

Spielregeln für das schwarze Mann Spiel

Beherrsche das Spiel und meistere das Risiko mit dem schwarzen Mann

Das Spiel des Schwarzen Mannes ist ein universelles und generationsübergreifendes Brettspiel. Durch abwechselnde Rollen als Angreifer und Schwarzer Mann mit einfachen Regeln und einer cleveren Kombination aus Strategie und Glück. Jedes Spiel ist einzigartig und fesselnd!

INHALTSVERZEICHNIS :

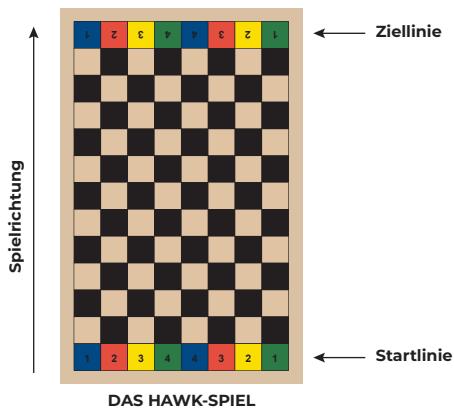
- | | |
|---|----------------------------|
| 1 – AUSTRÜSTUNG | 7 – SPIELVERLAUF |
| 2 – ROLLEN DER SPIELER | 8 – SPIELBEGINN |
| 3 – ZIEL DES SPIELS | 9 – ERLAUBNISSE |
| 4 – WER GEWINNT ? | 10 – VERBOTE |
| 5 – ANZAHL DER SPIELE NACH ANZAHL DER SPIELER | 11 – STRATEGISCHE TAKTIKEN |
| 6 – PUNKTETABELLE | 12 – SPIELLENDE |



1 - AUSTRÜSTUNG

• Das Spielbrett :

1 Spielbrett mit 104 Feldern in zwei abwechselnden Farben

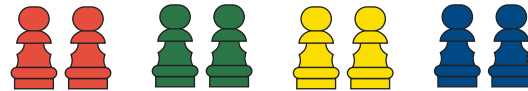


• Die Spielsteine :

1 schwarzer Mann



8 Angreifer



• Der Würfel :

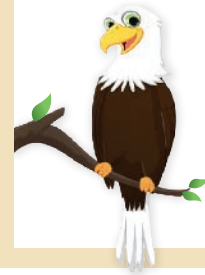
2 sechseckige würfel



2 - ROLLEN DER SPIELER

• Jeder Spieler übernimmt während eines Spiels zwei Rollen : Angreifer und Schwarzer Mann.

• Die Spieler wechseln diese beiden Rollen im Verlauf des gesamten Spiels ab.



3 - ZIEL DES SPIELS

- **Angreifer** : Ihr Ziel ist es, das Spielfeld zu überqueren und die maximale Punktzahl zu erzielen, indem sie ihre Angreifer zur Ziellinie bringen, ohne vom Schwarzen Mann erwischt zu werden.
- **Schwarzer Mann** : Das Ziel des Schwarzen Mannes ist es, so viele Angreifer wie möglich zu fangen, bevor sie die Ziellinie erreichen.

4 - WER GEWINNT ?

- **Bei 2 Spielern** : Der Spieler, der am Ende der 2 Spiele die höchste Punktzahl als Angreifer erreicht, gewinnt den Titel des besten Angreifers.
- **Ab 3 Spielern gibt es eine doppelte Herausforderung im Spiel** : der beste Angreifer zu sein und/oder der beste Schwarze Mann zu sein (derjenige, der als Schwarzer Mann die niedrigste Punktzahl erreicht).

5 - ANZAHL DER SPIELE NACH ANZAHL DER SPIELER

10 - 15 ⌚ – 2 SPIELER = 2 gespielte Spiele

Jeder Spieler ist einmal Angreifer mit 8 Angreifern am Start und einmal Schwarzer Mann.

20 - 30 ⌚ – 3 SPIELER = 3 gespielte Spiele

Jeder Spieler ist zweimal Angreifer mit 4 Angreifern pro Spieler und einmal Schwarzer Mann.

30 - 40 ⌚ – 4 SPIELER = 4 gespielte Spiele

Jeder Spieler ist dreimal Angreifer mit 2 Angreifern pro Spieler und einmal Schwarzer Mann. In jedem Spiel wird die nicht gewählte Farbe ausgeschlossen.

40 - 50 ⌚ – 5 SPIELER = 5 gespielte Spiele

Jeder Spieler ist viermal Angreifer mit 2 Angreifern pro Spieler und einmal Schwarzer Mann.



6 - PUNKTETABELLE

- Die Spieler werfen die beiden Würfel.
- Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl wird als Spieler Nr. 1 in der Punkttabelle bezeichnet. Die nachfolgenden Spieler werden dann in der Punkttabelle im Uhrzeigersinn ab dem Spieler Nr. 1 eingetragen.

7 - SPIELVERLAUF

- Im ersten Spiel verkörpert Spieler Nr. 1 den Schwarzen Mann. Die Spieler wechseln dann in der Reihenfolge im Uhrzeigersinn die Rolle des Schwarzen Mannes.
- Bei jedem neuen Spiel wählt der Schwarze Mann einen Platz auf der Ziellinie gegenüber den Angreifern aus und positioniert sich dort. Im Uhrzeigersinn wählen und platzieren die nachfolgenden Spieler ihre Angreifer in ihren jeweiligen Startfarben.

8 - SPIELBEGINN

- Sobald alle Spieler auf dem Spielbrett positioniert sind, beginnt der Spieler links vom Schwarzen Mann das erste Spiel, indem er die beiden Würfel wirft. Anschließend werfen die Spieler abwechselnd im Uhrzeigersinn die Würfel, wobei das Spiel immer mit dem Schwarzen Mann endet.
- Nach dem ersten Spiel wird Spieler Nr. 2 zum Schwarzen Mann für das zweite Spiel und so weiter, bei jedem neuen Spiel für alle Spieler.

9 - ERLAUBNISSE

- 1/ Einen Angreifer bewegen, indem man die Ergebnisse der beiden Würfel addiert.
- 2/ Zwei Angreifer bewegen : Der erste bewegt sich um die Anzahl der Felder, die durch einen der Würfel angegeben werden, während der zweite sich um die Anzahl der Felder bewegt, die durch den anderen Würfel angegeben werden.
- 3/ Bei jedem Zug werfen die Spieler die beiden Würfel und müssen beide Ergebnisse verwenden, um ihre Bewegung durchzuführen, wobei sie die erhaltenen Zahlen beachten.
- 4/ Die erste Bewegung erfolgt immer auf das Feld vor den Angreifern und dem Schwarzen Mann.
- 5/ Der Schwarze Mann kann einen oder mehrere Angreifer mit dem Ergebnis der beiden Würfel fangen und seine Bewegung fortsetzen, ohne genau auf den Feldern der gefangenen Angreifer anhalten zu müssen.
- 6/ Die Angreifer müssen auf den Würfeln ein genaues Ergebnis erzielen, um ein Feld auf der Ziellinie zu erreichen.
- 7/ Die Angreifer und der Schwarze Mann können stehen bleiben, wenn einer der Würfel oder das Ergebnis der beiden Würfel eine gerade Zahl ist.

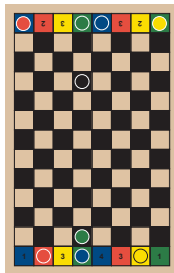
10 - VERBOTE

- 1/ Angreifer dürfen nicht über einen Spielstein springen, einschließlich des Spielsteins des Schwarzen Mannes.
- 2/ Den Spielern ist es nicht erlaubt, diagonal zu ziehen.
- 3/ Weder die Angreifer noch der Schwarze Mann dürfen sich auf den Start- und Ziellinien bewegen.
- 4/ Sobald ein Spieler die Startlinie verlassen hat, darf er nicht dorthin zurückkehren.
- 5/ Der Schwarze Mann kann die Angreifer nicht auf den Start- und Ziellinien fangen.
- 6/ Angreifer, die die Ziellinie erreicht haben, dürfen sich nicht mehr bewegen.
- 7/ Den Spielern ist es nicht erlaubt, dasselbe Feld zu teilen, d.h. ein Spielstein kann nicht auf ein bereits von einem anderen Spielstein besetztes Feld ziehen, egal ob es sich um einen Angreifer oder den Schwarzen Mann handelt.

11 - STRATEGISCHE TAKTIKEN

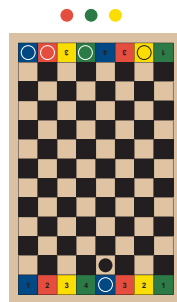
Block :

Wenn ein Angreifer den Ausgang eines anderen Angreifers blockiert, für Spiele mit 3, 4 und 5 Spielern, lässt der blockierte Angreifer seinen Zug aus. Diese Strategie kann nützlich sein, um Gegner zu behindern und die Führung zu übernehmen.



Blockout :

Wenn der schwarze Mann den letzten Angreifer daran hindert, das Spielfeld zu verlassen, ist das Spiel beendet. Der letzte Spielstein wird erfasst und vom Spielbrett entfernt. Diese Strategie kann verwendet werden, um das Spiel zu beenden.

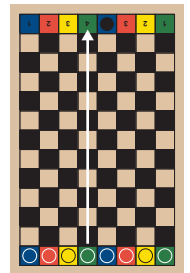


← Ziellinie

← Startlinie

Sprint :

Ein Doppel-6 ermöglicht es einem Angreifer, direkt auf das Zielfeld seiner Spalte zuzugreifen. Diese Strategie ermöglicht einen erheblichen Vorsprung gegenüber den Gegnern.



12 - SPIELEND

1/ BESTER ANGREIFER

Am Ende jedes Spiels zählt jeder Spieler seine Punkte und trägt sie in die Punkttabelle ein. Am Ende aller Spiele gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl den Titel des besten Angreifers. Bei Punktegleichstand der besten Angreifer wird der Gewinner derjenige sein, der als Schwarzer Mann die niedrigste Punktzahl erreicht hat.

2/ BESTER SCHWARZER MANN (ab 3 Spielern)

Am Ende jedes Spiels zählt der Spieler, der den Schwarzen Mann verkörpert, die Punkte der Angreifer und trägt sie in seine eigene Punkttabelle ein (Gesamtpunktzahl des Schwarzen Mannes). Am Ende aller Spiele gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl als Schwarzer Mann den Titel des besten Schwarzen Mannes. Bei Punktegleichstand der besten schwarzen Spieler wird der Gewinner derjenige sein, der als Angreifer die höchste Punktzahl erreicht hat.

SCORE - RASTER

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	GESAMPT SCHWARZER MANN
TEIL 1	X					N°1
TEIL 2		X				N°2
TEIL 3			X			N°3
TEIL 4				X		N°4
TEIL 5					X	N°5
GESAMT ANGREIFER						

Tauche ein in ein fesselndes Spiel, in dem die Strategie triumphiert !

