PLOC

Ein schnelles Würfelspiel
für 2 Spieler ab 8 Jahren
Dauer: 15 Minuten
Autor: Bernd Eisenstein
Illustration: Klemens Franz

1. Hintergrund und Spielziel

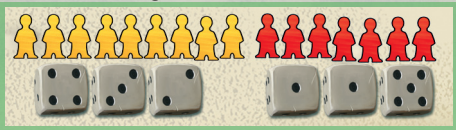
Jedes Jahr schicken die beiden Orte Plockton und Broadford ihre besten Athleten zum Wettbewerb im Tauziehen. Gut vorbereitet, will jedes Dorf den Zweikampf für sich entscheiden.
Es gilt, seine Athleten im richtigen Moment einzusetzen und Stärke zu zeigen, wenn es darauf ankommt.
Ein wenig Risikobereitschaft ist ebenfalls vonnöten, um als Sieger vom Feld zu gehen. Wer in zwei Partien zum Schluss noch Athleten auf dem Feld hat, gewinnt das Spiel.

Benötigtes Material

- 36 Athleten (je 18 Figuren in zwei Farben)
- 9 sechsseitige Würfel

2. Vorbereitung

Wähle eine der beiden Farben und lege alle 18 Athleten dieser Farbe als Reserve bereit.
Jeder von euch erhält 3 der 9 Würfel.
Die übrigen 3 Würfel werden zunächst zur Seite gelegt.
Ihr würfelt beide simultan eure 3 Würfel und legt sie ohne die Werte zu verändern in einer Kolonne vor euch.
Entsprechend der gewürfelten Augensumme stellt jetzt jeder die Summe der Würfelaugen an Athleten in eine Kolonne vor euch, dass sie sich in der Tischmitte treffen. Das Spiel beginnt.



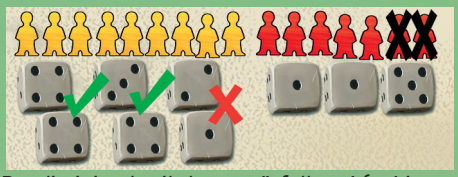
Gelb hat in Summe eine 9 gewürfelt und stellt die 9 Athleten in einer Kolonne auf, Rot hat eine 7 gewürfelt und stellt 7 Athleten ebenfalls in einer Kolonne auf, dass sich beide Kolonnen in der Tischmitte treffen.

3. Spielablauf

Beide Kontrahenten einigen sich, wer die erste Partie beginnt (die zweite Partie beginnt dann die andere Person).
Du wirfst die übrigen 3 Würfel (also die, die nicht in den beiden Kolonnen liegen). Für jede „6“, die in der Kolonne liegt, darfst du einen Würfel noch einmal werfen.
Das zweite Ergebnis musst du allerdings akzeptieren.
Du ordnest jeden der 3 geworfenen Würfel einem der 3 Kolonnenwürfel zu und hast mit jedem der 3 Würfel eine von 4 Möglichkeiten:

A) Gegner eliminieren

Ist der geworfene Würfel mindestens genauso hoch ist, wie der zugeordnete Würfel deiner Kolonne, entfernst du einen beliebigen gegnerischen Athleten und legst diesen zurück in seinen Vorrat.

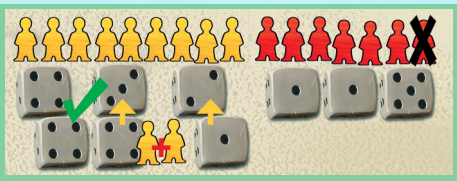


Du eliminierst mit der gewürfelten 4 (= 4 in deiner Kolonne) und der anderen gewürfelten 4 (> 3 deiner Kolonne) 2 der roten Athleten. Der dritte Würfel (Wert 1) ist niedriger, als Wert 2 seiner Kolonne. Du könntest mit diesem Würfel entweder Kräfte bündeln (B) oder den Gegner schwächen (C).

Du kannst einen „geschwächten“ Athleten des Gegners mit einem Würfel, der um bis zu 2 niedriger ist, als dein Kolonnenwürfel entfernen (siehe C) - z. B. eine „2“ wird der „4“ deiner Kolonne zugeordnet).

B) Kräfte bündeln

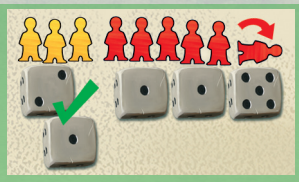
Du tauschst den geworfenen Würfel mit dem zugeordneten Würfel der Kolonne aus.
Für einen ausgetauschten Würfel erhältst du einen eigenen Athleten aus deinem Vorrat, den du in deine Kolonne stellst.
Außerdem erhältst du weitere Athleten, wenn der Wert des neuen Würfels höher ist, als der alte Würfel. Oder du musst Athleten entfernen und zurück in deinen Vorrat legen, wenn der neue Würfel niedriger ist als der alte, und zwar jeweils entsprechend der Augendifferenz.



Du eliminierst für die gewürfelte 4 (= 4 der Kolonne) einen roten Athleten und tauschst die andere gewürfelte 4 mit der 3 deiner Kolonne aus. Dafür erhältst du 2 Athleten dazu (1 Athlet + 1 Athlet, da der neue Würfel um 1 höher ist, als der alte Würfel der Kolonne). Der dritte Würfel (Wert 1) ist um 1 niedriger, als die 2 der Kolonne. Du tauschst auch diesen Würfel mit der 2 der Kolonne. Dadurch ändert sich die Zahl der Athleten nicht (1 Athlet minus 1 Athlet, da der neue Würfel um 1 niedriger ist, als der alte Würfel der Kolonne).

C) Gegner schwächen

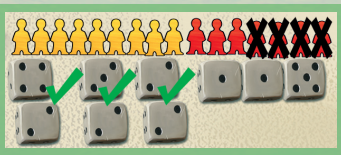
Du nutzt einen Würfel mit beliebiger Augenzahl dazu, einen gegnerischen Athleten zu schwächen: Dazu legst du den Athleten um. Du kannst den liegenden Athleten künftig mit einem gewürfelten Würfel eliminieren, der um bis zu 2 niedriger ist, als der Würfel, dem du ihn zuordnest.



Du nutzt den Würfel mit dem Wert „1“ dafür, den Gegner zu schwächen: Du legst einen gegnerischen Athleten um. Diesen Athleten kannst du dann später mit einem um bis zu 2 niedrigeren Wert eliminieren.

D) Berserker

Hast du einen Drilling gewürfelt, der mindestens so hoch, wie dein niedrigster Kolonnenwürfel (egal, ob dieser Drilling im ersten Wurf, oder durch Nachwürfeln erreicht wird), darfst du deinem Gegner 4 Athleten eliminieren, musst dazu allerdings alle 3 Würfel verwenden.
Nachdem du mit jedem der 3 geworfenen Würfel eine Aktion ausgeführt hast, gibst du deinem Gegner die 3 Würfel, die nicht in deiner Kolonne liegen, weiter.
Er ist nun an der Reihe.



Der Drilling (Wert 2) ist so hoch, wie der niedrigste Würfel der Kolonne: Du eliminierst 4 gegnerische Athleten.

4. Spielende und Sieger

Verlierst du deinen letzten Athleten, verlierst du auch die Partie. Danach gibt es eine Revanche. Dazu beginnt ihr neu, wie unter „Vorbereitung“ beschrieben.
Der Sieger aus der ersten Partie bekommt einen Athleten zusätzlich zu Beginn der zweiten Partie.
Falls die 18 Athleten nicht reichen sollten, müsst ihr euch anderweitig behelfen.
Dein Gegner beginnt die zweite Partie. Verlierst du nach der zweiten Partie deinen letzten Athleten, verlierst du auch das gesamte Spiel.

© Irongames 2023