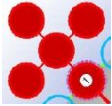


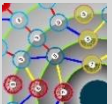
ZwiAner::GRAVITATION®

- 1 Würfelpunkt = 1 Bewegungspunkt = 1 Energiepunkt
- 2 Würfel = Wahrscheinlichkeitstreiberwerk, *treibende* Kraft [5+2]
- 5 * 5 Spielsteine = Raumschiffe
- 5 Umlaufbahnen mit unterschiedlicher Gravitation 1, 2, 3, 5, 7
- 5 Raumstationen = Startbasis mit Sonderfeld
- 5 Formationen = Spielziel und Sonderfelder
- 5 Energiesteine und 5 Energiespeicher mit je 5 Energiefelder
- 1 Spielfeld mit Gravitationszentrum



Die Spielsteine werden in der farbgleichen Raumstation aufgebaut. Jede Bewegung in der Raumstation kostet einen Bewegungspunkt. Das erste Feld der Raumstation liegt in der Umlaufbahn mit der Gravitation 1. Energiesteine in Position 0 stellen. Vor dem Würfeln muß bestimmt werden, welcher Spielstein bewegt werden soll! Würfelglück: Pasch oder nicht Pasch? Die Würfelpunkte werden immer addiert. Würfelpunkte = Energiepunkte = Bewegungspunkte ([5 + 2] = 7) Es müssen immer alle Punkte aufgebraucht werden. Bewegungen erfolgen nur entlang der Linien!

Kein Pasch:



Eine Bewegung entlang der **roten** und **blauen** Linien, in Richtung Gravitationszentrum kostet keine Würfelpunkte. Aber um in eine Umlaufbahn zu gelangen, muss für die Gravitation bezahlt werden: Vom Wurfresultat wird die Gravitation abgezogen. ([5 + 2] >> *Sprich: Wurf 7 (7 - 3), Umlaufbahn 4.*)

Diese restlichen 4 Würfelpunkte können nun in der Umlaufbahn (**grüne** Linien) verbraucht werden. (*Sprich: 3, 2, 1, 0.*) Die Bewegung erfolgt im Uhrzeigersinn!

Überschüssige Punkte werden im Energiespeicher zwischengelagert. Jeder Wurf kann durch Punkte aus dem Energiespeicher ergänzt werden.

Stoss:

Steht ein Spielstein im Weg, wird dieser gestoßen: D.h., der eigene Spielstein bleibt vor dem Hindernis stehen und der Zug wird mit dem Hindernis fortgesetzt. Stehen mehrere Spielsteine hintereinander, dann wird der Zug mit dem letzten Spielstein der Hinderniskette fortgesetzt. Stöße sind nur in einer Umlaufbahn erlaubt!

Stoßabwehr:

Hat einer der gestoßenen Spieler genug Punkte im Energiespeicher, kann er diese zur Stoßabwehr nutzen.

Absturz:

Reichen die Würfelpunkte nicht, um den zuvor ausgewählten Spielstein in eine Umlaufbahn zu bringen, erfolgt ein Sturz in das Gravitationszentrum. D.h., der Spielstein muss zurück in die Raumstation.

Gegen die Gravitation:

Entlang der **roten** und **gelben** Linien kann auch eine Bewegung vom Gravitationszentrum weg erfolgen. Es muss nur Umlaufbahn für Umlaufbahn die jeweilige Gravitationszahl von den vorhandenen Würfelpunkten abgezogen werden.

Pasch:

Die Gravitation ist ausgeschaltet. Würfelpunkte können direkt zur Bewegung verwendet werden. (*Sprich: Wurf 7 >> 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0.*)

Tunneleffekt:

Stehen Spielsteine im Weg, können diese durchtunnelt werden. D.h., der laufende Zug wird einfach nach dem letzten Hindernis fortgesetzt (Linien beachten!).

Ziel des Spiels:



Als erster alle Spielsteine in die farbgleiche Formation bringen!

Sonderfall:

[1 + 1] >> Pasch, aber mit 11 Punkten!

Spezial-1-:

[1 + 2], Entweder tauscht man den Platz mit dem nächsten Spielstein oder zieht bis zum nächsten Sonderfeld weiter. Der kürzere Weg ist maßgebend.

Spezial-2-:

Wenn ein fremder Spielstein auf einem eigenen Sonderfeld steht, kann man verlangen, dass der Zug mit diesem Stein ausgeführt werden muss!

Spezial-3-:

Ist das Ende eines Zuges ein eigenes Sonderfeld, muss nochmals gewürfelt werden!