

CRYPTID

EIN SPIEL VON HAL DUNCAN UND RUTH VEEVERS

ILLUSTRIERT VON KWANCHAI MORIYA

VARIANTE FÜR ZWEI SPIELER

Der Spielaufbau für ein 2-Spieler-Spiel folgt grundlegend dem Aufbau eines 4-Spieler-Spiels, allerdings bekommt jeder Spieler zwei Hinweishefte und zwei farbunterschiedliche Sets von Spielsteinen. So könnte ein Spieler sich z.B. die blauen Spielsteine für seinen ersten Hinweis und die orangenen Spielsteine für seinen zweiten Hinweis nutzen.

Während des ersten Wissensaustauschs muss jeder Spieler zwei Würfel platzieren (diese dürfen, müssen aber nicht, von gleicher Farbe sein). So kann der Spieler, der mit den blauen und orangenen Spielsteinen spielt, entweder zwei blaue, zwei orangene oder einen blauen und einen orangenen Würfel platzieren. Der generelle Spielablauf findet wie gehabt statt: Die Spieler stellen eine Frage oder suchen. Muss ein Spieler im Rahmen einer Frage oder Suche einen Spielstein platzieren, so gibt es drei Möglichkeiten, wie dies geschehen kann:

- Kann das Feld auf Basis beider seiner Hinweise das Habitat beinhalten, so muss er Scheiben beider seiner Farben auf dieses Feld legen.
- Kann das Feld aufgrund exakt eines seiner Hinweise nicht das Habitat beinhalten, so muss er einen Würfel der zu diesem Hinweis passenden Farbe platzieren.
- Schließen beide seiner Hinweise das Feld als Habitat aus, so muss er nur einen Würfel einer Farbe auf das Feld legen. Dies gibt ihm die Möglichkeit, zu bluffen - deshalb sollten Spieler sich hierbei nicht anmerken lassen, dass sie eine Entscheidung treffen müssen.

Möchte ein Spieler suchen, so geht das nur, wenn keiner seiner beiden Hinweise das Feld als Habitat ausschließt! Er muss dann zwei Scheiben (eine jeder Farbe) auf diesem Feld platzieren. Wird ein Spieler in seinem Zug gezwungen, einen eigenen Stein zu platzieren, so darf er sich aussuchen, welche Farbe dieser Stein hat.

Sucht ein Spieler auf einem Feld, auf dem bereits zwei seiner eigenen Scheiben liegen, so muss er je eine Scheibe pro Farbe auf ein anderes, erlaubtes Feld legen. Denkt daran, dass ein erlaubtes Feld ein Feld ist, welches keinen Würfel enthält und auf dem sich das Habitat auf Basis der Hinweise des Spielers befinden kann. Es können entweder beide Scheiben auf das gleiche Feld, oder aber beide Scheiben auf zwei verschiedene Felder gelegt werden.

Sucht ein Spieler auf einem Feld, auf dem sich bereits eine seiner Scheiben befindet, legt er nur die Scheibe anderer Farbe auf das Feld. Die Scheibe in der bereits vorhandenen Farbe legt er auf ein anderes, legales Feld. Wenn also z.B. der Spieler mit den blauen und orangenen Spielsteinen auf einem Feld sucht, welches bereits eine orangene Scheibe enthält, so legt er eine orangene Scheibe auf ein anderes, legales Feld und nur eine blaue Scheibe auf das Feld, auf dem er sucht.

Die Spieler platzieren nach dem ersten Wissensaustausch immer nur entweder genau einen Würfel oder genau zwei Scheiben - niemals eine andere Kombination!



OSPREY und OSPREY GAMES sind Marken von Osprey Publishing, einem Unternehmen von Bloomsbury Publishing Plc. © Ruth Veevers & Anthony Duncan, 2018. © 2018 Osprey Publishing Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

www.ospreygames.co.uk