

Shiftago

BRING DEINE STRATEGIE INS ROLLEN

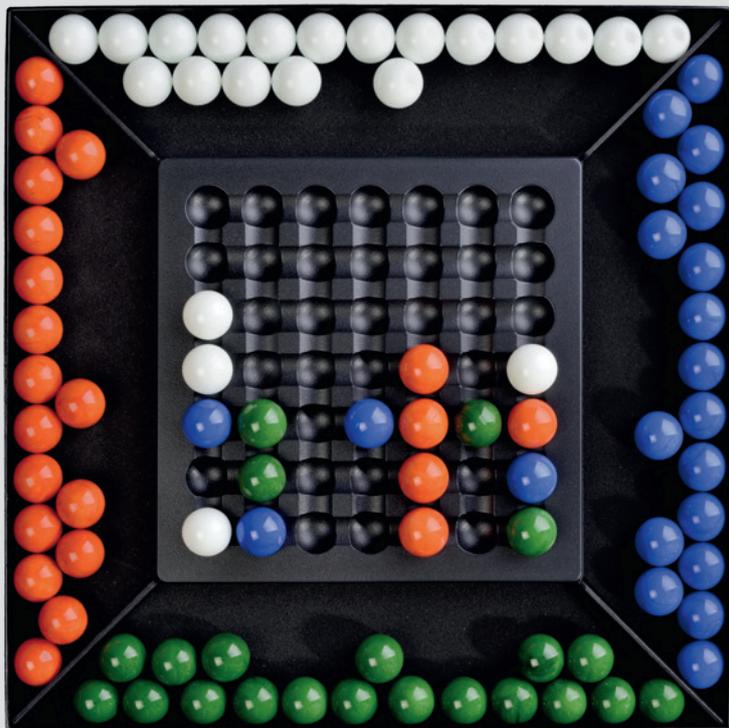
THE STRATEGIC BOARD GAME WITH SHIFTING MARBLES



Shiftago

BRING DEINE STRATEGIE INS ROLLEN ●●●

THE STRATEGIC BOARD GAME WITH SHIFTING MARBLES



Spielanleitung



Instructions



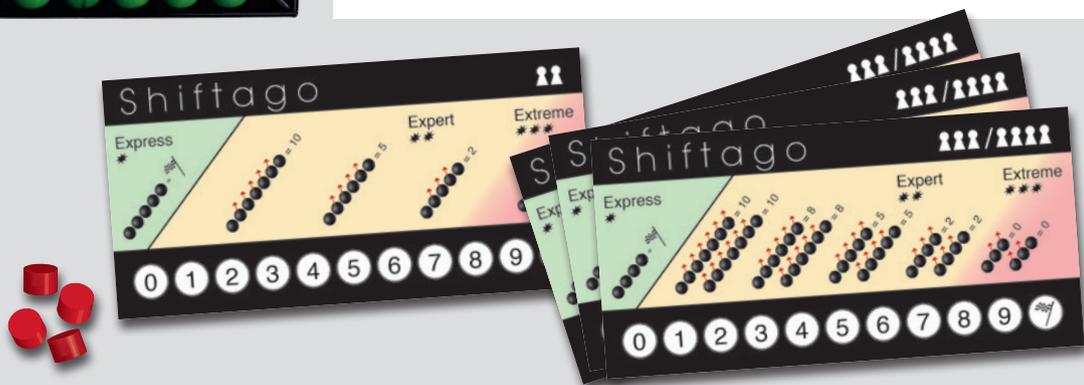
Règle du jeu



Instrucciones del juego



Regole del gioco



Shiftago

BRING DEINE STRATEGIE INS ROLLEN. ●●●
THE STRATEGIC BOARD GAME WITH SHIFTING MARBLES

			Level	Shiftago
		1 - 15 Min.	★	Express
2-4	8+	10 - 30 Min.	★★	Expert
		15 - 45 Min.	★★★	Extreme

Autoren: Robert Witter und Frank Warneke
www.shiftago.de

- INHALT
- 1 Spielbrett (7x7 Felder)
 - 22 Glaskugeln OPAL-orange
 - 22 Glaskugeln OPAL-grün
 - 22 Glaskugeln OPAL-blau
 - 22 Glaskugeln OPAL-weiß
 - 4 rote Marker
 - 4 doppelseitige Merktzettel
 - 1 Spielanleitung in 5 Sprachen



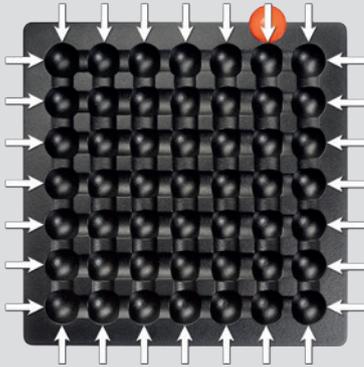
SPIELIDEE

Bringe möglichst schnell Kugeln deiner Farbe in eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe. Um zu gewinnen müssen je nach Spielvariante und Anzahl der Spieler eine oder mehrere Kugelreihen unterschiedlicher Länge gebildet werden.

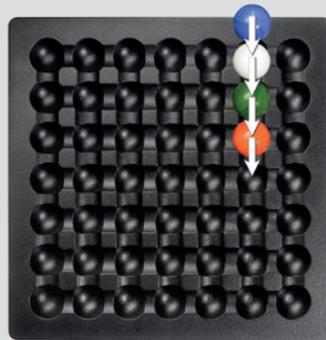
SPIELVORBEREITUNG

Die geöffnete Schachtel wird mitsamt dem Spielbrett mittig zwischen den Spielern platziert. Jeder Spieler erhält 22 Kugeln einer Farbe, die im Ablagefach verbleiben und einen der 4 Merktzettel mit Marker. Der Startspieler wird ausgelost.

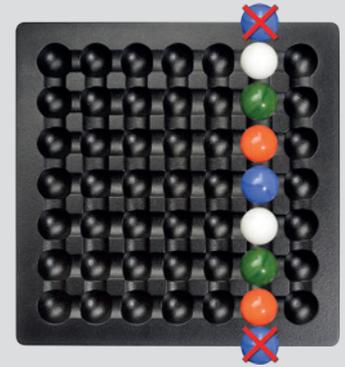
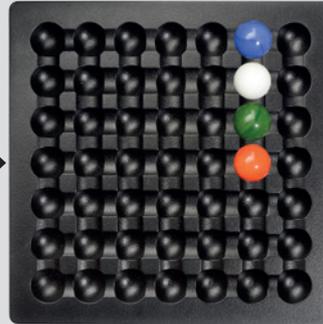
SPIELMECHANISMUS



Eine Kugel darf nur vom **Rand** einer **beliebigen Seite** in eine **beliebige Bahn** des Spielfelds eingeschoben werden.



Liegt auf einem Randfeld bereits eine Kugel, so wird diese und alle in dieser Richtung direkt angrenzenden Kugeln um ein Feld weiter geschoben.

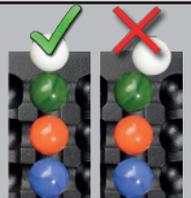


Aber nur, solange die Bahn noch nicht voll ist. Denn Kugeln dürfen **niemals** vom Spielfeld geschoben werden!

Berührt geführt

Sobald die einzuschiebende Kugel eine andere Kugel oder das Spielfeld berührt, muss der entsprechende Zug (sofern er regelkonform ist) auch ausgeführt werden.

Achte beim Einschieben einer Kugel darauf, die angestoßene Kugel genau in der Mitte zu treffen!



SPIELVARIANTEN

Es gibt drei Spielvarianten:

- Shiftago Express:** Einfach und doch verzwickelt
- Shiftago Expert:** Knifflig und anspruchsvoll
- Shiftago Extreme:** Komplex und herausfordernd

Tipp:

Spieler zuerst einige Partien Shiftago Express, um sich mit dem Spielmechanismus vertraut zu machen.

Vor Beginn des Spiels einigen sich die Spieler auf eine Variante.

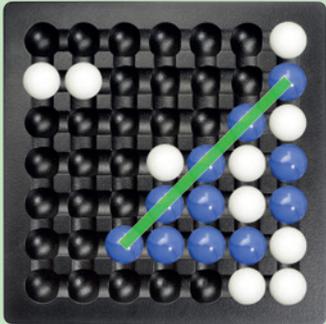
Shiftago Express ✨

Spieldauer: 1-15 Minuten

Spielziel

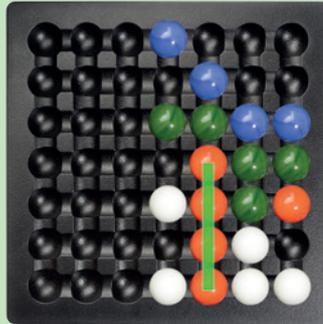
2 Spieler

Wer als erster eine Kugelreihe mit mindestens 5 Kugeln bildet, gewinnt.



3-4 Spieler

Wer als erster eine Kugelreihe mit mindestens 4 Kugeln bildet, gewinnt.



Spielverlauf

Der am Zug befindliche Spieler nimmt eine seiner Kugeln aus dem Ablagefach und schiebt sie in eine Bahn des Spielfelds ein. Damit ist sein Zug beendet und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist am Zug.

Spielende

Der am Zug befindliche Spieler gewinnt, sobald **nach** dem Einschieben seiner Kugel eine ausreichend lange horizontale, vertikale oder diagonale Kugelreihe **seiner** Farbe (siehe links) vorliegt.

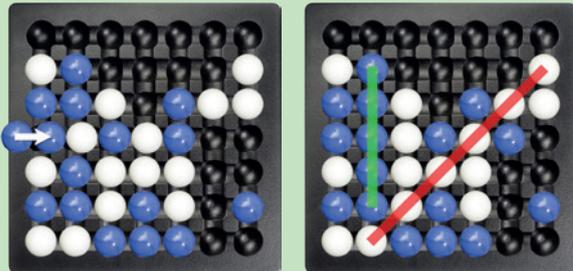
Kugelreihen anderer Farben zählen dabei nicht!

Haben die Spieler keine Kugeln mehr oder ist das Spielfeld komplett mit Kugeln gefüllt, endet das Spiel unentschieden.

Express-Turnier

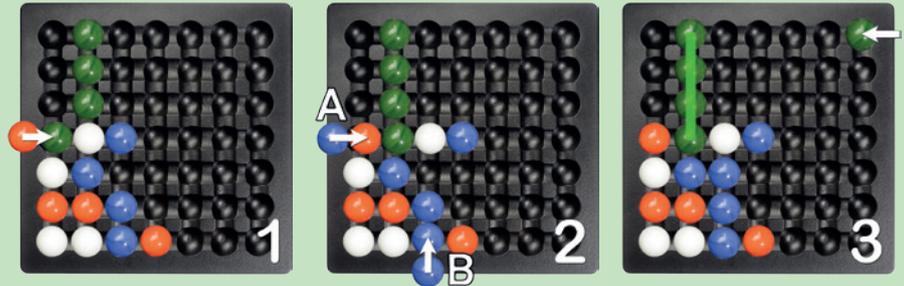
Wer als erster 10 Spiele gewinnt, gewinnt das Turnier. Die Anzahl bereits gewonnener Spiele wird mit dem Marker auf dem Merktzettel markiert. Das jeweils nächste Spiel beginnt der links vom Gewinner sitzende Spieler.

Beispiel 1:



Blau gewinnt nach seinem Zug obwohl Weiß jetzt sogar eine längere Kugelreihe hat.

Beispiel 2:



Orange schiebt Grün eine 4er-Kugelreihe zusammen (Bild 1).

Blau, jetzt am Zug, könnte die 4er-Kugelreihe von Grün noch zerstören (Bild 2 A), übersieht das jedoch und macht einen anderen Zug (Bild 2 B).

Jetzt muss Grün nur noch einen Zug ausführen, der seine 4er-Kugelreihe nicht zerstört (Bild 3) und gewinnt.

Shiftago Expert ***

Spieldauer: 10-30 Minuten

Spielziel

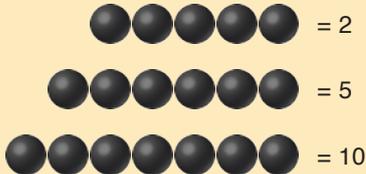
Durch das Bilden und Werten von Kugelreihen wird in Abhängigkeit ihrer Länge eine bestimmte Anzahl an Punkten erzielt. Wer als erster 10 Punkte (oder mehr) erreicht, gewinnt.

Zu wertende Kugelreihen

2 Spieler

Kugelreihen werden ab einer Länge von 5 Kugeln gewertet.

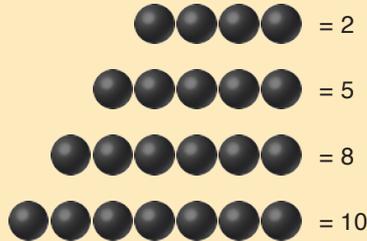
Punktevergabe



3-4 Spieler

Kugelreihen werden ab einer Länge von 4 Kugeln gewertet.

Punktevergabe



Es werden nur Kugelreihen in der Farbe des **am Zug befindlichen** Spielers gewertet. Kugelreihen gelten horizontal, vertikal und diagonal.

Gewertet wird immer **nach** dem Einschieben einer Kugel.

Eine Kugelreihe muss immer in ihrer **vollen** Länge gewertet werden! Besteht z.B. eine 6er-Kugelreihe, so darf diese nicht als 5er- oder 4er-Kugelreihe gewertet werden.

Es wird immer nur **eine** Kugelreihe gewertet, auch wenn sich diese mit anderen Kugelreihen überschneidet oder von diesen berührt wird.

Berührt der Spieler (nach dem Einschieben seiner Kugel) eine zu wertende Kugelreihe, dann muß er diese auch werten.

Die Spieler dürfen untereinander keine Hinweise zum Spielgeschehen geben, mit einer Ausnahme: Sollte ein Spieler nach dem Einschieben seiner Kugel vergessen zu werten, müssen die Mitspieler ihn darauf aufmerksam machen.

Spielverlauf

Der am Zug befindliche Spieler nimmt eine seiner Kugeln aus dem Ablagefach und schiebt sie in eine Bahn des Spielfelds ein. **Danach** ergeben sich zwei Möglichkeiten:

- 1.) Es liegen für diesen Spieler **eine oder mehrere** zu wertende Kugelreihen auf dem Spielfeld (siehe links „Zu wertende Kugelreihen“).

In diesem Fall **muss** er jetzt werten. Bei mehreren Kugelreihen kann er entscheiden, welche er wertet.

Dazu entnimmt der Spieler der zu wertenden Kugelreihe folgende Kugeln:

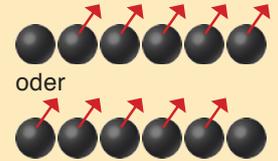
2 Spieler

Entnahme aller bis auf die beiden äußeren Kugeln.



3-4 Spieler

Entnahme aller bis auf eine der beiden äußeren Kugeln. Der Spieler kann wählen, welche der beiden äußeren Kugeln er auf dem Spielfeld belässt.



Die entnommenen Kugeln legt er zurück in sein Ablagefach und erhält dafür die angegebene Anzahl an Punkten (siehe links „Punktevergabe“). Er setzt seinen Marker auf der Zählleiste des Merkzettels entsprechend weiter.

Jetzt ist derselbe Spieler erneut am Zug.

- 2.) Es liegt für diesen Spieler keine zu wertende Kugelreihe auf dem Spielfeld.

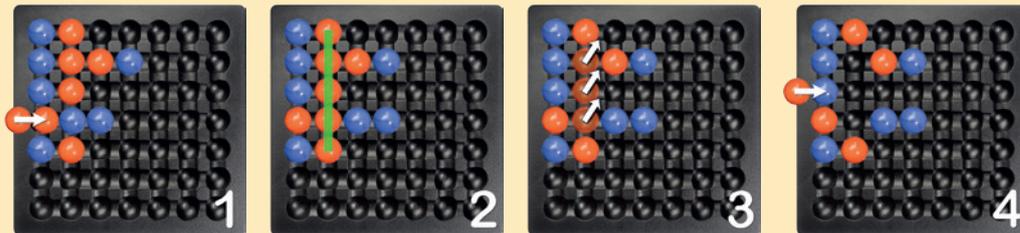
Sein Zug ist somit beendet und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist am Zug.

Spielende

Der am Zug befindliche Spieler gewinnt, sobald er mindestens 10 Punkte erreicht.

Wenn der am Zug befindliche Spieler keine Kugel mehr zum Einschieben hat oder das Spielfeld komplett mit Kugeln gefüllt ist, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei Punktegleichstand endet das Spiel unentschieden.



Beispiel:

Orange schiebt sich eine 5er-Kugelreihe zusammen (Bild 1 und 2), wertet diese (Bild 3) und ist danach erneut am Zug (Bild 4).

Shiftago Extreme ***

Spieldauer: 15-45 Minuten

Shiftago Extreme ist eine Erweiterung von Shiftago Expert mit identischem Spielziel, Spielverlauf und Spielende, bis auf folgenden Unterschied:

Kugelreihen werden bereits ab einer Länge von 4 Kugeln (**2 Spieler**) oder 3 Kugeln (**3-4 Spieler**) gewertet, allerdings mit 0 Punkten (siehe rechts).

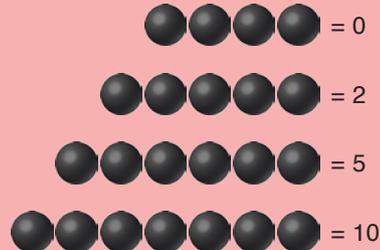
Auch nach dem Werten einer Kugelreihe mit 0 Punkten ist, wie beim Werten jeder anderen Kugelreihe, derselbe Spieler erneut am Zug.

Zu wertende Kugelreihen

2 Spieler

Kugelreihen werden ab einer Länge von 4 Kugeln gewertet.

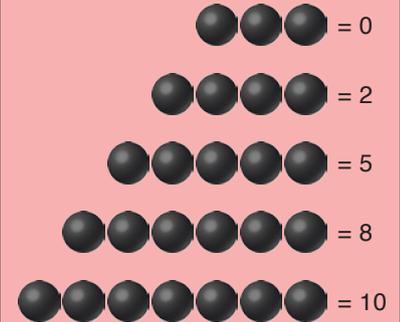
Punktevergabe



3-4 Spieler

Kugelreihen werden ab einer Länge von 3 Kugeln gewertet.

Punktevergabe



Beispiel:



Blau schiebt Orange eine 3er-Kugelreihe zusammen (Bild 1), damit Orange eine 0-Punkte-Kugelreihe werten muss.

Orange, jetzt am Zug, macht durch eine geschickte Zugfolge jedoch eine 5er-Kugelreihe für 5 Punkte daraus (Bild 2 bis 7).

Optionaler Spielstärkeausgleich

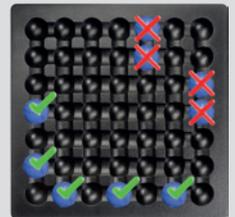
(alle Varianten):

Ein stärkerer Spieler muss bei den ersten 1 bis 6 Zügen (je nach Absprache) aussetzen.

Um die ausgesetzten Züge zu zählen, legt er vor Spielbeginn die entsprechende Anzahl an Kugeln (1 bis 6) zur Seite. Für jeden ausgesetzten Zug legt er eine dieser Kugeln zurück in sein Ablagefach. Erst wenn er keine beiseite gelegten Kugeln mehr hat, führt er einen regulären Zug aus.

Sonderfall:

So lange nur Kugeln einer einzigen Farbe auf dem Spielfeld liegen, dürfen sich diese nicht „berühren“. Ein Spieler, der zwei oder mehr Kugeln hintereinander auf das Spielfeld legt (weil alle anderen Spieler aussetzen), darf seine Kugeln also nicht auf horizontal oder vertikal nebeneinander liegende Felder platzieren.



Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website.

www.shiftago.de/info

Ebenfalls von WiWa Spiele:

BARRAGOON®

Das fesselnde Strategiespiel für zwei Personen
www.barragoon.de

BARRAGOON®



**WiWa
Spiele**

WiWa Spiele UG
(haftungsbeschränkt)

Bajuwarenring 21
D-82041 Oberhaching
Tel.: + 49 89 641889-14
Fax: + 49 89 641889-20
www.wiwa-spiele.de