



WOMBATTLE



Ein Spiel von Andrea Szilágyi und Judit Maróthy für 3-10 Spieler ab 10 Jahren.

Jeder kann in einen Wombat-Wettstreit eintreten, doch der Wombat gewinnt immer! Du würdest nicht glauben, was ein Wombat alles für den Sieg tun würde ... Kein Hindernis ist zu groß! Wie weit würdest du für den Ruhm gehen?

Ziel

Die Spieler versuchen sich zu übertreffen - Challenge auf Challenge. Der Gewinner jeder einzelnen Prüfung überwindet ein Hindernis. Wer zuerst all seine Hindernisse überwindet, ist der Sieger und erhält den Großen Preis im Wombattle. Ein spezieller Publikumspreis geht zudem an den Spieler mit den meisten Stimmen für originelle Lösungen.

Spielmaterial

- 1 Wurf Brett
- 1 Wurfstein
- 16 doppelseitige Challenge-Karten
- 75 Abstimmungsmarker (60x1, 15x5)
- 30 Hindernismarker



Spielaufbau

DIE BELOHNUNG: Vor dem Spiel müssen sich alle Spieler eine Belohnung ausdenken und diese auf ein Stück Papier schreiben. Faltet diese und legt sie in die Spielschachtel unter das Wurf Brett. The Belohnung kann alles Mögliche sein: eine Umarmung, gemeinsam einen Film schauen oder auch ein Versprechen. Der Große Preis und der Publikumspreis werden am Ende des Spiels zufällig gezogen. Der Sieger erhält die Belohnung sofort oder, falls das nicht möglich ist, einigt man sich über die Einlösung.

Setzt das Wurf Brett in den unteren Teil der Spielschachtel. Dann steckt den Deckel hochkant über das Kopfende, wie auf der Abbildung zu sehen. Stellt die vorbereitete Schachtel nun für alle gut erreichbar auf den Tisch. Zieht eine Challenge-Karte und legt sie mit der gewählten Seite aus. Bildet daneben aus den Abstimmungsmarkern einen allgemeinen Vorrat und verteilt die Hindernismarker (3-6 Spieler: 5 Marker, 7-10 Spieler: 3 Marker/ Spieler). Legt einige Stifte und Papier bereit. Nun schaut euch genau um, denn eure Umgebung ist ein wichtiger Aspekt des Spiels!

Spielverlauf

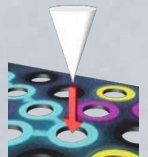
Der erste Spielleiter (die Person, die zuletzt einen Wombat gesehen hat) nimmt den Wurfstein. In jeder Runde übernimmt ein anderer Spieler die Rolle des Spielleiters. Der Spielleiter hat in seiner Runde die volle Entscheidungsgewalt, er entscheidet, wer gewinnt, er entscheidet bei Unklarheiten, doch er muss die Runde natürlich auch leiten. Eine Runde besteht aus 4 Phasen:

1. PRÜFUNG

Der Spielleiter nimmt die aktuelle Challenge-Karte und schaut sie sich genau an. Dann wirft er den Wurfstein und bestimmt so die Kategorie für diese Runde (siehe: Wurfstein). Der Spielleiter hat eine halbe Minute, um sich eine Prüfung für die anderen Spieler auszudenken, die zu der Challenge-Karte und der aktuellen Kategorie passt.

2. WETTSTREIT

Die Spieler treten miteinander in einen Wettstreit. Sie müssen die Prüfung, die der Spielleiter in der vorherigen Phase festgelegt hat, ablegen.



3. BEKANNTGABE DER ERGEBNISSE

Der Spielleiter beendet die Prüfung und gibt den Gewinner der Runde bekannt, oder auch ein Unentschieden. Der Gewinner setzt einen seiner Hindernismarker in ein passendes Loch des Wurf Bretts.

Im Falle eines Unentschiedens, wenn mehrere Spieler bei der Prüfung gleich gut abgeschnitten haben, gilt der Spieler als Gewinner, der am schnellsten „Wombat“ schreit.

4. SPIELERWAHL

Am Ende der Runde kann jeder Spieler einem Mitspieler 1 Abstimmungsmarker aus dem allgemeinen Vorrat geben, wenn er dessen Lösung als die originellste erachtet. Jeder Spieler darf pro Runde nur eine Stimme abgeben. Der Spielleiter darf nicht abstimmen. Wenn mindestens ein Spieler in der aktuellen Runde einen Abstimmungsmarker erhält, erhält auch der Spielleiter einen Abstimmungsmarker für das Leiten einer ansprechenden Runde.

Dann gibt der Spielleiter den Wurfstein an den Spieler zu seiner Linken weiter - dieser wird der nächste Spielleiter.

Spielende

Es werden weitere Runden gespielt, bis ein Spieler all seine Hindernismarker losgeworden ist. Er gewinnt dadurch den Großen Preis und darf eine Belohnung ziehen. Der Spieler mit den meisten Abstimmungsmarkern darf den Spielerpreis ziehen. Im Falle eines Gleichstandes geht der Spielerpreis an den Spieler, der als erstes „Wombat“ schreit. Wenn du deine eigene Belohnung gewinnst, belohn dich einfach selbst!

Wurfstein

Der Wurfstein muss so geworfen werden, dass er zunächst eine vertikale Fläche berührt, bevor er auf dem Wurf Brett landet. Wenn das nicht klappt, darf der Spielleiter erneut werfen. Landet der Stein in einem farblich markierten Loch oder auf einem farblich markierten Rechteck, gibt die Farbe des Lochs oder Rechtecks die Kategorie dieser Runde vor. Bleibt der Stein auf einer dunkelblauen Fläche des Bretts, und rollt nicht in eines der Löcher, wird die Challenge-Karte abgelegt. Der Werfer zieht eine andere Karte und wirft den Stein erneut.

Am Ende der Runde setzt der Gewinner seinen Hindernismarker in das Loch ein, in dem der Stein liegt. Oder, falls der Stein in einem farbigen Rechteck liegt, in ein beliebiges Loch derselben Farbe.

Kategorien

Kunst

Schaffe etwas in einer beliebigen Kunstform, das unter den gegebenen Rahmenbedingungen des Spiels möglich ist!

Bewegung

Für diese Prüfung musst du dich von deiner jetzigen Position weg bewegen!

Mut

Stelle deinen Mut unter Beweis und ersinne etwas denkwürdiges!

Ichichich

Was weißt du über den Spielleiter? Diese Prüfung muss mit der Challenge-Karte und dem Spielleiter zu tun haben.

Zusätzliche Regeln für die Prüfungen

- Spieler können jederzeit passen. Sie sind dann für diese Runde raus.
- Wenn der Spielleiter keine zusätzlichen Angaben macht (meiste, schönste, beste, akkurateste, interessanteste ...), ist derjenige der Gewinner, der die Prüfung als erstes erfolgreich beendet.
- Der Spielleiter kann ein Zeitlimit für eine Prüfung, die verwendeten Hilfsmittel, die Ausführung oder den Ort der Prüfung festlegen. Er kann auch bestimmen, ob die Spieler gleichzeitig oder nacheinander antreten.
- Wenn der Spielleiter sich nicht rechtzeitig für eine Prüfung entscheidet, oder alle Spieler passen, ist die Runde vorbei. Der nächste Spielleiter zieht eine neue Challenge-Karte.
- Eine Challenge kann mehrere Kategorien abdecken (z.B.: ein Tanz ist Bewegung als auch Kunst zugleich und kann in einigen Fällen sogar eine Mut-Challenge sein), es muss aber in jedem Fall die aktuelle Kategorie erfüllt sein.
- Eine Challenge ist nur dann für eine Prüfung geeignet, wenn das Ergebnis hier und jetzt festgestellt werden kann.

Credits

Unsere Dankbarkeit wird alle engagierten Tester und Freunde heimsuchen, die uns halfen zu fotografieren, filmen, zeichnen, denken, bauen, finden, uns gehen zu lassen ... Danke an: Dávid Bogó und Ági, Csaba Hegedűs, Péter Ujvári, Gergő Szabó, Krisztina Máthé, Péter Vágvölgyi, Áron Baumann, Hanna Pálosi-Szabó, Dénes Fellegi, Dániel Fónagy, Dorottya Bosnyák and Bálint, Márk Nemes, Csilla Kondorosy, Mátka und Viola, Kinga Bátor& Domonkos, Lenke Gulyás und Botond, Dés Kovács und Lénárd.

Designer und Entwickler: The Azaki Games Team: Judit Maróthy, Andrea Szilágyi, Liána Abdulwahab, Róza Schmal, Edina Szabó.
Graphik: Gyula Pozsgay, Éva Hudák, Attila Szógyi.

Englische Regeln: Domi Krantz. Deutsche Regeln: André Heines. Französische Regeln: Stéphane Athimon.
Manufacturer: Axel S.C. • Publishing and distribution: A-games • Hungarian distributor: Delta Vision Kft. • Made in: EU
© 2018 A-games • All rights reserved • www.a-games.hu • Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.



Beispiele anhand des Bildes:

Kunst: Der erste, der ein Weihnachtslied anstimmt, ist der Wombat!

Bewegung: Wer am besten eine Notlandung nachahmen kann, ist der Wombat!

Mut: Wer das beste Selfie mit einem Fremden macht, ist der Wombat!

Ichichich: Ratet, wann ich aufgehört habe Superhelden-Schlafanzüge zu tragen? Wer am nächsten dran ist, ist der Wombat!

Wichtig: Stellt niemals gefährliche Aufgaben!



www.jemmagazin.hu