



SPIELIDEE

Bei „EQUIPO“ müsst ihr gemeinsam spielen und für den Erfolg insgesamt 10 Runden meistern, um ans Ziel zu kommen! Das Besondere: Ihr braucht bis auf einen Stift keine weiteren Gegenstände, nur eure Hände! Schafft ihr es, alle Runden zu überstehen, bevor der Gegenspieler das Ziel erreicht und die Bombe zündet? Lasst

euch nicht einholen und beendet vor ihm alle Runden! Weckt mit „EQUIPO“ euren Teamgeist, denn nur so gelangt ihr ans Ziel! Seid ihr bereit? Die Bombe zündet in 3, 2, 1...



SPIELANLEITUNG

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Blatt und einen Stift. Bei Equipo nutzt Ihr eure Hände als Würfel.

1. SPIELBEGINN

Im ersten Schritt wird das individuelle Startfeld jedes Spielers ermittelt. Hierzu entscheidet Ihr euch zunächst für ein Kommando. Dies kann z.B. „1, 2, 3“ oder „Schnick, Schnack, Schnuck“ sein. Das Kommando wird laut ausgesprochen. Am Ende zeigen alle Mitspieler gleichzeitig und für alle sichtbar mit ihrer Hand eine Zahl zwischen 1 und 6 an. Hierbei gilt:



Nun addiert jeder Spieler seine Zahl mit der Zahl des Spielers, der links von ihm sitzt. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich 6, ist diese Zahl das Startfeld des jeweiligen Spielers. Sollte das Ergebnis hingegen größer als 6 sein, so subtrahiert der Spieler die kleinere Zahl von der größeren Zahl. Das Ergebnis ist das Startfeld des Spielers. Zeigen beide Spieler dieselbe Zahl an, muss nicht gerechnet werden, die gezeigte Zahl ist automatisch das Startfeld.

Jeder Mitspieler kreuzt das jeweilige Startfeld nun auf seinem eigenen Spielblatt ab. Solltet ihr mit mehr als zwei Spielern spielen, können zwei oder mehr Spieler auf demselben Feld starten. Spielt Ihr hingegen nur zu zweit, führt Ihr den oben genannten Vorgang so oft aus, bis beide Spieler auf einem unterschiedliches Startfeld beginnen können.

BEISPIELE

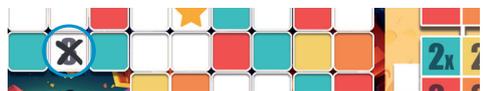
Hans-Peter möchte sein Startfeld ermitteln und hat selbst eine 3 angezeigt. Franziska, die links neben ihm sitzt, zeigt eine 2. Hans-Peters Startfeld ist somit die **5** ($3+2=5$).

Würde Franziska hingegen eine 4 anzeigen, ergibt sich für Hans-Peter das Startfeld **7** ($3+4=7 \rightarrow 7$ ist größer als 6; daher muss Hans-Peter $4-3=1$ rechnen).

Zeigt Franziska ebenfalls eine 3 an, muss Hans-Peter nicht rechnen. Sein Startfeld ist die **3**.

Franziska macht dasselbe wie Hans-Peter und ermittelt so ihr eigenes Startfeld mit dem Mitspieler, der links von ihr sitzt. Alle Spieler kreuzen ihr individuelles Startfeld auf ihrem Blatt ab.

Beispiel Startfeld = 3:



2. SPIELABLAUF

Die Mission in jeder Runde ist, euch so geschickt zu bewegen, dass Ihr auf den geforderten, farbigen Feldern zum Stehen kommt, um diese in jeweiligen Viererfeld abstreichen zu können. Die erste Aufgabe für das Team ist es, die Farben des ersten Viererfelds gemeinsam zu sammeln. Dieses Viererfeld befindet sich direkt nach dem Startfeld. In der ersten Runde sind einmal das blaue, rote, gelbe und orangene Feld vorgegeben.



BEISPIEL

Hans-Peter ist der jüngste Spieler und beginnt. Er dreht sich zu Franziska um, da sie links von ihm sitzt. Beide Spieler zeigen nun auf das oben vereinbarte Kommando jeweils eine Zahl an. Um zu ermitteln, wie viele Felder Hans-Peter voranschreiten darf, geht er wie bei der Startfeld-Ermittlung (siehe Vorderseite) vor, um eine Zahl zwischen 1 und 6 zu erhalten.

Hans-Peter



Franziska



Angenommen, Hans-Peter zeigt eine 3 und Franziska eine 2, dann darf sich Hans-Peter fünf Felder fortbewegen, weil die gezeigten Zahlen 3 und 2 miteinander addiert werden. Ausgehend von dem zuletzt angekreuzten Feld (beim ersten Zug ist dies das Starterfeld) kann sich Hans-Peter nun 5 Felder fortbewegen. Die Felder dürfen nur waagrecht und senkrecht abgegangen werden, nicht diagonal. **Bereits überlaufene oder angekreuzte Felder dürfen nicht erneut genutzt werden.** Kommt Hans-Peter auf einem blauen Feld zum Stehen, dürfen alle Spieler das blaue Kästchen in dem Viererfeld ankreuzen und der nächste Spieler ist am Zug. Franziska erspielt sich nun auf die gleiche Weise ihre Zahl mit dem Mitspieler, der links von ihr sitzt und zieht diese Anzahl auf Ihrem Spielblatt voran. Franziska versucht, eine weitere Farbe aus dem ersten Viererfeld zu erreichen, sodass alle Spieler diese Farbe abkreuzen können. Gelingt ihr das nicht und sie kommt auf einem Feld zum Stehen, das eine nicht geforderte Farbe zeigt, darf kein Spieler eine Farbe ankreuzen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gleiches gilt für ein weißes Feld.

Angenommen, Hans-Peter zeigt eine 3 und Franziska eine 2, dann darf sich Hans-Peter fünf Felder fortbewegen, weil die gezeigten Zahlen 3 und 2 miteinander addiert werden. Ausgehend von dem zuletzt angekreuzten Feld (beim ersten Zug ist dies das Starterfeld) kann sich Hans-Peter nun 5 Felder fortbewegen. Die Felder dürfen nur waagrecht und senkrecht abgegangen werden, nicht diagonal. **Bereits überlaufene oder angekreuzte Felder dürfen nicht erneut genutzt werden.** Kommt Hans-Peter auf einem blauen Feld zum Stehen, dürfen alle Spieler das blaue Kästchen in dem Viererfeld ankreuzen und der nächste Spieler ist am Zug. Franziska erspielt sich nun auf die gleiche Weise ihre Zahl mit dem Mitspieler, der links von ihr sitzt und zieht diese Anzahl auf Ihrem Spielblatt voran. Franziska versucht, eine weitere Farbe aus dem ersten Viererfeld zu erreichen, sodass alle Spieler diese Farbe abkreuzen können. Gelingt ihr das nicht und sie kommt auf einem Feld zum Stehen, das eine nicht geforderte Farbe zeigt, darf kein Spieler eine Farbe ankreuzen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gleiches gilt für ein weißes Feld.



Kommt Hans-Peter auf einem blauen Feld zum Stehen, dürfen alle Spieler das blaue Kästchen in dem Viererfeld ankreuzen und der nächste Spieler ist am Zug. Franziska erspielt sich nun auf die gleiche Weise ihre Zahl mit dem Mitspieler, der links von ihr sitzt und zieht diese Anzahl auf Ihrem Spielblatt voran. Franziska versucht, eine weitere Farbe aus dem ersten Viererfeld zu erreichen, sodass alle Spieler diese Farbe abkreuzen können. Gelingt ihr das nicht und sie kommt auf einem Feld zum Stehen, das eine nicht geforderte Farbe zeigt, darf kein Spieler eine Farbe ankreuzen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gleiches gilt für ein weißes Feld.

Franziska versucht, eine weitere Farbe aus dem ersten Viererfeld zu erreichen, sodass alle Spieler diese Farbe abkreuzen können. Gelingt ihr das nicht und sie kommt auf einem Feld zum Stehen, das eine nicht geforderte Farbe zeigt, darf kein Spieler eine Farbe ankreuzen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gleiches gilt für ein weißes Feld.



Franziska versucht, eine weitere Farbe aus dem ersten Viererfeld zu erreichen, sodass alle Spieler diese Farbe abkreuzen können. Gelingt ihr das nicht und sie kommt auf einem Feld zum Stehen, das eine nicht geforderte Farbe zeigt, darf kein Spieler eine Farbe ankreuzen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gleiches gilt für ein weißes Feld.

Gelingt ihr das nicht und sie kommt auf einem Feld zum Stehen, das eine nicht geforderte Farbe zeigt, darf kein Spieler eine Farbe ankreuzen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Gleiches gilt für ein weißes Feld.



Gelangt ein Spieler auf ein Feld, welches einen Stern zeigt, zählt dieser als Joker und der Spieler darf sich eine Farbe aussuchen, die von allen Spielern abgestrichen wird. Dieses Joker-Feld ist nun auch für alle anderen Spieler aus dem Spiel. Jeder kreuzt das entsprechende Joker-Feld auf seinem Blatt durch und darf dieses nicht mehr betreten.

!WICHTIG!

Zeigen Franziska und Hans-Peter die gleiche Zahl, also zum Beispiel 5 und 5, darf Franziska als aktive Spielerin automatisch 5 Felder vorangehen, **Besonderheit:** Sobald beide Spieler die gleiche Zahl zeigen, geht euer Gegenspieler in der oberen Leiste ein Feld weiter und kommt so der Bombe näher. Alle Spieler markieren dies im



oberen weißen Feld mit einem Kreuz, dass der Gegenspieler ein Feld weitergezogen ist. Das weiße Feld befindet sich unter dem jeweiligen Viererfeld.



!!! Selbstverständlich sind Absprachen, versteckte Zeichen oder andere Hinweise bei der Ermittlung der Zahl nicht erlaubt. !!!

!WICHTIG!

Regeln zum Ankreuzen

1. Erst wenn ihr einen Vierblock abgeschlossen habt, könnt ihr zum nächsten übergehen.

Falsch

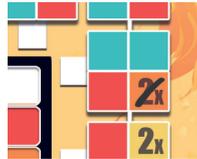


Richtig



2. Farbfelder die mit einer zwei markiert sind, müssen zweimal erreicht werden.

Schritt 1:



Schritt 2:



!!! Sollte ein Spieler nicht mehr in der Lage sein die geforderte Anzahl an Felder voranzuziehen, sucht sich dieser ein freies weißes Feld von dem aus er erneut ziehen darf. Zur Strafe geht euer Gegenspieler einen Schritt weiter !!!

SPIELLENDE

Ihr verliert:



Ihr gewinnt:



Das Spiel ist zu Ende und ihr gewinnt als Team, wenn ihr alle 10 Runden durchlaufen habt und vor dem Gegenspieler auf dem letzten Viererfeld des Spielblatts angekommen seid. Wenn der Gegenspieler alle seine Felder durchlaufen hat und vor euch auf dem letzten Feld des Spielblatts angekommen ist, gewinnt er gegen euch. Schafft ihr als Team gemeinsam den Wettlauf und besiegt den Gegenspieler?

Viel Spaß beim Spielen!