

D Spielregeln



6 - 99 Jahre



2 Spieler



15 Minuten

Inhalt:

2 Sätze à 41 Teile zum Legen eines Tintenfischs.
1 Satz = 1 Tintenfischkopf, 8 Teile „Tentakelspitze“
+ 16 Teile „2 Richtungen“ + 16 Teile „4 Richtungen“

2 Richtungen

4 Richtungen



Spielprinzip: Guzzle ist ein Puzzle-Wettkampf. Jeder der beiden Spieler versucht so schnell wie möglich den perfekten Tintenfisch zu legen.

Ziel des Spiels: Man muss so schnell wie möglich einen Tintenfisch mit acht Tentakeln legen.

Spielvorbereitung: Jeder Spieler erhält einen Satz mit 41 Teilen derselben Farbe.

Spielverlauf: Bevor es losgeht, einigen sich die Spieler auf eine Schwierigkeitsstufe oder ein festgelegtes Modell. Die Schwierigkeitsstufe hängt von der verwendeten Anzahl der Teile „4 Richtungen“ ab.

Je nach gewählter Schwierigkeitsstufe müssen die Spieler einen Tintenfisch mit der vorgeschriebenen Mindestanzahl an Teilen „4 Richtungen“ legen.

Sobald sich die Spieler auf eine Schwierigkeitsstufe geeinigt haben, beginnen sie, den Tintenfisch zu legen. Wenn der erste Spieler fertig ist, unterbricht er das Spiel und überprüft Folgendes:

- Anzahl der verwendeten Teile „4 Richtungen“,
- Gültigkeit des Tintenfischs (siehe „Bedingungen an den Tintenfisch“).

Falls alles passt, gewinnt der Spieler die Runde. Alle Teile des Tintenfischs werden wieder zur Seite gelegt und eine neue Runde beginnt.

Bedingungen an den Tintenfisch:

- Der Tintenfisch muss 8 Teile „Tentakelspitzen“ haben.
- Es dürfen keine unverbundenen Teile „2 Richtungen“ oder „4 Richtungen“ übrig bleiben.
- Es dürfen keine „Ansatzstücke“ oder „Kreise“ vorhanden sein, also Tentakel, die nicht mit dem Kopf des Tintenfischs verbunden sind.

Schwierigkeitsstufen:

Die Schwierigkeitsstufe hängt von der geforderten Anzahl der Teile „4 Richtungen“ ab.

Stufe 1: 2 Teile „4 Richtungen“

Stufe 2: 4 Teile „4 Richtungen“

Stufe 3: 6 Teile „4 Richtungen“

Stufe 4: 8 Teile „4 Richtungen“

Stufe 5: 10 Teile „4 Richtungen“

Stufe 6: 12 Teile „4 Richtungen“

Stufe 7: 14 Teile „4 Richtungen“

Stufe 8: 16 Teile „4 Richtungen“

Hinweis: Falls die Spieler nicht gleich spielerfahren sind, kann für jeden Spieler eine individuelle Schwierigkeitsstufe bestimmt werden.

Legemodell:

Als Variante des Spielprinzips kann man auch ein Modell festlegen. Die Spieler können die Teile ihrer Wahl benutzen, müssen aber die festgelegte Form des Tintenfischs einhalten.

Die Spieler bestimmen das Legemodell und legen wie gehabt ihren Tintenfisch. Wenn der erste Spieler fertig ist, unterbricht er das Spiel und überprüft Folgendes:

- Einhaltung des zuvor festgelegten Modells,
- Gültigkeit des Tintenfischs.

Falls alles passt, gewinnt der Spieler die Runde. Alle Teile des Tintenfischs werden wieder zur Seite gelegt und eine neue Runde beginnt.

Alle möglichen Modelle findet man am Ende dieser Anleitung.

Spielende:

Der Spieler, der zuerst 3 Runden für sich entscheidet, gewinnt die Partie!

Tipps

Um schneller voranzukommen, sollte man die verschiedenen Teile vor Beginn der Runde jeweils sortieren: „Tentakelspitzen“, „2 Richtungen“ und „4 Richtungen“. Den Kopf des Tintenfischs legen beide Spieler jeweils vor sich hin.