

VAMPIR ÄRGERE DICH NICHT

OFFIZIELLES POLLYNESIA-REGELBLATT

Vier Reiche. Vier Wege. Nur eine Krone.

GRUNDREGELN

Spielidee

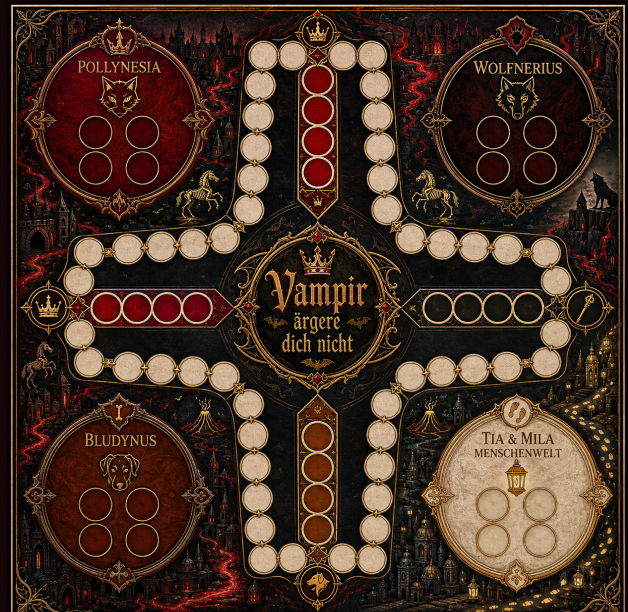
2-4 Spieler führen je vier Figuren durch die Polynesia-Welt. Wer als Erste oder Erster alle vier Figuren aus der eigenen Gruft über den Rundweg in den eigenen Zielflur bringt, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielbrett, 16 Spielfiguren (4 pro Reich) und 1 sechsseitiger Würfel. Die Reiche sind Polynesia, Wolfnerius, Bludynus sowie Tia & Mila.

Vorbereitung

Jede Person wählt ein Reich und stellt ihre vier Figuren in die vier Heimatfelder. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.



Spielziel: Bringe alle vier Figuren deines Reiches zuerst sicher in deinen Zielflur.

So wird gespielt

1

Würfeln

In deinem Zug würfelst du einmal und bewegst **genau eine** eigene Figur entsprechend der Augenzahl.

2

Aus der Gruft

Eine Figur darf die Heimatfelder nur mit einer 6 verlassen. Setze sie auf dein eigenes Startfeld. Steht dort eine gegnerische Figur, wird sie geschlagen.

3

Die 6

Nach jeder gewürfelten 6 darfst du noch einmal würfeln. Stehen noch Figuren in deiner Gruft und ist dein Startfeld frei, hat das Einsetzen einer Figur Vorrang.

4

Bewegen

Die Figuren ziehen auf dem äußeren Weg **im Uhrzeigersinn**. Andere Figuren dürfen übersprungen werden. Entscheidend ist nur das Feld, auf dem dein Zug endet.

5

Schlagen

Landest du genau auf einem Feld mit einer gegnerischen Figur, wird diese zurück in ihre Gruft gestellt. Auf einem normalen Feld darf nie mehr als eine Figur stehen.

6

Eigene Figuren

Du darfst nicht auf einem Feld landen, das bereits von einer eigenen Figur besetzt ist. Ist mit deiner Augenzahl kein legaler Zug möglich, endet dein Zug.

VAMPIR ÄRGERE DICH NICHT

OFFIZIELLES POLLYNESIA-REGELBLATT

Vier Reiche. Vier Wege. Nur eine Krone.

ZIEL, SONDERFÄLLE & SCHNELLSTART

Ziel & Sonderfälle

In den Zielflur

Nach einer vollständigen Runde darf deine Figur in den Zielflur deines eigenen Reiches einbiegen. Du brauchst die passende Augenzahl; die letzte Position darf nicht überschritten werden. Figuren im Zielflur können nicht mehr geschlagen werden.

Sieg

Sobald alle vier Figuren eines Reiches im eigenen Zielflur stehen, endet das Spiel. Diese Person gewinnt die Krone der Nacht. Für weitere Platzierungen können die übrigen Personen weiterspielen.

Sonderfälle

- Ist dein Startfeld von einer eigenen Figur besetzt, kann keine weitere Figur eingesetzt werden.
- Ist kein legaler Zug möglich, verfällt der Zug.
- Gibt es mehrere legale Möglichkeiten, entscheidest du selbst, welche Figur du bewegst.
- Bei einer 6 ohne möglichen Zug erhältst du trotzdem den zusätzlichen Würfelwurf.

Schnellreferenz

6

Figur einsetzen und noch einmal würfeln

X

Gegner exakt treffen = zurück in die Gruft

U

Auf dem Rundweg im Uhrzeigersinn ziehen

4

Alle vier Figuren in den eigenen Zielflur bringen

Optionale Vampirnacht-Regeln

Nur verwenden, wenn alle vor Spielbeginn zustimmen.

Blutdurst

Wer eine gegnerische Figur schlägt, erhält sofort einen zusätzlichen Würfelwurf.

Dreifache Sechs

Wer dreimal hintereinander eine 6 würfelt, beendet seinen Zug nach der dritten 6. Die dritte 6 wird nicht gezogen.

Schnelle Nacht

Für eine kürzere Partie spielt jede Person nur mit drei statt vier Figuren.

Kurz geklärt

Darf ich Figuren überspringen? Ja. Auf Rundweg und Zielflur darfst du über Figuren hinwegziehen, sofern dein Endfeld frei und legal ist.

Muss ich schlagen? Nein. Wenn mehrere legale Züge möglich sind, darfst du frei wählen.