

LUNAR LASER FROGS



3-8

15

8+



Ein Zug

Zu den kleinen Regeländerungen bei mehr oder weniger als vier und fünf Spielern kommen wir später.



Wenn du am Zug bist, **wirf alle sechs Würfel in genau drei Würfelwürfen**. Wirf bei jedem Wurf mindestens einen Würfel und wirf keinen Würfel mehrmals. Ansonsten kannst du so viele Würfel pro Wurf werfen, wie du möchtest. Versuche dabei, keine bereits liegenden Würfel wieder „umzuwürfeln“.

Ab und zu aus Versehen Würfel „umzuwürfeln“, ist OK! Falls aber ein Spieler regelmäßig oder absichtlich gegen diese oder eine andere Regel verstößt, muss er für jeden Verstoß einen Punkt bezahlen.



Kurz und knapp

Das laser-schnelle Spiel für bis zu 8 Würfler!

Lunar Laser Frogs' Würfel haben Icons in drei Farben sowie Blankoseiten. Wenn du am Zug bist, wirfst du in drei Würfeln alle sechs Würfel. Gleichzeitig, sogar während du noch würfelst, wirft jeder andere Spieler eine seiner Karten verdeckt auf einen Stapel. Die jeweils erste Karte einer Farbe ist einen Punkt pro übereinstimmenden Würfel wert. **Fehlt dabei eine Würfelfarbe komplett, wird sie auf alle Würfel „gelasert“ und bringt plötzlich sechs Punkte.**

Material

40 Spielerkarten (8 Sätze)



jeder Satz: blau, pink, gelb, blanko, grau

70 Punktekarten

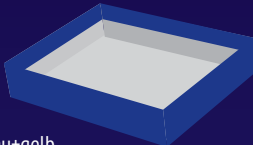
62 x 1 / 5 Punkte
8 x 10 / 20 Punkte



6 Würfel



1 Schachtelboden



auf jedem Würfel:

blau, pink, gelb, blanko, blanko
und pink+blau / gelb+pink / blau+gelb

Aufbau

Legt den Schachtelboden in die Tischmitte und die Punktekarten griffbereit beiseite. Nehmt euch jeder einen Satz Spielerkarten, jeweils mit eurem Lieblingssymbol in fünf Farben. Bestimmt einen Startspieler und gebt ihm die Würfel. Spielt vom Startspieler ausgehend im Uhrzeigersinn.

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während deines Zugs wirft jeder andere Spieler eine seiner Karten verdeckt in die Schachtel, sodass sich ein verdeckter Stapel bildet. Jeder andere Spieler entscheidet sich also für eine Karte seines Sets, die er während du würfelst oder direkt danach spielt.

Wenn du alle Würfel geworfen hast und jeder andere Spieler eine Karte gespielt hat, gibt es Punkte. **Erst einmal bestimmst du jedoch einen anderen Spieler, dessen Punkte du kopieren möchtest** (nicht klauen). Sag den Namen dieses Spielers oder zeige auf ihn. Nimm dann den Kartenstapel aus dem Schachtelboden, ohne die Reihenfolge zu ändern. Drehe den kompletten Stapel um und werte die Karten einzeln aus, von der zuerst geworfenen bis zur zuletzt geworfenen.

Wer zuerst kommt, mahlt zuerst! Reiht die Karten offen aneinander, um leicht den Überblick zu behalten.



(Nur) Die jeweils erste in die Schachtel geworfene blaue, pinke oder gelbe Karte bringt ihrem Spieler einen Punkt für jeden farblich übereinstimmenden Würfel. (Nur) Die erste gespielte Blankokarte bringt zwei Punkte für jeden übereinstimmenden Würfel. **Um zu bestimmen, wie viele Würfel welche Farbe haben, schaut ihr aber zuerst, ob eine oder mehrere der Farben (blau, pink und gelb) überhaupt nicht gewürfelt wurden. In diesem Fall gelten Blankowürfel als Würfel jeder komplett fehlenden Farbe, und auch allen Farbwürfeln fügt ihr jede fehlende Farbe hinzu.** Ein Würfel ist entweder blanko oder er hat eine, zwei oder drei Farben.

Jede fehlende Farbe wird auf alle Würfel „gelasert“.

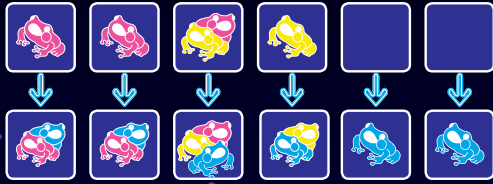


(Nur) Die erste in die Schachtel geworfene graue Karte bringt ihrem Spieler einen Punkt für jede Karte, die vor ihr gespielt wurde.

Jeder Spieler (du auch) nimmt sich seine Punkte. Jeder nimmt seine gespielte Spielerkarte zurück auf die Hand. Gib die Würfel an deinen linken Nachbarn weiter. Er ist nun am Zug.

Beispiele

Beispiel A:



Blau fehlt und wird auf alle Würfel „gelasert“.



Die erste blaue Karte bringt 6 Punkte. Die erste pink Karte bringt 3 Punkte. Die erste gelbe Karte bringt 2 Punkte. Da alle Blankos blau „gelasert“ wurden, kann keine Blankokarte Punkte bringen. Die erste graue Karte bringt 1 Punkt für jede Karte, die vor ihr gespielt wurde.

Beispiel B:



Keine Farbe fehlt.



Denkt daran: Solange Blanko nicht einfach „überlasert“ wird, ist jeder entsprechende Würfel 2 Punkte wert!

Beispiel C:



Keine Farbe fehlt. Blanko zählt nicht als Farbe und wird nie „gelasert“, wenn es nicht gewürfelt wird.



3 und 6-8 Spieler

Das Spiel zu viert oder fünft ist das oben ausführlich beschriebene „Grundspiel“. Hier nun die kleinen Regeländerungen bei mehr oder weniger Spielern.



3

Im Spiel zu dritt **werfen beide anderen Spieler jeweils zwei Karten in die Schachtel** (statt nur einer). Sie können ihre Karten auf einmal werfen oder einzeln nacheinander. In deinem Zug kopierst du weiterhin die vollen Punkte (beider Karten) eines anderen Spielers.



6-8

Bei sechs, sieben oder acht Spielern **bringen die jeweils ersten zwei in die Schachtel geworfenen Karten derselben Sorte ihren jeweiligen Spielern Punkte** (und nicht nur die jeweils erste Karte einer Sorte). Die zweite graue Karte bringt ihrem Spieler einen Punkt für jede Karte, die nach der ersten grauen Karte aber vor der zweiten grauen Karte selbst gespielt wurde.

Werden zwei graue Karten direkt aufeinander geworfen, bekommt der langsamere Spieler null Punkte!

Ende

Sobald jeder gleich häufig am Zug war, endet das Spiel.

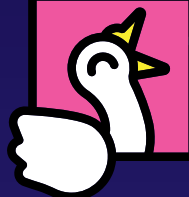
Wir empfehlen:

- 3 Spieler: jeder 3 Züge
- 4-5 Spieler: jeder 2 Züge
- 6-8 Spieler: jeder 1 Zug

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Im Fall eines Gleichstands geht das Spiel weiter. Spielt so lange weitere Züge, bis ein einziger Spieler das Spiel für sich entscheiden kann.



**LOOSEY
GOOSEY**



Art.Nr. 2301 400

Idee: Andreas Preiss

Illustration: Matthias Mödl

www.looseygooseygames.com

© 2023 Loosey Goosey Games GmbH
Hummelsteiner Weg 22
90459 Nürnberg
Deutschland