WÜRFEL WELTEN

SOLO-MINIGOLF

von Morten Monrad Pedersen & Karel Titeca mit Lieve Teugels

EINLEITUNG

Würfelwelten ist ein Spiel, das mit einer beliebigen Anzahl an SpielerInnen gespielt werden kann. Ohne MitspielerInnen ist es ein Solo-Spiel, bei dem du versuchst deinen eigenen Rekord zu schlagen.

Diese Regel enthält eine Solovariante, in der du dich über eine Minigolfanlage mit 18 Bahnen spielst. Jede Bahn hat ihre eigene Herausforderung und Anforderung, um das Loch zu treffen.

SPIELMATERIAL

10 Bahnkarten



1 Spielkarte

(Spielst du die Anlage mehr als 3 Mal, kannst du eine Druckvorlage für die Spielkarte hier herunterladen: www.feuerland-spiele.de/ww)



MINIGOLF-REGELN

Du spielst jede Bahn als 1 Durchgang mit 3 Sonderregeln. Manche dieser Regeln setzen normale Regeln aus dem Spiel für mehrere SpielerInnen außer Kraft.

Dies sind die Sonderregeln:

WELTEN: Gibt an, welche Welten du für die Bahn nutzt.

REGELN: Beschreibt Regeländerungen zum normalen Spiel.

LOCH: Beschreibt die Anforderungen, um das Loch zu treffen. Sind mehrere Anforderungen angegeben, musst du sie alle erfüllen, um das Loch zu treffen.

Beginne bei Bahn 1. Nachdem du das Loch getroffen oder es nach 4 Versuchen nicht getroffen hast, fährst du mit Bahn 2 fort usw., bis du alle 18 Bahnen gespielt hast.

Verfehlst du das Loch in 1 Versuch (Durchgang), spielst du die Bahn erneut. Hast du das Loch 4 Mal verfehlt (also nach 4 Versuchen), notierst du auf der Spielkarte bei der Bahn eine 5 (siehe S.8 *Spielkarte*) und fährst mit der nächsten Bahn fort.

Jede Bahn hat eine **Par**-Zahl. Diese Zahl gibt dir die durchschnittliche Anzahl an **Versuchen**, um das Loch zu treffen, an. Triffst du ein Loch mit Par 3 bereits im zweiten Versuch, dann ist deine Anzahl an Versuchen 1 unter Par und du hast dich gut geschlagen.

Deine Gesamtwertung ist die Anzahl der Versuche, die du benötigst, um alle 18 Löcher zu treffen.

Die gesamte Anlage, also alle 18 Bahnen zusammen, hat Par 36.

Schwierigkeitsstufen

Es gibt für die Minigolf-Anlage 3 Schwierigkeitsstufen. Wähle eine davon, je nachdem wie groß die Herausforderung sein soll.

Die **einfache** Schwierigkeitsstufe folgt ebenfalls den Regeln dieses Regelbuchs, allerdings wird jeder weitere Versuch auf einer Bahn nach einem Fehlversuch leichter. Zu Beginn eines Versuchs erhältst du von jedem Rohstoff je 1 für jeden bisherigen Fehlversuch auf dieser Bahn. Bei der nächsten Bahn startest du wieder ohne Rohstoffe. *Hast du auf einer Bahn bereits 2 Fehlversuche, dann erhältst du in deinem 3. Versuch 2 Kürbisse, 2 Herzen und 2 Münzen.* Evtl. Änderungen bei dieser Schwierigkeitsstufe sind so gekennzeichnet: (einfach: …).

Die **normale** Schwierigkeitsstufe folgt einfach den Regeln dieses Regelbuchs.

Die **schwere** Schwierigkeitsstufe folgt den gleichen Regeln wie die normale Stufe, allerdings sind die Anforderungen, um ein Loch zu treffen, größer. Diese Änderungen sind so gekennzeichnet: (schwer: …).

Die Par-Angaben gelten nur für die **normale** Schwierigkeitsstufe.

MINIGOLF-BAHNEN

Bahn 1: Ein(s)gelocht

PAR: 1

WELTEN: Charterstone, Scythe, Tapestry

REGELN: Spiele nur 7 Runden. Streiche als Erinnerung die beiden letzten Runden auf deiner Wertungskarte durch.

LOCH: Erziele min. 8 (schwer: 9,5) Sterne.

Bahn 2: Hauptgewinn

PAR: 2

WELTEN: Between Two Cities, Euphoria, Pendulum

REGELN: Keine Regeländerungen

LOCH:

- Erhalte min. 18 Rohstoffe (gleich ob ausgegeben oder nicht).
- Erziele min. 12 (schwer: 13) Sterne

Bahn 3: Präzision

PAR: 2

WELTEN: Charterstone, Euphoria, Tapestry

REGELN: Beginne mit 1 Kürbis, 1 Herz und 1 Münze.

LOCH:

- Erziele genau 3 Sterne in einer Welt, 4 Sterne in einer anderen Welt und genau 5 Sterne in der letzten Welt (schwer: genau 4, 5 und 6 Sterne). Es ist nicht festgelegt, in welcher Welt du welche Anzahl Sterne erzielen musst.
- Sterne, die du durch nicht ausgegebene Rohstoffe erhältst, zählen nicht.

TIPP DES AUTORS: *Es ist unmöglich, in Tapestry genau 5 Sterne zu erzielen.*

Bahn 4: Nachbarn

PAR: 2

WELTEN: Between Two Cities, Scythe, Tapestry

REGELN:

- **FÜR JEDE WELT:** Nachdem du ein Feld markiert/gefüllt hast, kannst du nur Felder markieren/füllen, die direkt orthogonal angrenzend zu bereits markierten/gefüllten Feldern liegen (nicht diagonal).
- **SCYTHE:** Markierst du mit 1 Würfel die obere **und** die untere Zahl, dann muss die untere Zahl nicht neben einer bereits markierten Zahl liegen.
- **TAPESTRY:** Es ist ausreichend, dass **1** Feld der eingezeichneten Form an **1** bereits gefülltes Feld grenzt.

LOCH: Erziele min. 14 (schwer: 16) Sterne.

Bahn 5: Breit gefächert

PAR: 2

WELTEN: Die Gesellschaft, Flügelschlag, My Little Scythe

REGELN: Kannst du einen Würfel nutzen, **musst** du ihn nutzen. Du darfst dich nicht dagegen entscheiden.

LOCH:

- Habe in allen Welten genau 7 Felder markiert/gefüllt.
- Erziele min. 12 (schwer: 13,5) Sterne.

Bahn 6: Webkunst

PAR: 2

WELTEN: Charterstone, Euphoria, Tapestry

REGELN:

- Du darfst in jeder Runde beide gewürfelten Würfel für Tapestry nutzen. Tust du das, darfst du in dieser Runde aber keine erschaffenen Würfel für Tapestry nutzen.
- Alle anderen Regeln bezüglich der Veränderung und Erschaffung von Würfeln gelten weiterhin.

LOCH:

- Erziele in Tapestry alle 6 Sterne.
- Erziele insgesamt min. 12 (schwer: 14) Sterne.

Bahn 7: Wunschkonzert

PAR: 2

WELTEN: Euphoria, Flügelschlag, Tapestry

REGELN:

- Spiele nur 7 Runden. Streiche als Erinnerung die beiden letzten Runden auf deiner Wertungskarte durch.
- Du erhältst Rohstoffe wie gewohnt, kannst sie aber nicht ausgeben. (einfach: Du kannst die Rohstoffe, die du für fehlgeschlagene Versuche erhältst, ausgeben.)
- In jeder Runde erhältst du einen 3. Würfel mit einer Zahl deiner Wahl (1-6). Behandle diesen Würfel wie einen geworfenen Würfel. Er kann also nicht für die gleiche Welt wie ein anderer Würfel genutzt werden. Er kann als Teil eines Paschs gelten (einfach: Gilt auch für das Ausgeben von 2 Herzen).

LOCH: Erziele min. 13 (schwer: 13,5) Sterne.

Bahn 8: Teile des Ganzen

PAR: 2

WELTEN: Die Gesellschaft, Scythe, Zwischen 2 Schlössern

REGELN: Keine Regeländerungen

LOCH:

- **ZWISCHEN 2 SCHLÖSSERN:** Die Summe aller Zahlen in jedem Schloss muss in beiden Schlössern gleich sein.
- **ZWISCHEN 2 SCHLÖSSERN:** Du musst in dieser Welt min. so viele Sterne erzielen, wie in jeder der anderen beiden Welten.
- Erziele min. 9 (schwer: 11) Sterne.

Bahn 9: Gespiegelt

PAR: 3

WELTEN: Euphoria, My Little Scythe, Scythe

REGELN: Keine Regeländerungen

LOCH:

- Am Ende des Durchgangs müssen die Markierungen innerhalb jeder Welt vertikal gespiegelt sein. Bei Euphoria und My Little Scythe liegt die Spiegelebene zwischen den Bereichen, bei Scythe zwischen der 3. und der 4. Spalte.
- Erziele min. 11 (schwer: 12) Sterne.

BEISPIELE:

a) Hast du in Euphoria im linken Bereich die 3 markiert, dann musst du im rechten Bereich die 4 markiert haben.

b) Hast du in My Little Scythe auf der linken Seite (Kürbis) die 6 markiert, dann musst du auf der rechten Seite (Herz) die 2 markiert haben.

c) Hast du in Scythe eine Zahl in der 2. Spalte markiert, musst du in der gleichen Reihe die Zahl in der 5. Spalte markiert haben.

Bahn 10: Bescherung

PAR: 2

WELTEN: Charterstone, Flügelschlag, Viticulture

REGELN:

- Immer wenn du in Charterstone min. 1 Kiste markierst, erhältst du (zusätzlich zum Stern) 1 Kürbis und 1 Herz.
- Auch wenn du mehrere Kisten mit 1 Würfel markierst, erhältst du nur 1 Kürbis und 1 Herz zusätzlich, nicht jeweils 1 pro Kiste.

LOCH: Erziele min. 13 (schwer: 13,5) Sterne.

Bahn 11: Holeywood

PAR: 2

WELTEN: Euphoria, Pendulum, Zwischen 2 Schlössern

REGELN:

- Immer wenn du einen Stern erzielen würdest, musst du zuerst 1 Münze ausgeben. Kannst du das nicht, weil du keine Münzen (mehr) hast, verfällt der Stern. Du kannst ihn nicht später noch erzielen.
- Erzielst du Sterne und erhältst gleichzeitig Münzen, darfst du die gerade erhaltenen Münzen nutzen, um für die Sterne zu bezahlen.

LOCH: Erziele min. 9 (schwer: 10) Sterne.

Bahn 12: Horizonterweiterung

PAR: 3

WELTEN: Charterstone, My Little Scythe, Pendulum, Viticulture (4 Welten)

REGELN: Du spielst mit 4 statt 3 Welten.

LOCH:

- Erziele min. 2 Sterne in jeder Welt.
- Erziele insgesamt min. 16 (schwer: 17) Sterne.

Bahn 13: Bleib im Spiel

PAR: 2

WELTEN: Scythe, Tapestry, Zwischen 2 Schlössern

REGELN:

- Du musst in jeder Runde min. 1 Stern erzielen. Schaffst du das nicht, gilt das Loch **sofort** als verfehlt.
- Ein Durchgang dauert maximal 12 Runden (er endet früher, wenn du zwischendurch verfehlst oder schon vor der 12. Runde das Loch triffst). Nutze 2 Wertungskarten (aus unterschiedlichen Sets) und streiche als Erinnerung auf 1 der Karten 6 Runden durch.

LOCH: Erziele min. 16 der 18 (schwer: alle 18) Sterne auf den Weltenkarten. Sterne, die du durch nicht ausgegebene Rohstoffe erhältst, zählen nicht.

Bahn 14: Herzeleid

PAR: 2

WELTEN: My Little Scythe, Viticulture, Zwischen 2 Schlössern

REGELN:

- Verzichtest du freiwillig darauf, 1 Würfel zu nutzen, erhältst du 1 Herz.
- Kannst du einen Würfel nicht nutzen, dann darfst du statt dem Herz 1 beliebigen Rohstoff erhalten.
- Du kannst nicht ablehnen Rohstoffe zu erhalten. Das gilt auch für Herzen, die du erhältst, wenn du auf die Nutzung eines Würfels verzichtest.
- Beachte: Ist das Würfelergebnis ein Pasch und du möchtest Herzen ausgeben, darfst du entscheiden, ob du 2 oder 3 Herzen ausgibst.

LOCH:

- Am Ende des Durchgangs musst du alle Herzen ausgegeben haben.
- Erziele min. 15 (schwer: 15,5) Sterne.

Bahn 15: Vorahnung

PAR: 2

WELTEN: Charterstone, Die Gesellschaft, Pendulum

REGELN:

- **RUNDE 1:** Wirf die Würfel und notiere das Ergebnis wie üblich. Dann wirf die Würfel erneut und lege sie beiseite. Du wirst sie in der nächsten Runde nutzen.
- **RUNDE 2-8:** Notiere das Ergebnis der beiseite gelegten Würfel bei der aktuellen Runde. Wirf die Würfel erneut und lege sie beiseite.
- **RUNDE 9:** Notiere das Ergebnis der beiseite gelegten Würfel bei der aktuellen Runde. Da es die letzte Runde ist, wirf sie nicht erneut.

ANMERKUNG DES AUTORS: *Durch dieses Vorgehen kennst du schon das Würfelergebnis der nächsten Runde.*

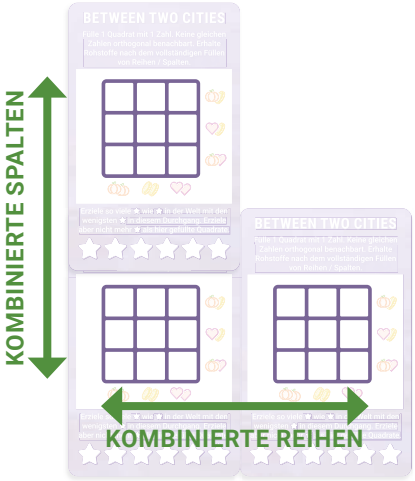
LOCH: Erziele min. 13 (schwer: 14) Sterne.

Bahn 16: Pseudoku

PAR: 2

WELTEN: Between Two Cities, Between Two Cities, Between Two Cities (aus 3 unterschiedlichen Kartensets)

REGELN:



- Jede Karte gilt als eigene Welt, auch wenn die Welten von der gleichen Art sind.
- Ordne die 3 Welten wie rechts gezeigt über Eck an.
- Wenn du Würfel nutzt, kannst du sie wie üblich als einzelne Würfel nutzen oder du kannst die Summe aus genau 2 Würfeln nutzen (geworfen und/oder erschaffen).
  - *So kannst du z. B. eine 7 aus einer geworfenen 5 und einer erschaffenen 2 (aus 2 Münzen) oder eine 11 aus einer geworfenen 5 und 6 eintragen.*
  - Bildest du die Summe aus 2 Würfeln, dann gelten beide als genutzt und du kannst mit ihnen **keine** andere Welt mehr aktivieren.
  - Die Summe aus 2 Würfeln kann nicht auf einen Wert größer 12 verändert werden.
  - Ansonsten gelten für summierte Würfel die üblichen Regeln.
  - Erschaffst du 1 Würfel mit Herzen, dann nutzt du wie gewohnt das Ergebnis 1 der beiden Würfel (deine Wahl) und nicht die Summe aus beiden.
- Du kannst nicht die gleiche Zahl mehrfach eintragen in:
  - derselben Welt,
  - derselben Reihe benachbarter Welten (z.B. in den 6 Feldern jeder kombinierten Reihe in den unteren beiden Welten),
  - derselben Spalte benachbarter Welten (z.B. in den 6 Feldern jeder kombinierten Spalte in den linken beiden Welten).

  ANMERKUNG DES AUTORS: *Dies sind die gleichen Regeln wie bei Sudoku.*
- Anstatt wie üblich Sterne zu erzielen, erhältst du in jeder Welt 1 Stern für jede vollständige Reihe und Spalte.

LOCH: Erziele min. 8 (schwer: 9) Sterne.

Bahn 17: Tick Tack

PAR: 1

WELTEN: Flügelschlag, Pendulum, Viticulture

REGELN:

- **FÜR JEDE WELT:** Du erhältst keine Rohstoffe und erzielst keine Sterne, wenn du ein Feld mit Rohstoff oder Stern füllst/umrandest.
- **FLÜGELSCHLAG:** Du erzielst 1 Stern für eine vollständig gefüllte Vogelkarte, bei der die Summe der gefüllten Felder der Spannweite entspricht.
- **VITICULTURE:** Du erzielst Sterne wie üblich.
- **PENDULUM:** Wenn du die letzte Zahl einer Sanduhr markierst, erhältst du wie üblich den Inhalt aller umrandeten Achtecke (Rohstoffe/Sterne) und zusätzlich alle Rohstoffe/Sterne unter gefüllten Feldern auf einer Vogelkarte in Flügelschlag sowie alle Rohstoffe von umrandeten, aber nicht genutzten Trauben in Viticulture. Erzielst du auf solche Art Sterne in Flügelschlag, markiere sie auch dort und nicht in Pendulum.
- **FLÜGELSCHLAG:** Alle Sterne, die du in Flügelschlag über 6 Sterne hinaus erzielen würdest, verfallen.
- Beachte: Gefüllte/Umrandete Felder können bis zu 3 Mal Rohstoffe/Sterne bringen/erzielen.

LOCH: Erziele min. 14 (schwer: 15) Sterne.

Bahn 18: Gib alles!

PAR: 2

WELTEN: Alle 11. Sie sind zu Beginn **inaktiv.**

REGELN:

- Nachdem du die Würfel das erste Mal geworfen hast, wähle 3 Welten, die **aktiv** werden.
- Du kannst Würfel nur in aktiven Welten nutzen.
- Am Ende einer Runde: Wirf alle Welten ab, in denen du mindestens 3 Sterne erzielt hast.
  - **BETWEEN TWO CITIES:** Between Two Cities wird nur abgeworfen, wenn die beiden anderen aktiven Welten in **derselben** Runde abgeworfen werden.
- **MY LITTLE SCYTHE:** Du benötigst 12 Rohstoffe einer Art anstatt 6, um 2 Sterne zu erzielen. Wählst du My Little Scythe und hast bereits je 12 Rohstoffe von 2 Arten, dann wirf diese Welt sofort ab und wähle eine nächste Welt (sofern vorhanden).
- Hast du zu Beginn einer Runde weniger als 3 aktive Welten, dann musst du nach dem Werfen der Würfel (bevor du etwas anderes tust) 1 inaktive Welt wählen. Diese wird aktiv. Wiederhole dies, bis du wieder 3 aktive Welten hast. Du darfst keine abgeworfenen Welten wählen. Gibt es keine inaktiven Welten mehr, spielst du mit weniger als 3 aktiven Welten.
- Spiele 22 (schwer: 21) Runden. Nutze 3 Wertungskarten (aus unterschiedlichen Sets) und streiche als Erinnerung auf 1 der Karten 5 (schwer: 6) Runden durch.
- Du kannst bis zu 36 Rohstoffe jeder Art erhalten. Nutze dafür, sofern notwendig, 3 Rohstoffkarten (aus unterschiedlichen Sets).

LOCH: Du musst alle 11 Welten abgeworfen haben.

TIPP DES AUTORS: *Achte darauf, dass du am Schluss nicht mit Between Two Cities und weniger als 2 anderen Welten dastehst. In diesem Fall könntest du Between Two Cities nicht mehr abwerfen und hättest das Loch verfehlt.*

SPIELKARTE

Um deine Ergebnisse festzuhalten, ist eine Spielkarte enthalten. Hier kannst du 3 Partien Würfelwelten-Minigolf aufzeichnen.

Eine Partie geht über alle 18 Bahnen der Anlage. Wähle zu Beginn der Partie eine Schwierigkeitsstufe und markiere sie oben in der Spalte.

Du kannst das Ergebnis jedes Versuchs auf einer Bahn eintragen. Du kannst sie auch durchstreichen, wenn du das Loch verfehlt hast oder ein Häkchen daran machen, wenn du erfolgreich eingelocht hast.

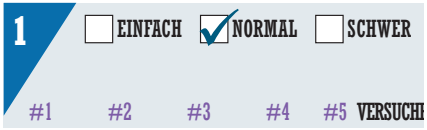
Das Ergebnis zu notieren hat keine Spielrelevanz und ist einfach nur des Spaßes an der Statistik halber möglich. Für die Partie an sich ist nur die Anzahl der Versuche pro Bahn relevant.

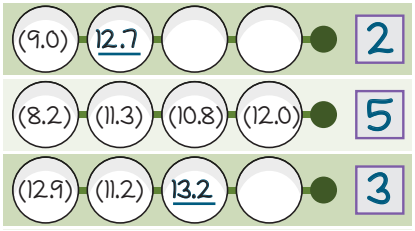
Im kleinen Quadrat am Ende einer Reihe notierst du die Anzahl der für die Bahn benötigten Versuche. Hattest du 4 Fehlversuche, dann trägst du hier eine 5 ein.

Am Ende der Partie summierst du die Anzahl deiner Versuche und notierst sie am unteren Ende der Spalte. Vergleiche sie mit dem Par-Wert der Anlage (nur bei der normalen Schwierigkeitsstufe).

Hast du 3 Partien gespielt und alle 3 Spalten genutzt, kannst du dir eine neue Spielkarte zum Ausdrucken hier herunterladen:

www.feuerland-spiele.de/ww





© 2021 Stonemaier LLC. Rolling Realms is a trademark of Stonemaier LLC. All Rights Reserved.