

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN:

Am besten weisses Papier verwenden, Papierformat Din A4, Hochformat, Farbdruck.
(Bei schwarz/weiss Druck: 4 Spielfiguren und 84 Elementsteine anmalen).
Das Spiel ist natürlich schöner und übersichtlicher in Farbe!

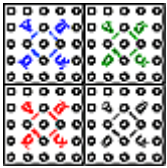
CHECKLISTE "HERR DER DINGE": (Spielmaterial für 4 Spieler) (Seiten bei DinA4, Hochformat)

- Checkliste & Spielregeln (2 Seiten)
- Spielplan Wasser, 24 Elementsteine Wasser (1 Seite)
- Spielplan Feuer, 24 Elementsteine Feuer (1 Seite)
- Spielplan Erde, 24 Elementsteine Erde (1 Seite)
- Spielplan Luft, 24 Elementsteine Luft (1 Seite)
- 16 Spielfiguren, 4 Zugbonus-Karten, 16 Gefahrkarten (1 Seite)
- **4 Spielplan-Teile**, alle **Karten** und **Elementsteine** ausschneiden.
- **Spielfiguren**: wenn ihr keine eigenen Spielfiguren bei der Hand habt, gibt es sie auch zum Ausschneiden. (farbig ausdrucken oder anmalen) Jeder erhält 4 Spielfiguren einer Farbe.
- **Elementsteine**: müssen farbig sein! (farbig drucken oder anmalen).

TIP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!
Wenn alles ausgedruckt, ausgeschnitten, geklebt, angemalt, etc ist - kann's losgehen!

SPIELMATERIAL:

- **SPIELPLAN**: 4 Teile: Erde, Wasser, Feuer, Luft zu einem grossen Spielplan zusammenlegen:



- **16 Gefahrkarten**: 4x Erdbeben, 4x Vulkan, 4x Flut, 4 x Orkan (A,B,C,D für jede Gefahr)
- **84 Elementsteine**: je 21 rot, blau, grün, grau (+ je 3 als Ersatz)
- **4 Zugbonus-karten** (kleine Karten mit der Zahl 6)
- **16 Spielfiguren**: je 4 gelb, orange, lila, schwarz

SPIELVORBEREITUNG:

- 4 Spielplan-Teile zu einem grossen Spielplan zusammenlegen (siehe Bild)
- Elementsteine auf die runden Spielfelder legen: blau auf Wasser-spielplan, rot-Feuer, grün-Erde, grau-Luft
- Gefahr- und Zugbonus - Karten in Stößen auf den Tisch legen.
- Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe. Ein beliebiger Startspieler wird bestimmt.
- Jeder setzt eine Figur auf ein beliebiges Feuerfeld. (Startspieler beginnt, reihum im Uhrzeigersinn).
Jeder setzt eine Figur auf ein Wasserfeld. (linker Nachbar des Startspielers beginnt).
Dann Erdefeld (nächster linker Nachbar), dann Luftfeld (nächster linker Nachbar).
- So hat jeder eine Figur in jedem 'Element'. Nicht mehrere Figuren auf einem Feld.

HERR DER DINGE Spielregeln & Spielverlauf

**ZIEL ist es so viele und verschiedene Elementsteine wie möglich zu besitzen.
Wer am Schluss die meisten Punkte für seine Elementsteine bekommt ist Sieger!**

1) GEFAHRKARTEN:

Der Startspieler mischt alle Gefahrkarten. Sein rechter Nachbar zieht daraus (ungesehen) 4 Karten und legt sie sichtbar auf den Tisch. (Am besten neben das jeweilige Element: Orkan neben Luft,...)

2) SPIELZÜGE:

Jeder hat nun **bis zu 4 Spielzüge**. (Startspieler zieht - nächster Spieler im Uhrzs. zieht, etc....)

Dabei versucht man: ELEMENTSTEINE zu erhalten und vor GEFAHREN zu flüchten.

3) Nächste Runde - neuer Startspieler (linker Nachbar des vorigen): mischt **alle** Gefahrkarten,.....

Es wird solange gespielt bis keine Elementsteine mehr auf den Feldern liegen.
Dann wird abgerechnet und der Sieger ermittelt!

Spielen 2 Spieler: kommt jeder abwechselnd an die Reihe.

(1. Runde: Gefahrkarten mischen & ziehen - Spieler 1 zieht - Spieler 2 zieht.

2. Runde: Gefahrkarten mischen & ziehen - Spieler 1 zieht – Spieler 2 zieht ...)

SPIELVERLAUF & SPIELREGELN - DETAIL

SPIELZÜGE: 1 Spielzug = mit einer Figur um ein Feld weiter

4 Spielzüge: jeder darf BIS ZU 4 Spielzüge machen. (Auch weniger als 4 ist erlaubt.)

Dabei darf man beliebige seiner Figuren wählen. (4 Züge mit einer Figur, je 2 Züge mit 2 Figuren, etc.)

Eine Figur darf dabei nicht mehrmals ziehen.

- Nur waagrecht und senkrecht ziehen (nicht diagonal)
- Die Symbole A,B,C,D sind keine Spielfelder. Über sie darf man nicht ziehen.
- Die 4 Spielpläne bilden einen gesamten Spielplan, d.h. in andere 'Elemente' ziehen ist möglich!
- Andere Figuren überspringen ist erlaubt. (Übersprungenes Feld mitzählen)
- Ein Feld darf nicht von mehreren Figuren besetzt sein.

ELEMENTSTEINE ERHALTEN: Endet ein Zug auf einem Feld mit Elementstein, erhält der Spieler den Elementstein und legt ihn sichtbar für alle vor sich. (nach Farben ordnen)

Zieht man z.B. mit 4 Figuren, kann man in einer Runde vielleicht 4 Elementsteine erhalten!

GEFAHREN: für Felder Feuer-Vulkan, Wasser-Flutwelle, Luft-Orkan, Erde-Erdbeben!

Die 4 Gefahrkarten zeigen in dieser Runde auf welchen Feldern tödliche Gefahr herrscht:

Gefahrzonen sind die umliegenden 8 Felder des Buchstabens (A,B,C,D).

Vor diesen Gefahrenfeldern sollte man flüchten. Denn wird eine Figur 'erwischt' wird sie aus dem Spiel genommen und spielt nicht mehr mit!

In der Gefahrenzone kann man keine Elementsteine erhalten!

Vorsicht: hat ein Spieler keine Figuren mehr ist das Spiel für ihn gelaufen!

ZUGBONUS: Hat ein Spieler eine bestimmte Anzahl an Elementsteinen (bzw. mehr)

erhält er die ZUGBONUS Karte und legt sie vor sich.

Ab der nächsten Runde darf der Spieler BIS ZU 6 SPIELZÜGE tätigen!

Zugbonus bei 2 Spielern: ab 24 Elementsteine, 3 Spieler: 16, 4 Spieler: 12

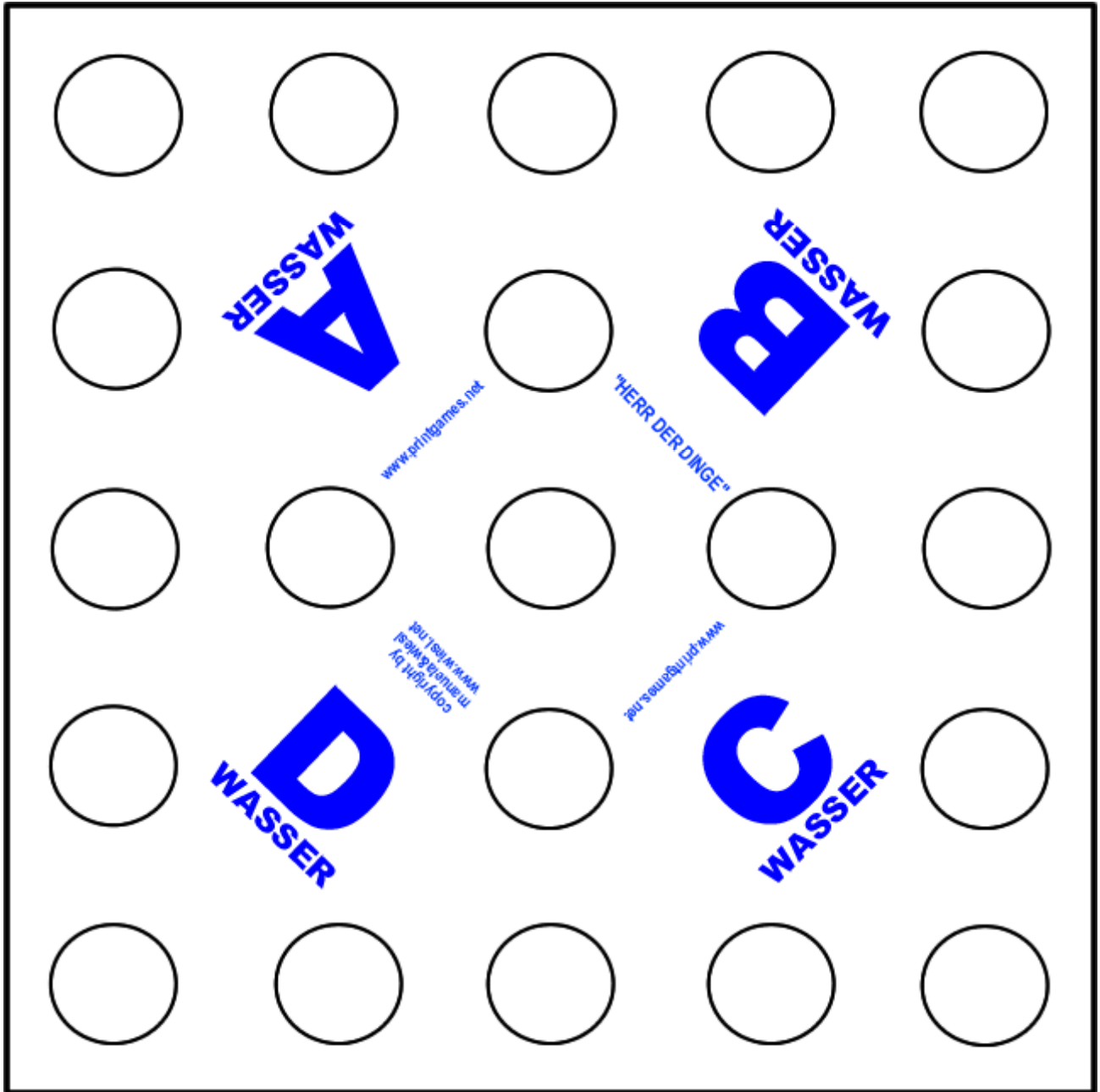
SPIELENDE: Sind alle Felder leergeräumt, alle Elementsteine bei den Spielern, wird abgerechnet:

1 QUATTRO = 4 verschiedene Elementsteine 8 PUNKTE

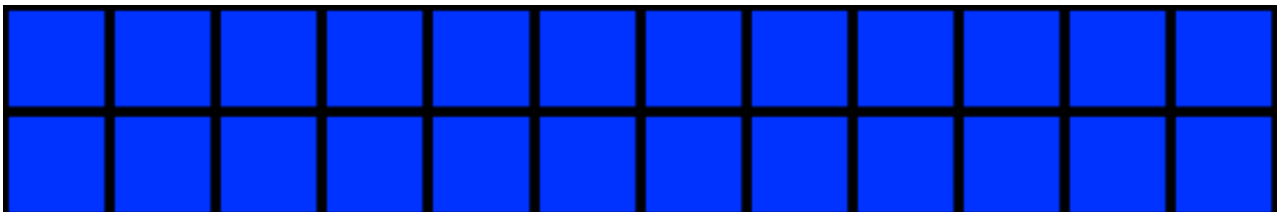
1 ELEMENTSTEIN (nicht in einem Quattro benutzt) 1 PUNKT

Der Spieler mit den meisten Punkten ist HERR DER DINGE!

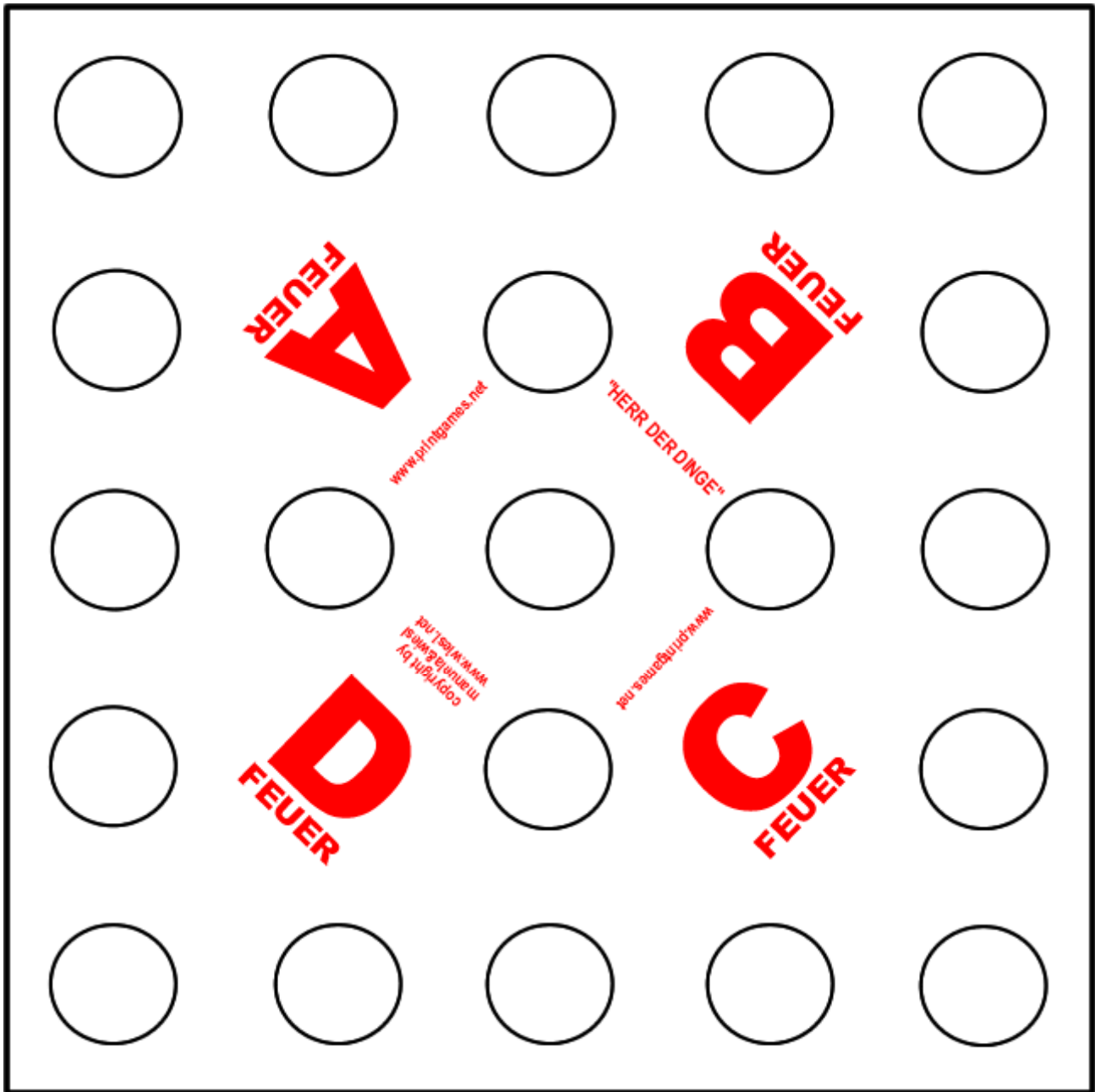
Spielplan Teil 1



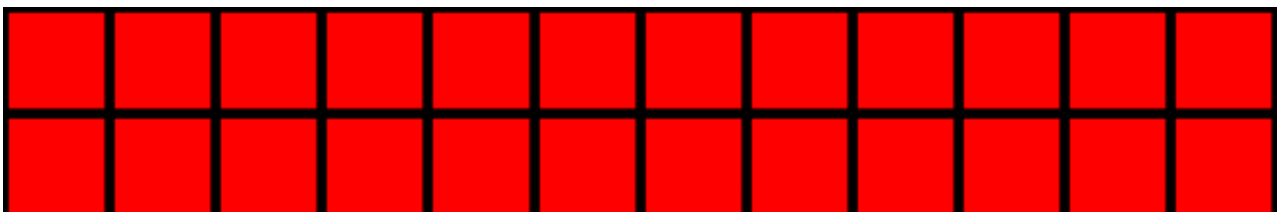
Elementsteine Wasser:



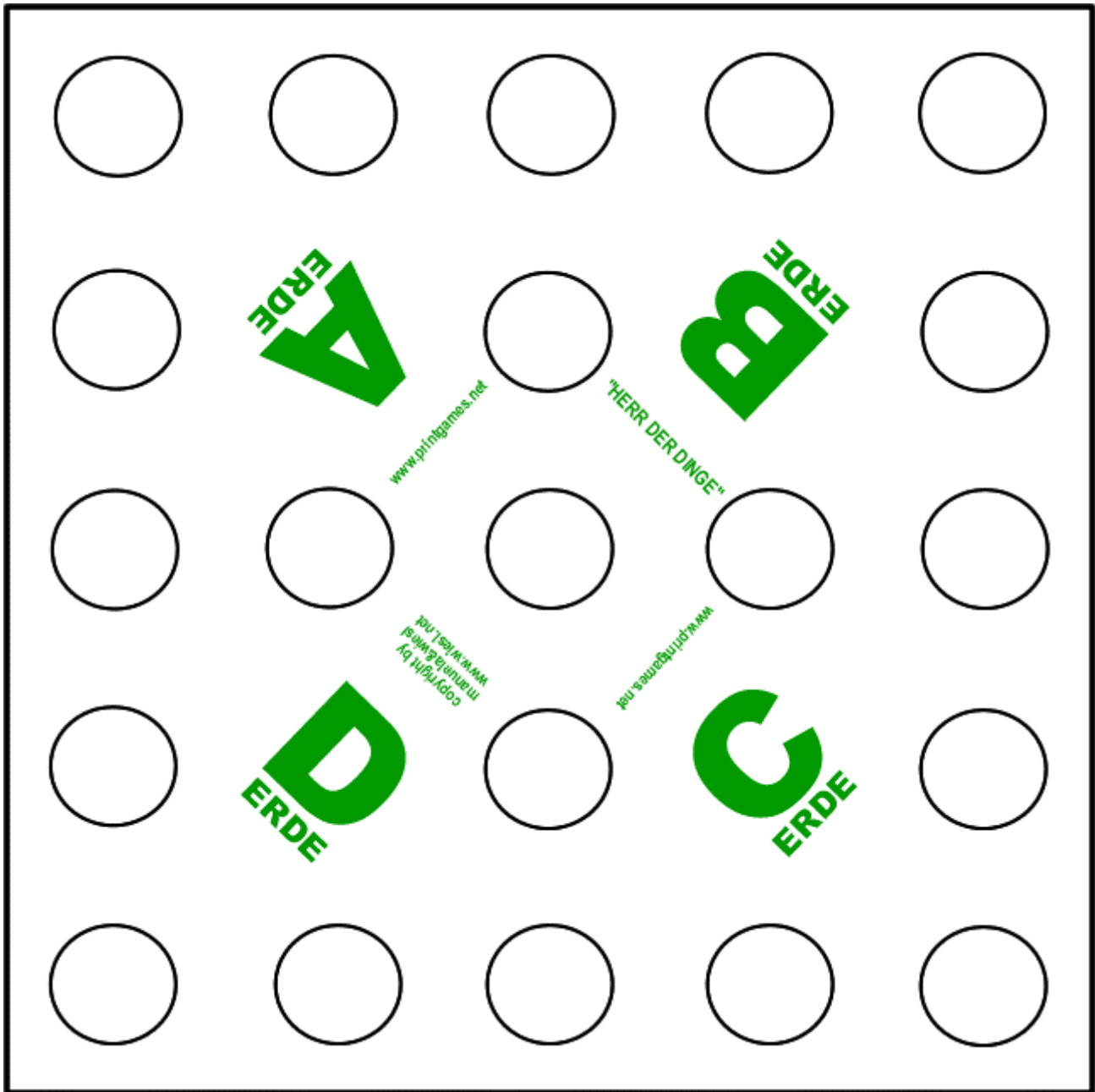
Spielplan Teil 2



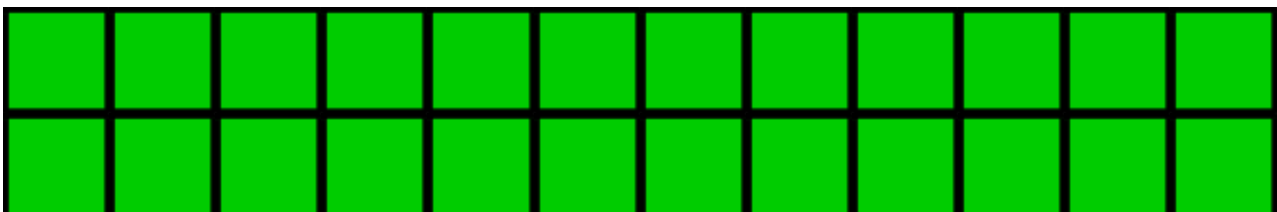
Elementsteine Feuer:



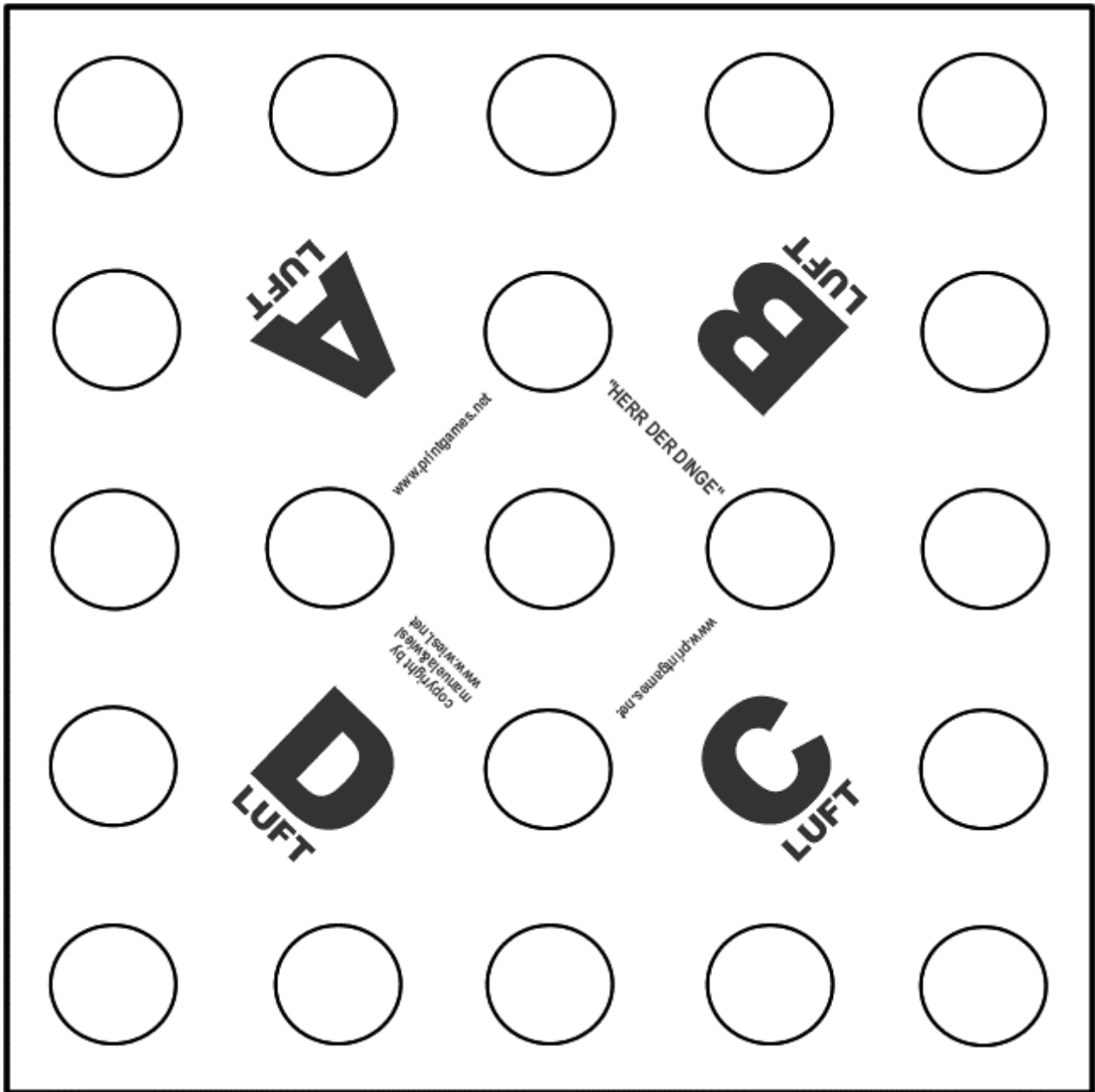
Spielplan Teil 3



Elementsteine Erde:



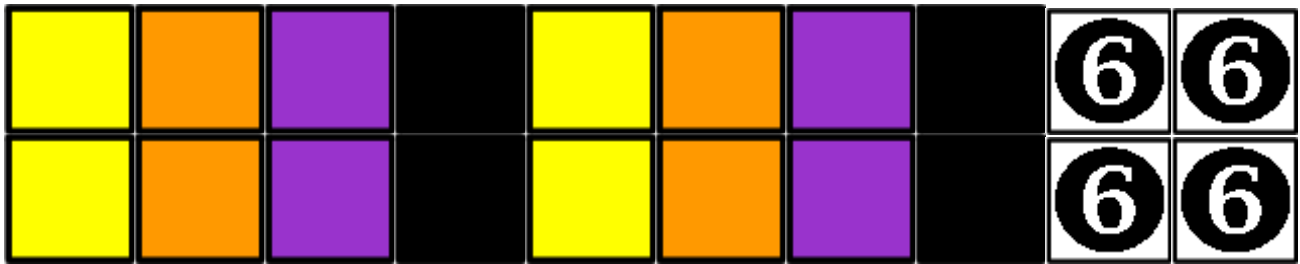
Spielplan Teil 4



Elementsteine Luft:



Spielfiguren & Zugbonus-Karten:



Gefahrkarten:

ERDBEBEN A	ERDBEBEN B	ERDBEBEN C
ERDBEBEN D	VULKAN A	VULKAN B
VULKAN C	VULKAN D	FLUTWELLE A
FLUTWELLE B	FLUTWELLE C	FLUTWELLE D
ORKAN A	ORKAN B	ORKAN C
ORKAN D		

FERTIG!!! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!