



DIE REGELN

Das Spiel:

Inhalt:

- ▶ 4 Spielbrett-Dreiecke
- ▶ 20 Yikerz-Spielsteine (Magnete)
- ▶ Aufbewahrungsbeutel

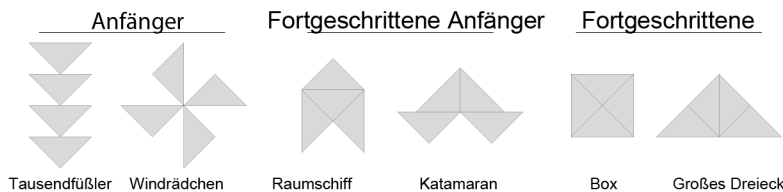
Jeder Spieler legt, wenn er an der Reihe ist, einen seiner Yikerz-Spielsteine auf das Spielbrett. Der erste Spieler, der alle seine Yikerz ablegen kann, gewinnt.

Das erste Spiel

- ▶ Ordnen Sie die vier Spielbrett-Dreiecke wie gewünscht an.
- ▶ Ein Spieler mischt und teilt die Yikerz in verschiedene, gleichgroße Stapel für jeden Spieler aus. Überschüssige Yikerz werden zurück in den Beutel gelegt.
- ▶ Der Spieler zur Linken des mischenden Spielers wählt seinen Stapel aus. Im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler seinen Stapel aus.
- ▶ Der Spieler, der die Yikerz mischt, legt in dieser Runde als Erster seinen Spielstein auf das Spielbrett.
- ▶ Der Verlierer jeder darauffolgenden Runde wählt die nächste Spielbrett-Anordnung aus. Dieser Spieler mischt außerdem die Spielsteine, teilt die Spielsteine in Stapel auf und legt als Erster einen Yiker auf das Spielbrett.

Spielbrett-Anordnungen

Die Anordnung des vierteiligen Spielbretts kann einer Vielzahl von Spielerfähigkeitsstufen angepasst werden. Versuchen Sie verschiedene Anordnungen - jede Anordnung ist erlaubt, sofern jedes Brettstück ein anderes Stück an einer Seite oder Ecke berührt.



Besuchen Sie www.yikerzgame.com für weitere Spielbrett-Anordnungen.

Spielablauf

Ein Spieler wählt einen der Yikerz aus seinem Stapel und legt diesen mit einer Hand auf das Spielbrett.

Ablegeregeln:

- Ein Spieler darf keinen der bereits auf dem Spielbrett befindlichen Spielsteine berühren. Ein Spieler darf jedoch das magnetische Feld seines Yikers nutzen, um Spielsteine, die sich bereits auf dem Spielbrett befinden, zu verschieben oder zu ziehen.
- Ein Yiker kann über den Spielbrettrand hinausragen, sofern er nicht vom Spielbrett fällt und den Tisch berührt.
- Sobald ein Spieler seine Hand von seinem Yiker nimmt, darf er diesen Spielstein nicht erneut berühren.



- ▶ Falls Spielsteine auf dem Spielbrett umkippen, während ein Spieler an der Reihe ist, muss dieser Spieler alle umgekippten Spielsteine vom Spielbrett nehmen und seinem Stapel hinzufügen. Werden ein oder mehrere Magnete während einer Spielrunde vom Spielbrett heruntergedrückt, werden diese Magnete und der gespielte Magnet in den Stapel des Spielers aufgenommen. Kippen weitere Spielsteine um oder werden weitere Magnete vom Spielbrett heruntergedrückt, während ein Spieler seinen ursprünglichen Yiker entfernt, sind diese ebenfalls zu entfernen und dem Stapel hinzuzufügen.
- ▶ Die Runde eines Spielers endet 10 Sekunden, nachdem ein Spieler seinen Spielstein ablegt oder einen umgekippten Yiker entfernt ODER wenn der nächste Spieler seinen Yiker zum Spielbrett bewegt, um seinen Spielzug auszuführen.
- ▶ Wenn ein Spieler nur noch einen Spielstein besitzt, muss dieser laut "Letzter Yiker" oder "Letzter Spielstein" rufen. Tut der Spieler dies nicht, bevor der nächste Spieler seine Spielrunde beginnt, so muss er zwei Spielsteine vom Spielbrett nehmen und zu seinem Stapel hinzufügen. (Wenn durch diese Aktion weitere Spielsteine umkippen, muss der Spieler auch die umgekippten Yikerz aufnehmen!)

Spielende:

Wenn 10 Sekunden vergangen sind, ohne dass ein Spielstein umkippt, nachdem ein Spieler seinen letzten Yiker auf dem Spielbrett ablegte, ist die Spielrunde vorbei und dieser Spieler gewinnt diese Spielrunde.

Punktwertung

1) Spielen Sie die "Besten von..." 3, 5 oder 7 Runden, um den Sieger zu bestimmen.

ODER

2) Führen Sie einen Punktestand. Zählen Sie am Ende jeder Spielrunde die Anzahl von Spielsteinen zusammen, die jeder Spieler noch in seinem Stapel hat. Jeder Spielstein ist einen Punkt wert. Notieren Sie den Gesamtpunktestand auf einem Blatt Papier.

- ▶ Sobald der Gesamtpunktestand eines Spielers 25 erreicht, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten das Spiel.
- ▶ Endet das Spiel mit einem Unentschieden zwischen zwei oder mehreren Spielern, so nehmen diese Spieler an einer Spielrunde im K.O.-Modus teil. Im K.O.-Modus scheiden die Spieler aus, sobald sie das Umkippen eines Spielsteines verursachen. Der zuletzt verbleibende Spieler gewinnt das Spiel.

Hinweise

Versuchen Sie, beim Ablegen Ihrer Yikerz Lücken zu schaffen, die Sie später nutzen können. Versuchen Sie gleichzeitig, Ihren Gegnern Fallen zu stellen.

Es ist erlaubt – und oft erforderlich – die magnetische Kraft eines Yikers zu nutzen, um Spielsteine, welche sich bereits auf dem Spielbrett befinden, umzukippen oder zu bewegen. Ein Spieler kann sich so viel Zeit nehmen, wie nötig, um die Magnete auf dem Spielbrett so zu manipulieren, wie es seiner Spielstrategie entspricht. Sobald das Spielbrett beginnt, sich zu füllen, müssen Yikerz bewegt werden, um Platz für neue Spielsteine zu schaffen.

Die Spieler sind ermutigt, Spielsteine nach Möglichkeit hochkant abzulegen. Hierdurch wird das Spielfeld für Gegner anspruchsvoller und gefährlicher. Jedoch Vorsicht: Fallen, die für einen Gegner geschaffen wurden, können schnell nach hinten losgehen.

Mayores de 14 años 1 o más jugadores

WIGGLES
THREE · D



www.yikerzgame.com



WARNUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR

Dieses Produkt enthält Magnete. Verschluckte Magnete können zu ernsthaften inneren Verletzungen führen. Suchen Sie umgehend einen Arzt auf, wenn Magnete verschluckt oder inhaled wurden. Außerdem besteht Erstickungsgefahr.

Außer Reichweite von Kleinkindern aufbewahren.

WICHTIG: Die Nutzung von Magneten in der Nähe von Computern, TV-Bildschirmen, Bandaufnahmegeräten, CDs, Uhren, usw. kann zu Schäden führen und die Leistungsfähigkeit des Gerätes beeinflussen. Bewahren Sie Magnete fern von Kreditkarten, Computerdisketten und Herzschrittmachern auf.