



Ein Brettspiel auf der Basis des spannenden Spielsalon-Spiels

Für 2 Spieler / ab 7 Jahre

Spielregeln © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915
Q*bert™ - graphics © 1983 D. Gottlieb & Co.

Was auf dem Spiel steht

"Weiße Stifte sammeln" heißt die Devise, wenn Du zur Q*bert-Elite zählen möchtest. Du und Dein Partner tauschen in jeder Spielpartie die Rollen: Einmal bist Du Q*bert, einmal Boss der Bösewichte Coily, Rote Kugel, Grüne Kugel, Wrong Way, Ugg und Slick. Sie alle wollen Q*bert mit List und Tücke am Sammeln der weißen Stifte hindern. Wer am Ende als Q*bert allen Sabotageversuchen zum Trotz die meisten weißen Stifte vorweisen kann, hat das Match gewonnen.

Was alles zum Spiel gehört

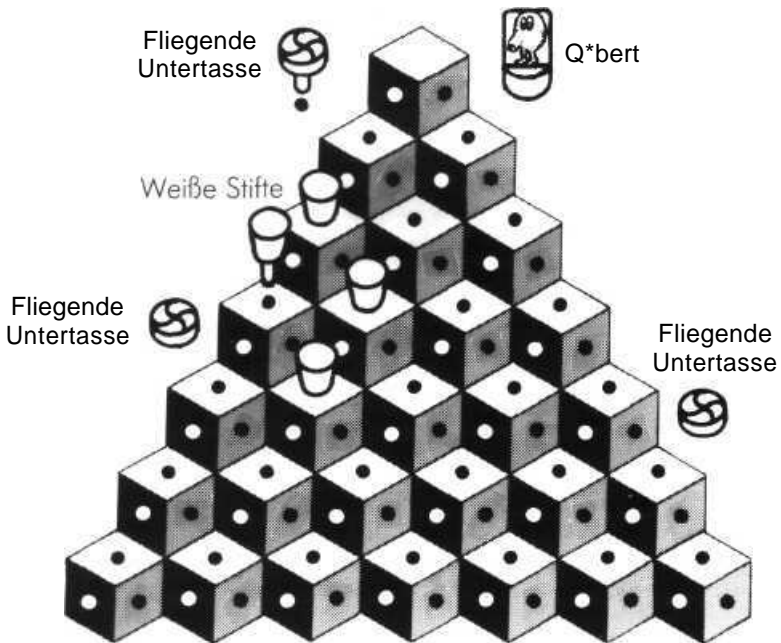
1 Spielplan • 10 Spielfiguren (Q*bert, Coily, Slick, Rote Kugel, Grüne Kugel, Ugg, Wrong Way, und drei Fliegende Untertassen) • 1 normaler Würfel mit sechs Feldern • 1 Zahlenwürfel mit acht Feldern • 1 Figurenwürfel • 1 Q*bert Geheim-Würfelröhrchen • 28 weiße Stifte.

Was zuerst gemacht wird

Bereitet den Spielplan so vor, wie die Skizze Euch zeigt. Verseht die gelben Kunststoff-Spielfiguren auf beiden Seiten mit den zehn rechteckigen Aufklebern, die schwarzen Spielfiguren auf der Oberseite mit den fünf runden Aufklebern.

Wie wir das Spiel beginnen

Jeder von Euch hat einen Wurf mit dem normalen Würfel frei. Wer dabei die höchste Punktzahl erreicht, schlüpft in die Rolle von Q*bert und darf das Spiel eröffnen. Sein Partner kommandiert die sechs Bösewichte als Boss (siehe Abbildung).



Ugg



Slick



Grüne Kugel



Rote Kugel



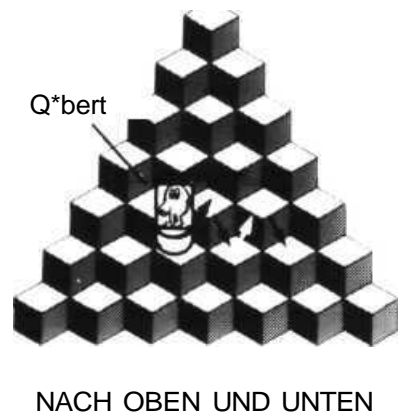
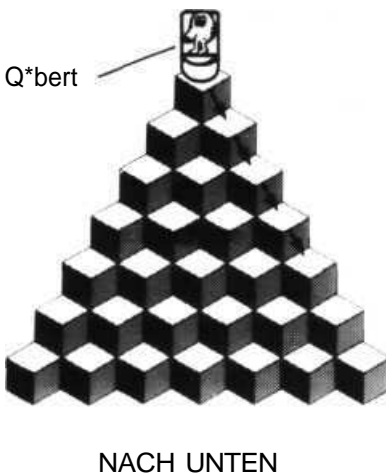
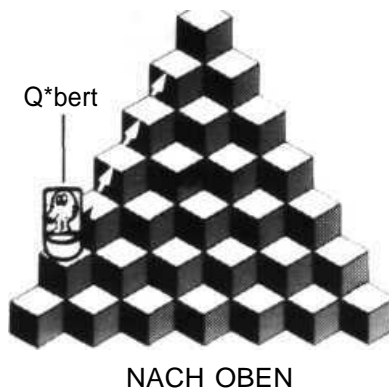
Coily



Wrong Way

Der Spielablauf im Überblick

- Bist Du Q*bert, so laß' den 8-Felder-Zahlenwürfel in das Q*bert Geheim-Würfelröhrchen fallen, damit Dein Partner die Zahl nicht erkennen kann.
- Nun rückst Du Q*bert von seiner Ausgangsposition neben der Pyramidenspitze auf den gelben Feldern der Pyramide hinunter und/oder hinauf — entweder um die gesamte gewürfelte Zahl oder um eine beliebig kleinere. In diesem Fall merkst Du Dir die Zahl der Felder, die Du nicht vorgerückt bist. Die Erklärung dafür findest Du im Kapitel "Wie Q*bert sich retten kann". Wichtig: In seitlicher Richtung (auf einer Pyramidenebene) darfst Du Q*bert niemals bewegen!
- Für jedes gelbe Feld der Pyramide, das Q*bert passiert, kassierst Du den weißen Stift des Feldes.
- Nun ist Dein Spielgegner, der Boss der Bösewichte, am Zug. Er würfelt mit dem Figurenwürfel und dem normalen Würfel **gleichzeitig**, rückt die auf diese Weise ermittelte Spielfigur um **genau die entsprechende Anzahl von Feldern weiter** und versucht dabei, sie auf der Pyramide so zu postieren, daß sie Q*bert fangen kann. Wie man das am besten macht, zeigt Euch die Tabelle "Wie die Bösewichte Q*bert jagen".



- Nun hebst Du als Q*bert Spieler das Geheim-Würfelröhrchen hoch, damit auch Dein Gegenspieler weiß, wieviele Restfelder Q*bert bei seiner nun folgenden Flucht in Anspruch nehmen darf, und würfelst erneut.
- Die erste Partie ist zu Ende, wenn Q*bert alle gelben Pyramiden-Felder abgegrast und dabei sämtliche weißen Stifte in seinen Besitz gebracht hat - oder wenn die Bösewichte Q*bert gefangen haben. Q*berts eroberte Stifte werden gezählt und *zusammen* mit den übrigen Spielfiguren wieder in die Ausgangsposition gebracht.
- Nun schlüpft der Boss der Bösewichte in Q*berts Rolle. Die zweite Partie des ersten Spiels beginnt.
- Das Spiel ist beendet, wenn jeder von Euch einmal Q*bert und einmal Boss der Bösewichte war. Sieger ist, wer als Q*bert die meisten weißen Stifte erobern konnte. Habt Ihr es beide auf die gleiche Anzahl gebracht, müßt Ihr in einer weiteren Spielrunde den endgültigen Gewinner ermitteln.

Wie Q*bert sich retten kann

Bist Du Q*bert, so hast Du eine ganze Reihe guter Chancen, Dich vor den Bösewichten in Sicherheit zu bringen:

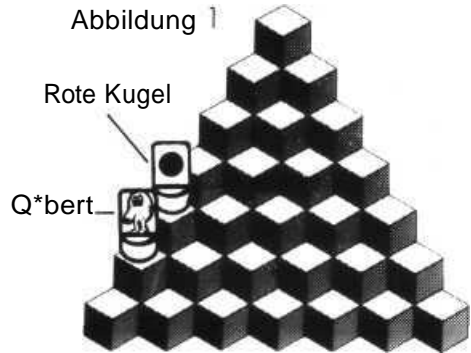
- Hast Du Q*bert beim ersten Setzen um weniger als die beim Würfeln ermittelte Anzahl von Feldern weitergerückt, so kannst Du die Restfelder jetzt zur eiligen Flucht vor Coily, Rote Kugel und Wrong Way benutzen.
- Rettung in höchster Not können Q*bert auch die drei Fliegenden Untertassen bringen: Falls Q*bert bei seiner Flucht über Restfelder auf das gelbe Feld unmittelbar neben einem der Raumschiffe gelangt, kann er es flugs besteigen und damit direkt zum gelben Feld in der Pyramidenspitze fliegen. Q*berts Einstieg in die Untertasse zählt als ein Feld.

Achtung: Du mußt nicht die exakte Anzahl von Feldern würfeln, um Q*bert auf das rettende Raumschiff zu befördern. Sie kann auch höher sein, darf jedoch nicht niedriger liegen. Du verlierst in diesem Fall allerdings den Anspruch auf alle anderen übrigen Restfelder! Ist das gelbe Feld in der Pyramidenspitze besetzt, rückt der flüchtende Q*bert auf das nächste freie Feld unterhalb des besetzten. Die Untertasse hat ausgedient und fliegt aus dem Spiel. Jetzt würfelt der Boss der Bösewichte.

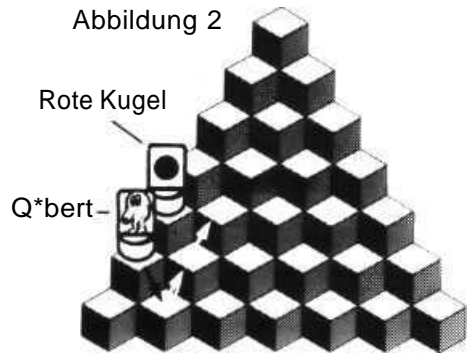
- Falls einer der Bösewichte Coily, Ugg, Wrong Way oder Rote Kugel von der Pyramide abstürzt und Q*bert genügend Restfelder zur Flucht besitzt, ist Q*bert ebenfalls außer Gefahr. Der Absturz kann auf zweifache Weise erfolgen:

Wenn Q*bert auf einem Außenfeld gefangen werden soll.

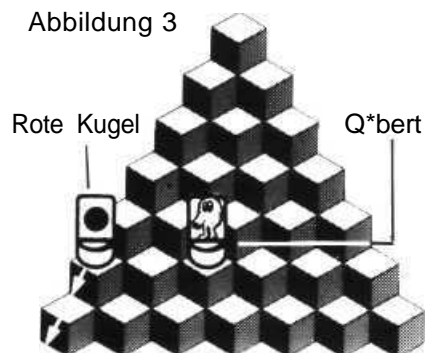
Nehmen wir an, Q*bert und Rote Kugel stehen auf der Pyramide, wie in Abbildung 1 gezeigt.



Der Boss der Bösewichte würfelt "Rote Kugel" und "3" und rückt dann Rote Kugel über Q*bert hinweg um drei Felder weiter nach unten (über den Pyramidenrand hinaus). Nehmen wir weiter an, Q*bert hat noch drei Restfelder zur Flucht aufbewahrt und flieht weiter, wie in Abbildung 2 gezeigt.



Hat Rote Kugel erfolglos versucht, den Fliehenden auf einem Außenfeld zu fangen, so stürzt sie bei Überschreiten des Spielfeldrandes von der Pyramide und scheidet aus dem Spiel aus.



- Wenn Q*bert eine Fliegende Untertasse besteigt.
Nehmen wir an, Coily hat Q*bert erreicht, und der nutzt seine Restfelder, um sich auf der Fliegenden Untertasse in Sicherheit zu bringen. In diesem Fall **muß** Coily, falls er beim nächsten Wurf wieder aktiv wird, Q*bert zur Fliegenden Untertasse folgen - auch wenn er dabei von der Pyramide stürzt.

Stürzt ein Bösewicht vom Brett, so müßt Ihr wissen:

- Ugg, Wrong Way und Rote Kugel scheiden aus dem Spiel aus, wenn Sie Q*bert **einmal** über den Rand der Pyramide hinaus verfolgt haben.
- Coily hat sich selbst das Handwerk gelegt, wenn er Q*bert zweimal über den Pyramidenrand hinaus verfolgt hat.

- Befindet sich ein Bösewicht nicht auf Q*berts Fersen, sondern gerät durch seine normale Bewegungsrichtung über den Pyramidenrand hinaus, so muß er zwar in seine Ausgangsposition zurückkehren, kann aber vom Figurenwürfel erneut ins Spiel gerufen werden.

Wie die Bösewichte Q*bert jagen.

Bösewicht	Beginn	Bewegungsrichtung
Coily	In der Pyramidenspitze*	Aufwärts, abwärts oder auf- und abwärts, jedoch nicht zur Seite
Rote Kugel	In der Pyramidenspitze*	Nur abwärts
Ugg	Auf dem roten Feld unten links auf dem Spielplan	Nur auf den roten Feldern nach rechts oder rechts/oben
Wrong Way	Auf dem blauen Feld unten rechts auf dem Spielplan	Nur auf den blauen Feldern nach links oder links/oben
Grüne Kugel	In der Pyramidenspitze*	Nur abwärts
Slick	In der Pyramidenspitze*	Nur abwärts

* Ist das Feld der Pyramidenspitze von einem Bösewicht, oder beim ersten Wurf das nächste Feld unterhalb des besetzten Feldes.

Wie Q*bert gejagt werden kann

- Wenn Coily bei seinem Zug ein Feld passiert, auf dem Q*bert steht und Q*bert nicht mehr genug Felder zur Flucht übrig hat:
Z.B., wenn Coily 6 Felder vorrücken muß, jedoch mit 3 auf das Feld kommt, auf dem Q*bert steht, braucht Q*bert 4 oder mehr restliche Felder, um Coily zu entfliehen. Sonst kann Coily Q*bert fangen.
- Wenn Q*bert beim Vorrücken auf ein Feld kommt, auf dem Coily steht.

- Wenn Rote Kugel bei ihrem Zug ein Feld passiert, auf dem Q*bert steht, und Q*bert nicht genug Felder übrig hat, um zu entkommen.
- Wenn Q*bert beim Vorrücken auf ein Feld kommt, auf dem Rote Kugel steht.

- Wenn Ugg bei seinem Zug ein Feld passiert, auf dem Q*bert steht.
- Wenn Q*bert beim Vorrücken an einem Feld vorbeikommt, auf dem Ugg steht.

- Wenn Wrong Way bei seinem Zug ein Feld passiert, auf dem Q*bert steht.
- Wenn Q*bert beim Vorrücken an einem Feld vorbeikommt, auf dem Wrong Way steht.

- Kann Q*bert **nicht** fangen. Wenn Q*bert beim Vorrücken auf ein Feld kommt, auf dem Grüne Kugel steht, muß Q*bert stehenbleiben. Grüne Kugel kehrt in ihre Ausgangsposition zurück, und Q*bert darf noch einmal würfeln.

- Kann Q*bert **nicht** fangen. Slick setzt jedoch auf allen Feldern, auf die er beim Vorrücken kommt, die von Q*bert kassierten Stifte wieder ein.



**Parker Spiele,
General Mills, Inc.**
Deutsche
Zweigniederlassung
Klößnerstrasse 1,
D 6054 Rodgau 3

n Q*bert besetzt, so nimm