

Truffle Scuffle

MICAH FULLER

Ein strategisches Brettspiel für 2 Spieler von Micah Fuller.

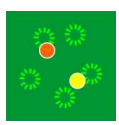
EINLEITUNG

Truffle Scuffle (**Trüffelzwist**) ist ein Strategiespiel, in dem 2 Spieler versuchen, möglichst schnell die meisten Trüffel von jeder Sorte einzusammeln.

Die Spieler ziehen abwechselnd mit ihren Trüffelschweinen (deren feine Nasen die Trüffel über weite Strecken riechen können) durch den Wald und sammeln alle 5 Trüffelsorten, die sie finden können. Wenn sie eine Hand voll von Trüffeln abgeben, können sie die Hilfe von weiteren Trüffelschweinen in Anspruch nehmen, die ihnen bei der Suche sehr behilflich sind. Jedoch, wer zuviel der Trüffel abgibt, kann auch leicht verlieren! Wenn alle Trüffel eingesammelt sind, gewinnt derjenige, der die meisten Trüffel von mindestens 3 Sorten gesammelt hat. Dein Titel des besten Trüffelsuchers steht auf dem Spiel!

SPIELMATERIAL

- 36 Waldplättchen



- 1 Dorfplättchen



- 8 Trüffelschweine (2 Farben, je 4 Figuren)

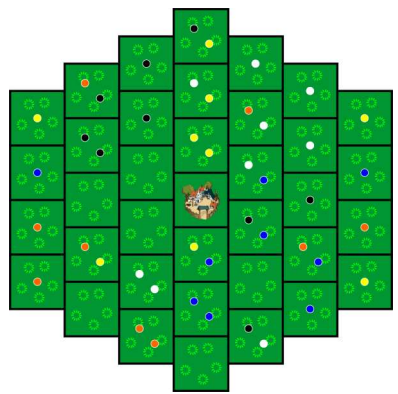


- 45 Trüffel (5 Farben, je 9 Stück)

SPIELAUFBAU

Der Wald wird nach Belieben mit den **Waldplättchen** in einem Sechseck mit 4 Plättchen an den Seiten aufgebaut. In die Mitte wird das **Dorfplättchen** gelegt.

Alle **Trüffel** werden gemäß den auf den Plättchen angegebenen Farben ausgelegt.



Beispiel eines Spieldaufbaus.

SPIELABLAUF

Der Startspieler wird bestimmt.

Der Spieler, der nicht der Startspieler ist, muss nun **1 Trüffelschwein** von jeder Farbe auf ein oder zwei beliebige Plättchen neben dem **Dorf** platzieren.

Der Startspieler beginnt seinen Zug.

In jeder Runde muss ein Spieler jedes seiner **Trüffelschweine** auf ein benachbartes Plättchen ziehen. Wenn sich dort **Trüffel** befinden, darf der Spieler alle oder eine Auswahl davon zu sich nehmen. Alle eingesammelten **Trüffel** werden immer offen sichtbar ausgelegt. Danach kommt der andere Spieler an die Reihe.

Zu Beginn eines Zuges, noch bevor ein Trüffelschwein gezogen wurde, darf der Spieler „eine Hand voll“, d. h. **genau 4** (bereits gesammelte) **Trüffel der gleichen Farbe** abgeben (sie kommen ganz aus dem Spiel) und dafür 1 weiteres Trüffelschwein seiner Farbe auf das Dorf stellen. Dieses Trüffelschwein darf in der gleichen Runde sofort eingesetzt werden.

Ein Trüffelschwein darf nicht zurück auf das **Dorf** gehen, sobald es von dort weggezogen wurde.

SPIELENDE

Nachdem alle Trüffel eingesammelt worden sind, zählen die Spieler ihre Trüffel (getrennt nach Farbe). Jede Farbe wird nun gewertet: Ein Spieler erhält 1 Punkt, wenn er **mehr** Trüffel dieser Sorte sammeln konnte als der Mitspieler. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Ein Spieler darf einen Sieg auch schon früher für sich in Anspruch nehmen, wenn er beweisen kann, dass er bereits genug **Trüffel** gesammelt hat und sein Mitspieler nicht mehr gewinnen kann, auch wenn dieser noch alle übrigen **Trüffel** einsammelt.

Wenn ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels **alle 9 Trüffel einer Sorte** sammeln konnte, gewinnt er das Spiel **sofort**.