



SPIELMATERIAL

- 🐾 1 Zettelblock
- 🐾 4 Stifte
- 🎲 3 Augenwürfel
- 🐾 4 Spielfiguren
- + 1 kleines Würfeltableau
auf der Box-Rückseite



SPIELZIEL

In **LOOT** bewegt ihr euch mithilfe von Würfeln kreuz und quer auf dem Messegelände der Spiel in Essen hin und her und besucht dabei die interessantesten Messestände. Es gewinnt, wer von euch auf diese Weise am Ende die Messe am besten erkundet hat.

SPIELVORBEREITUNGEN

Zuerst erhält jeder von euch 1 Zettel, 1 Stift und 1 Spielfigur, die ihr auf ein beliebiges Randfeld des auf eurem Zettel befindlichen Rasters (links auf dem Zettel) platziert. Dann würfelt irgendjemand von euch alle 3 Augenwürfel und platziert sie in beliebiger Reihenfolge auf den drei Feldern (»», »!, !) des kleinen Würfeltableaus auf der Box-Rückseite (siehe Beispiel rechts).



SPIELBLAUF

Ihr seid Zug für Zug immer gleichzeitig an der Reihe. In jedem Zug zieht ihr zeitgleich eure eigene Spielfigur auf eurem (Messe-)Raster so viele Felder weit waagrecht oder senkrecht voran, wie es der Würfel auf dem Feld ! des Würfeltableaus vorgibt (ab jetzt „aktiver Würfel“ genannt). Die beiden anderen Würfel (auf dem Feld » und »») spielen im aktuellen Zug noch keine Rolle. Sie zeigen jedoch schon an, welche Zugweiten im nächsten bzw. übernächsten Zug vorgegeben sein werden. Sie ermöglichen so ein wenig Planungssicherheit für die beiden kommenden Züge.

Es gibt folgende Zugregeln für die Spielfiguren:

- Die Spielfigur muss exakt entsprechend der vorgegebenen Augenzahl gezogen werden.
- Die Spielfigur kann nur waage- **oder** senkrecht (ohne abzuknicken) gezogen werden.
- Das Feld, auf dem die Spielfigur landet, muss dann mit einem diagonalen Strich (Querstrich) / markiert werden. Befindet sich auf einem Feld bereits ein Querstrich, muss ein zweiter Querstrich eingezeichnet werden, so dass ein Kreuz ✕ entsteht.
- Die Spielfigur darf nicht auf einem Feld landen, auf dem sich bereits ein Kreuz befindet. Sie kann ein und dasselbe Feld also kein drittes Mal mehr betreten.
- Die Spielfigur kann nicht über den Spielfeldrand hinausgezogen werden.
- Ist eine Spielfigur zugunfähig (weil sie nur noch Felder mit einem Kreuz erreichen kann oder über den Spielfeldrand hinausziehen müsste), müsst ihr sie auf ein beliebiges unmarkiertes Feld (ohne jeglichen Querstrich) stellen, ohne jedoch dort einen Querstrich zeichnen zu dürfen.

Beispiel: Die Spielfigur in der Abbildung rechts könnte aktuell lediglich auf die Felder ziehen, die mit einem Kreis markiert sind. Würde der aktive Würfel eine 5 oder 6 vorgeben, wäre die Spielfigur bewegungsunfähig, weil sie über den Rand hinaus ziehen müsste. Würde der aktive Würfel hingegen eine 3 vorgeben, könnte die Spielfigur lediglich nach oben bewegt werden, denn nach rechts zöge sie über den Spielfeldrand hinaus und nach links oder unten würde sie auf einem Kreuz landen. Würde der aktive Würfel dagegen beispielsweise eine 1 vorgeben, würde die Spielfigur, wenn sie sie nach links oder oben ziehen würde, den jeweils ersten Querstrich in die entsprechenden Felder einzeichnen, wohingegen ein Zug nach rechts oder unten jeweils den dortigen zweiten Querstrich bedeuten würden.



EIN NEUER ZUG

Nachdem jeder von euch seinen Zug gemäß der Vorgabe des aktiven Würfels ausgeführt hat, würfelt irgendjemand von euch eben diesen aktiven Würfel neu und schiebt ihn dann auf der Seite des Feldes » auf dem kleinen Würfeltabelleau neu ein. Er gibt nun die Zugweite für den übernächsten Zug an. Die anderen beiden Würfel verschieben sich dabei, so dass der Würfel, der eben noch in der Mitte (Feld ») lag, dadurch zum neuen aktiven Würfel (Feld !) wird und so die Zugweite für den aktuellen Zug angibt.



PUNKTE UND FÄHIGKEITEN

Ein Feld (ein Messestand) gilt als "besucht", wenn mindestens 1 Querstrich eingezeichnet wurde. Für einige besuchte Messestand-Kombos gibt es Punkte oder sogar neue Fähigkeiten. Punkte und Fähigkeiten werden **eingekreist**. Um diese Kombos zu beschreiben, werfen wir einen Blick auf die Einkreisungen auf dem folgenden Zettel aus einer laufenden Partie:



- ☛ Jede Reihe oder Spalte des großen Rasters **A**, deren Messestände komplett besucht wurden, wird mit 3 Punkten belohnt (siehe ganz oben in der Mitte die eingekreiste 3).
- ☛ Jeder besuchte Meeps (auf den weißen Feldern) in **A** bringt entweder Punkte (1-5), oder eine Fähigkeit, die der Spieler in einem späteren Zug einmalig einsetzen kann. Dies wird in der Meeps-Leiste **C** markiert.
- ☛ Jede zusammenhängende Feldergruppe in **A**, die **aus einer Farbe** (es gibt 1er-, 2er-, 3er- und 4er-Gruppen jeweils in den 4 Farben) besteht, bringt 1, 2, 3 oder 4 Punkte. Dies wird im kleinen Raster **B** rechts markiert.
- ☛ Wurden in einer Reihe oder Spalte in **B** so viele Kreise markiert wie durch **2x0** (2 Kreise) oder **3x0** (3 Kreise) angegeben, wird dies entweder mit 3 Punkten oder mit weiteren besonderen Fähigkeiten belohnt.

Ihr kreist die gewonnenen Punktzahlen an den entsprechenden Stellen des Zettels (**A**, **B** oder **C**) ein und notiert diese auch in ein einziges Feld der Punkteleiste **D**. Mit dem Eintragen beginnt ihr im Startfeld und geht mit jeder weiter einzutragenden Punkteleistung ein Feld weiter. Dabei addiert ihr die Werte direkt auf, so dass der Punktefortschritt auf einen Blick erkennbar ist. Macht ihr Punkte aus mehreren Quellen in einem Zug (z. B. komplette Reihe in **A**, Einkreisung in **B** usw.) werden diese neuen Punkte zusammenaddiert **in ein einziges Feld** von **D** eingetragen.

Wie bereits erwähnt, bringen manche Einkreisungen keine zusätzlichen Punkte, sondern einmal zu nutzende Fähigkeiten. Mithilfe eingekreister Fähigkeiten habt ihr einen kleinen Vorteil, um euch dadurch besser im Raster zu bewegen. Jede Fähigkeit wird nach ihrem Einsatz angekreuzt, um so zu markieren, dass sie verbraucht ist. Pro Zug darf immer nur maximal eine erworbene (sprich: eingekreiste) Fähigkeit genutzt werden. Das Kombinieren von 2 oder mehr Fähigkeiten ist nicht möglich.

Es gibt 2 verschiedene Fähigkeiten:



Ihr dürft über den Rand hinausziehen und auf der gegenüberliegenden Seite weiterziehen.



Ihr dürft ein Feld weiter oder kürzer ziehen, als es der aktuelle Würfel vorgibt.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn einer von euch einen Punkteintrag in **das vorletzte Feld** der Punkteleiste vorgenommen hat.

Dafür gibt es einen **Bonus von 3 Punkten**, die dann zum bisherigen Wert hinzu addiert und in das letzte Feld der Punkteleiste eingetragen werden. Alle anderen schreiben ins letzte Feld erneut ihre bisherige Punktzahl ohne Bonus. Wer dort nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Im Falle eines Gleichstandes zählt die Anzahl der vollständigen Kreuze im großen Raster. Wer mehr hat und am Gleichstand beteiligt war, gewinnt. Besteht auch hier ein Gleichstand, gewinnen alle.



Spielidee:

Ralf & Roy zur Linde

Illustration:

Christian Opperer, Michael Menzel (Meeps)



SPIEL
Essen



SKELLIG
GAMES GmbH

Parkweg 6
D-35452 Heuchelheim
Deutschland
www.skellig-games.de