BAZILLEN-ANGRIFF

Ein Spiel für 2 Spieler oder 2 Teams, bei dem Glück auf Strategie trifft.

Enthält:

12 Spielwürfel = 2 Sätze	Anzahl der Spieler:	2 und mehr
32 Lebenssteine (2 Ersatzsteine)	Spieldauer:	20–40 Minuten
1 Spielmünze		
1 Bogen mit Vorteilskarten zum Ausschneiden		

Vorbereitung
Jeder Spieler erhält 6 Würfel (2x schwarzer Keim, 2x grüner Keim, 2x roter Keim) und 15 Lebenssteine. Auf dem Tisch werden 2 Kartensätze (Bank) und die Spielmünze bereitgelegt.

Ziel des Spiels
Ziel des Spiels ist es, dem Gegner alle Lebenssteine wegzunehmen.

Spielverlauf
Die Spieler werfen die Spielmünze, um zu entscheiden, welcher Spieler beginnt. Der Spieler, der gewonnen hat, nimmt die Spielmünze auf seine Spielseite und beginnt die erste Spielrunde. Der Spieler mit der Spielmünze beginnt in allen Phasen der Runde.

1. **Auswahl der Würfel** – Die Spieler würfeln abwechselnd, insgesamt drei Runden lang. Der erste Spieler würfelt mit sechs Würfeln. Er wählt Würfel für Angriff/Verteidigung/Diebstahl oder nach Farbe aus und lässt sie auf dem Spielfeld liegen. Die restlichen Würfel verwendet er beim nächsten Wurf. Anschließend würfelt der zweite Spieler und wählt seine Würfel aus. Nach dem dritten Wurf wird nicht mehr gewürfelt. Es werden die Würfel mit den gewürfelten Symbolen verwendet. Die Spieler können bereits beim ersten Wurf alle Würfel auswählen.

Symbole auf dem Würfel:

 KEIM = nimmt/stiehlt dem Gegner eine Vorteilskarte

 SCHNUPFEN = Angriff/Lebensverlust

 TEE = Verteidigung gegen Schnupfen

 FIEBER = Angriff/Lebensverlust

 TABLETTE = Verteidigung gegen Fieber

Die Farbe des Symbols (rot/grün) bestimmt, welche Vorteilskarte der Spieler aus der Bank zieht (unabhängig vom Symbol).

Beispiel:

Erster Wurf – Der startende Spieler wählt einen Schnupfen (Angriff) + roten Tee (Verteidigung + Vorteilskarte) + roten Keim (Vorteilskarte + Kartendiebstahl). Die übrigen Würfel bleiben für die nächsten Würfe liegen.

Der Gegner würfelt und wählt Tee (Verteidigung gegen Schnupfen) + Fieber (Angriff) aus. Die übrigen Würfel bleiben für die nächsten Würfe liegen.

2. **Vorteilskarten** – Die Spieler nehmen sich aus der Bank entsprechend der grünen bzw. roten Farbe der Symbole auf den Würfeln die Vorteilskarten der entsprechenden Farbe. 1 Farbsymbol = 1 Vorteilskarte.
3. **Kartendiebstahl** – Wenn ein Spieler das **Keim-Symbol** auf seinem Würfel hat (die Farbe spielt keine Rolle), **muss** er sich eine beliebige Vorteilskarte seines Gegners nehmen (sofern dieser eine hat). Die verwendeten Würfel legen die Spieler beiseite. Der Spieler, der die Spielmünze besitzt, beginnt. 1 Keim = 1 Karte.
4. **Einsatz der Vorteilskarten** – Nun setzen die Spieler ihre gesammelten Vorteilskarten ein. In einer Runde kann nur eine Art von Vorteilskarten verwendet werden.

   GRÜNE – Der Spieler kann sie bei der Bank gegen Leben eintauschen
   (Ein Spieler darf höchstens 15 Lebenssteine haben)
   ROTE – Der Gegner muss ein Leben an die Bank abgeben
   3 Karten = 1 Leben
   5 Karten = 3 Leben
   8 Karten = 5 Leben
   Die verwendeten Karten werden in die Bank zurückgelegt.
5. **Angriff und Verteidigung** – Nun werden die übrigen Symbole auf den Würfeln (ohne Keime) miteinander verglichen. Der erste Spieler setzt Würfel mit dem Symbol Schnupfen oder Fieber ein, der zweite wehrt sich mit einem Würfel mit dem Symbol Tee oder Tablette und umgekehrt. Die Würfel mit den verwendeten Symbolen werden beiseite gelegt.

Beispiel: *Der erste Spieler hat 2x Schnupfen, 2x Fieber und 1x Tee*
Der zweite Spieler hat 2x Schnupfen, 1x Tee, 1x Tablette

Beide Spieler greifen mit Schnupfen an und verteidigen sich mit Tee; der erste Spieler greift mit Fieber an und der zweite Spieler verteidigt sich mit der Tablette.

Damit ist die Verteidigung erschöpft, und es bleibt nur noch der Angriff.

Die verbleibenden Würfel mit den Symbolen für Schnupfen und Fieber ziehen Lebenssteine ab, die an die Bank zurückgegeben werden.

Die übrigen Würfel mit den Symbolen für Tee und Tablette haben keine Bedeutung.

Dem ersten Spieler bleiben ein Schnupfen- und ein Fiebersymbol übrig => der zweite Spieler muss 2 Lebenssteine an die Bank zurückgeben.

Dem zweiten Spieler bleibt ein Schnupfensymbol übrig => der erste Spieler muss 1 Lebensstein an die Bank zurückgeben.

6. **Ende der Runde** – Der erste Spieler gibt die Spielmünze an seinen Gegner weiter, und dieser beginnt die nächste Spielrunde (Punkte 1–6).

Ende des Spiels
Das Spiel endet in dem Moment, in dem einer der Spieler alle Lebenssteine verliert.

Hersteller
DETOA Albrechtice s.r.o.
468 43 Jiřetín pod Bukovou 6
Tschechien

Warnung!
Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren. Enthält Kleinteile, Erstickungsgefahr.