

**Regelwerk**Des Spieles UNBALANCED





Version 1.0

Datum: 08.04.2019

Verfasst von: Andreas Doll

Ein Spiel von Amar Civic, Yan Wittmann, Andreas Doll und Christian Lautenschläger



**1. Spielstart**

Sollte es Streitigkeiten geben, welcher Spieler als Erstes zieht, so wird dieser Streitfall mit einem einzigen Würfelwurf beiseite gelegt: Die höchste Zahl beginnt!

**2. Der Zug**

Der Zug eines Spielers beginnt mit dem Würfeln seiner Standardbewegung. Hierfür müssen die Würfel nur die Hand des Spielers verlassen, nicht schon auf dem Tisch zum Liegen gekommen sein.

Das Würfeln für Karten wie “Kokain” oder durch die Bewegung auf ein Würfelfeld zählen dabei nicht!

Sobald der Spieler deutlich seinen Zug für beendet erklärt, kann der nächste Spieler würfeln.

Erst mit dem Wurf des nächsten Spielers ist der Zug offiziell zu Ende und kann nicht mehr durch Karteneinsatz unterbrochen werden. Das gilt auch für Züge, die einen Spieler auf das Zielfeld befördern!

Hat der Spieler, der am Zug ist, einmal gewürfelt, kann dieser Zug nicht mehr unterbrochen werden.

Das bedeutet, eine “x Runde(n) aussetzen”-Karte, die nach dem Wurf eines Spielers auf ihn ausgespielt wurde, tritt erst in der nächste Runde in Aktion!

**3. Felder**

|  |  |
| --- | --- |
| Feld | Aktion |
|  | Ziehe eine Karte. |
|  | Ziehe zwei Karten. |
|  | Würfel noch einmal und bewege dich entsprechend nach vorne. |
|  | Lege eine Karte von deiner Hand ab. |
|  | Bewege dich die entsprechende Anzahl an Feldern zurück. |
|  | Gefängnis. Wenn das Feld “Gehe in das Gefängnis” von einem Spieler betreten wird, so muss er sich auf dieses begeben. |
|  | Gehe in das Gefängnis. |

Hat ein Spieler gewürfelt, können andere ihn nicht daran hindern, den Effekt eines Feldes zu erfahren. Jedoch kann ein Spieler bis zum Ende seines Zuges am Spielende gehindert werden!

**4. Karteneinsatz**

* Normale **Aktionskarten** können jederzeit eingesetzt werden, auch wenn der Spieler selbst nicht am Zug ist.

Liegt eine Karte auf dem Tisch mit der eindeutigen Absicht, ausgespielt zu werden und dies auch den Regeln nach auch zulässig ist, so kann diese nicht mehr ohne Weiteres zurück auf die Hand genommen werden.

Die Aussage: “Oh nein, doch nicht!” gibt es nicht.

Spezialfälle der **Aktionskarten**:

* I*ch stech dich* - Ein anderer Spieler mit maximal einem Feld Entfernung muss zurück an den Start.

Diese Karte kann nicht eingesetzt werden, um einen Spieler zu treffen, der nach der Bewegung durch den aktuell gewürfelten Zug außer Reichweite gerät. Hat also der Kartenbesitzer oder das Ziel bereits gewürfelt, kann diese Karte nicht mehr genutzt werden.

* *Handschellen* - Wähle zwei Spieler, die maximal 5 Felder voneinander entfernt sind.

Jede Bewegung, die einer der Spieler macht, wird vom Anderen für 3 Runden nachgeahmt. Dies zählt *nur* für den Standard-Würfelwurf und Karten, die von einer der betroffenen Personen ausgespielt werden. “Zündung”, “Ich fetz dich” u.Ä. werden also nicht auf beide Spieler wirksam, es sei denn, sie wurden von einem der verbundenen Spieler genutzt.

* Die meisten **Konterkarten** können nur dann eingesetzt werden, wenn ein anderer Spieler von einem eine Karte ausspielt.

Bei manchen Karten, zB “No U”, beschränkt sich das sogar auf den Fall, dass der Kartenbesitzer selbst von einem negativen Effekt betroffen sein muss.

Das ist eindeutig an der Kartenbeschreibung zu erkennen:

“Negiere einen negativen Effekt auf dich.”

Ausnahmen bilden hier Karten wie “Tank” und “Charm”, welche jederzeit eingesetzt werden können und einen passiven Effekt bewirken; allerdings treten diese Karten erst im nächsten Zug, also mit dem *Würfelwurf des nächsten Spielers*, in Effekt.

Eventkarten werden in dem Moment aktiv, in dem sie gezogen werden,

sogar dann, wenn der Spieler, der die Karte zieht, in diesem Moment nicht selbst am Zug ist.

Spezifische Karten:

“Philipps Wille” - Tausche deine Position mit dem nächsten Spieler.

Sollten sich zwei Spieler genau gleich weit vom Kartenbesitzer entfernt befinden, so wird die Wahl dem Schicksal überlassen.

Die Spieler müssen gegeneinander anwürfeln; der höchste Wurf wird betroffen.