels:

ist es mit den eigenen Würfeln als erster drei Würfel des Gegners entweder über den Rand des Spielfelds oder in ein so genanntes Todesfeld zu schieben. Ausgetragen wird das Spiel auf einem Spielplan, unterteilt in 7 x 7 Quadrate, welcher mittels magnetischer Spezialfelder von Spiel zu Spiel immer wieder neu gestaltet werden kann.

## 3.: Spielvorbereitung:

Bevor das Spiel beginnen kann, muss erst der Spielplan erstellt werden. Man kann ihn entweder nach den Vorschlägen unter Punkt 8.2. gestalten, oder ihn völlig neu und zufällig auswürfeln. Dazu nimmt man den zwanzigseitigen Würfel zur Hand. Mit ihm und der auf dem Spielplan aufgedruckten Würfeltabelle wird nun die Beschaffenheit des Spielplans ausgewürfelt. Zuvor sollte man noch vereinbaren, welcher Spieler auf welcher Seite anfängt. In der linken oberen Ecke, beim A1-Feld beginnend, wird nun Zeile für Zeile, für jedes Quadrat einmal gewürfelt. Jedem Ergebnis ist auf der Würfeltabelle eine Sorte von Spezialfeldern zugeordnet. Entsprechend der gewürfelten Zahl, wird ein gewisses Spezialfeld auf jenes Quadrat, für das gewürfelt wurde, gelegt. Die Quadrate A2, A3, A4, A5, A6, sowie G2, G3, G4, G5, G6 müssen dabei frei bleiben. Sie dienen als Startpositionen für die Würfel der Spieler. Sollte beim Auswürfeln eine Zahl gewürfelt werden, für die keine entsprechenden Spezialfelder mehr vorhanden sind, wird einfach noch mal gewürfelt. Ist das Spielfeld komplett erstellt, platzieren die Spieler ihre fünf Würfel auf ihren Startpositionen, jeweils mit der Augenzahl eins nach oben. Zu guter letzt muss noch

bestimmt werden wer beginnen darf. Dies kann z.B. durch Münzwurf oder eine Runde „Schere-Stein-Papier“ bestimmt werden.

**4.: Der Ablauf des Spiels:** Wie eingangs schon erwähnt, hat der Spieler gewonnen, der als erster drei Würfel seines Gegners über den Spielfeldrand oder auf ein Todesfeld schieben kann.

Um dies zu erreichen wechseln sich die Spieler in Zügen ab. In jedem Zug **muss** der Zugspieler **jeden** seiner Würfel ein Feld weit nach rechts, links, vor oder zurück bewegen. Wird ein Würfel auf ein Spezialfeld bewegt, so wirkt sich dieses auf besondere Art und Weise auf ihn aus: Seine Augenzahl wird erhöht oder niedrig, er darf sich noch ein Feld weit bewegen, etc. Die genaue Wirkung der Spezialfelder wird unter ... noch genauer erklärt.

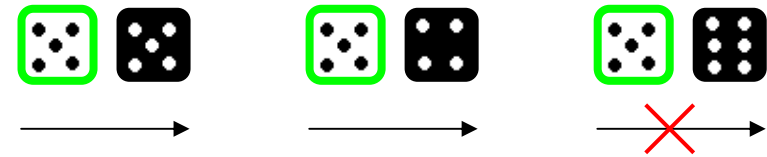
Ein oder mehrere Würfel können andere Würfel auf benachbarten Feldern, seien es eigene oder welche des Gegners, verschieben. Ein oder mehrere eigene Würfel in einer Reihe können einen oder mehrere andere Würfel verschieben, wenn die eigenen Würfel insgesamt eine **gleich hohe oder höhere** Augenzahl haben wie die summierte Augenzahl der Würfel die verschoben werden sollen.

Dabei muss man zwischen **eigenen** und **gegnerischen** Würfeln unterscheiden.

**Eigene** Würfel können, solange sie aneinander angrenzen, immer verschoben werden, ungeachtet ihrer Anzahl und gesamten Augenzahl. Ist einer der eigenen Würfel von den anderen durch einen oder mehrere gegnerischen Würfel getrennt, so wird beim Verschieben seine Augenzahl zu denen der gegnerischen Würfel hinzugezählt.

**Gegnerische** Würfel können nur dann verschoben werden, wenn ihre summierte Augenzahl gleich oder kleiner der Augenzahl der verschiebenden Würfel.

**5.: Beispiele zum Verschieben:** Hier einige Beispiele dazu, wie Würfel verschoben werden können. (Der **grün** markierte Würfel ist am Zug, „**X**“ heißt „Verschieben nicht möglich“)



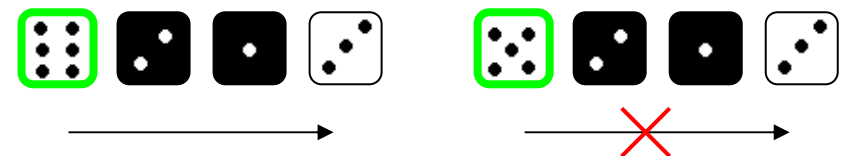
1.) Ein eigener Würfel verschiebt einen gegnerischen



2.) Mehrere eigene Würfel verschieben gemeinsam einen starken gegnerischen Würfel

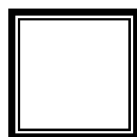


3.) Ein starker eigener Würfel verschiebt mehrere gegnerische Würfel



4.) Ein starker eigener Würfel verschiebt mehrere gegnerische und einen verbündeten, aber nicht angrenzenden Würfel.

**6.: Die Spezialfelder:** Es folgt eine Erklärung der verschiedenen Spezialfelder mit ihren Auswirkungen auf die Würfel.



**Blanko-Feld:** keine Besonderen Effekte.



**Todes-Feld:** Der Würfel wird vom Spielfeld genommen. Er ist zerstört.



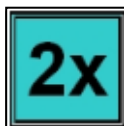
**Plus 1:** Augenzahl wird um 1 erhöht.



**Minus 1:** Augenzahl wird um 1 erhöht.



**Halbieren:** Augenzahl wird halbiert,



**Verdoppeln:** Augenzahl wird halbiert,

Die Effekte der Felder Plus 1, Minus Eins, Halbieren, Verdoppeln und von Todes-Feldern wirken sich in jedem Fall auf die Augenzahl eines Würfels aus, auch wenn ein Würfel nur auf eines dieser Felder geschoben worden ist.

Bei allen weiteren Spezialfeldern dürfen die Spieler selbst entscheiden, ob sie den Effekt des Feldes nutzen möchten oder nicht. Sie wirken sich nicht aus, wenn ein Würfel nur auf sie geschoben wurde.



**Gesperrt:** Würfel können hier nicht hinfahren oder hingeschoben werden.



**Plus 1:** Augenzahl wird um 1 erhöht.



**Bewegung-Plus:** Würfel darf um ein Feld in eine beliebige Richtung verschoben werden.



**Richtungsweiser:** Darf nur in der angegebenen Richtung befahren werden. Richtung wird beim Auswürfeln von den Spielern bestimmt.



**Neu Würfeln:** Augenzahl darf durch Würfeln neu bestimmt werden.



**Beam-Feld:** Würfel kann sofort auf ein beliebiges anderes Beam-Feld gesetzt werden.



**Wiedergeburt:** Würfel: Bei 1 lege einen zerstörten Würfel auf eine Startposition. Augenzahl bleibt in jedem Fall wie gewürfelt.



**Zieh 1 Karte:** Nimm eine Karte vom Kartenstapel. (Ersetzt Blanko-Felder bei Variante mit Karten)

**7.: Spielvarianten:** Hier ein paar Varianten, die dem Spiel mitunter neue, interessante Facetten verleihen.

- **3 Spieler:** Jeder Spieler hat anstatt 5 nur 4 Würfel. Ein Spieler stellt seine Würfel auf den Feldern A2, A3, A4 und A5 auf, ein weitere Spieler auf G3, G4, G5 und G6 und der dritte Spieler stellt zwei seiner Würfel auf C1, D1 und die restlichen auf D7 und E7. Diese Felder bleiben frei von Spezialfeldern.
- **4 Spieler:** Jeder Spieler hat 3 Würfel. Sie werden auf A3, A4, A5, auf C1, D2, E3, auf G3, G4, G5 und auf C7, D7, E7 platziert. Auch diese Felder bleiben frei von Spezialfeldern.
- **Karten-Push&Move:** Es wird mit den 37 beiliegenden Karten gespielt. Blanko-Felder werden durch Ziehe-1-Karte-Felder ersetzt. Befährt man ein solches Feld, kann man eine Karte vom Stapel ziehen. Eine Liste der Karten findet sich im Anhang unter „Kartenliste“. Jeder Spieler kann zwei Karten gleichzeitig vor sich verdeckt liegen haben. Hat man schon zwei, muss man erst Karten verbrauchen, um neue ziehen zu können. Karten dürfen jederzeit verwendet werden. Dazu zeigt man sie dem Gegner, ließt sie vor – die Effekte der Karten wirken ab jetzt – und legt sie auf den Ablagestapel. Karten hierin dürfen jederzeit von allen Spielern angesehen werden. Sind alle Karten aufgebraucht,

werden alle Karten im Ablagestapel genommen und zu einem neuen Ziehstapel gemischt.  
 Hier sind nur ein paar mögliche Spielvarianten beschrieben. Natürlich sind viele mehr möglich, und die Spieler seien dazu ermutigt, ihr kreatives Potenzial zu entfalten, und sich eigene, spannende Varianten einfallen zu lassen!

## 8.: Anhang:

### 8.1.: Kartenliste:

Es gibt 15 verschiedene Karten mit individuellen und überraschenden Effekten auf das Spielgeschehen.  
 (insgesamt 37 Karten)

- 4 x Augenzahl +1
- 4 x Augenzahl -1
- 4 x Bewegung +1
- 3 x Zufall
- 3 x Frost
- 3 x Geist
- 3 x Stürmen
- 2 x Telekinese
- 2 x An den Start
- 2 x Bombe
- 2 x Feldertausch
- 1 x Plätze tauschen
- 1 x Schrumpfen
- 1 x Superkraft
- 1 x Wiedergeburt
- 1 x Unsterblichkeit

### 8.2.: vorgefertigte Spielpläne:

#### Vorschlag 1:

W	☠	+1	+1	♁	2x	-1
	B	?	☠	⊘	1/2	
	↻	1/2	↔	±	+1	
	+1	-1	B	-1	+1	
	+1	±	⇒	1/2	↻	
	1/2	⊘	☠	?	B	
-1	2x	♁	+1	+1	☠	W

#### Vorschlag 2:

♁	↻	+1	⊘	B	⇒	+1
	⇒	-1	±	1/2	↻	
	W	☠	-1	2x	☠	
	1/2	+1	?	+1	1/2	
	☠	2x	-1	☠	W	
	↻	1/2	±	-1	↔	
+1	↔	B	⊘	+1	↻	♁

**Tipp:** Selbst erfundene oder besonders spannende zufällig ausgewürfelte Spielpläne können ganz einfach auf einem Blatt kariertem Papier festgehalten werden, um sie für weitere Spielen wieder nachbauen zu können. Die Symbole müssen ja nicht ganz so, wie im Original aussehen!