

BANJOOLI

XEET

Ein Spiel von Diego Ibáñez
ersinnt, von Pedro Soto illustriert.

Der Noamomi Stamm soll einen neuen Hexenmeister wählen und sie sind nur auf eine tausendjährige Tradition aufgekommen: ein Straußrennen! Die Aspiranten sollen ihre Zauberkräfte beweisen, indem sie erraten müssen, welche Vögel das Ziel erreichen werden und in welcher Reihenfolge sie es tun.

BESTANDTEILE

- A** 10 doppelseitige Gebiet – Spielplanteile:
1 Ausgang, 1 Ziel, 6 allgemeine Gebiet - Spielplanteile und 2 Sondergebiete.
- B** 5 doppelseitige Strauß-Spielsteine, ('rennt gerade' und 'erschrocken'). *
- C** 5 Bewegungswürfel und 1 Zaubereiwürfel.
- D** 11 Beere-Spielsteine.
- E** 10 Prognosen.
- F** 1 doppelseitiger Löwe-Spielstein.

ANFANGSVORBEREITUNG

- 1** Die **Ausgang-** und **Zielgebiete** werden auf dem Tisch gelegt.
- 2** 4 Gebiet-Spielplanteile werden aufs Geratewohl hinzugefügt. Falls die Spieler ein längeres Spiel wünschen, kann man 1 oder 2 extra Gebiete hinzufügen.
- 3** Man legt die 5 **Strauß-Spielsteine** in die Nester im Ausgangsgebiet (die Seite **'rennt gerade'** nach oben).
- 4** Die **Prognosen** werden gemischt und eine Prognose wird jedem Spieler mit dem Gesicht nach unten abgegeben. Der Spieler muss die Prognose lesen und sie geheim halten. Die Prognosen, die übrig bleiben, werden in den Spielkasten zurückgelegt, ohne sie zu sehen.

Der Spieler, der einen Strauß am besten nachahmt, fängt mit der Partie an.



Wichtig: Man muss sich darüber vergewissern, dass zwei Spielplanteile mit Kurve nicht anliegend gelegt werden.

Hinweis: In fortgeschrittenen Partien, falls du es wünschst, kannst du ein allgemeines Gebiet mit einem Sondergebiet ersetzen.

* Die Strauß-Spielsteine sind von 1 bis 5 nummeriert, so dass man Banjooli nicht nur mit farbigen Würfeln spielen kann, sondern auch mit normalen Zahlenwürfeln. Die Nummer 6 wird also der Joker sein.

Optionale Vorbereitung: Falls du ein bisschen Chaos bei der Partie möchtest, kannst du mit den **Beere-Spielsteinen** spielen. Stell alle Spielsteine mit dem Gesicht nach unten in einem Haufen neben der Strecke. Jeder Spieler, vom ersten an und im Uhrzeigersinn, nimmt einen Spielstein und, ohne ihn zu sehen, legt ihn mit dem Gesicht nach unten auf irgendeines Erdefeld. Dieses Erdefeld soll aber mindestens drei Felder vom Ausgang entfernt sein. Die übrigbleibenden Spielsteine werden nicht mehr in der Partie benutzt und man legt sie deshalb in den Spielkasten zurück, ohne sie zu sehen.

ZWECK DES SPIELS UND PROGNOSEN

Jeder Spieler wird, um den neuen Hexenmeister zu werden, seine Zauberkräfte beweisen müssen, indem er versucht, dass das Ergebnis des Rennens so viel wie möglich seiner Prognose übereinstimmt. In einer Prognose gibt man an, welche 3 Strauße ins Ziel kommen sollen und welche Bewertung der Spieler erreicht, falls er die korrekte Reihenfolge der ins Ziel kommenden Strauße trifft. Außerdem, wenn man erraten kann, welche Strauße in letzter Position ins Ziel kommen wird, verdoppelt man die Siegespunktzahl!

SPIELABLAUF

Banjooli Xeeet spielt sich abwechselnd ab, in einer unbestimmten Zahl von Spielzügen, bis 3 Strauße ins Ziel kommen. In diesem Punkt, beendet die Partie und zeigen die Spieler ihre Prognoseblätter. Der neue Hexenmeister des Stammes wird der Spieler sein, der eine höhere Siegespunktzahl erreicht.

Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft die 6 Würfel. Wenn er mit einem oder allen der geworfenen Würfeln nicht zufrieden ist, kann er die gewünschte Würfel noch einmal werfen. Laut der 6 Ergebnisse soll der Spieler **eine von folgenden Optionen wählen:**

- A** **Einen Strauß bewegen,**
indem er die Bewegungswürfel benutzt.
- B** **Einen Strauß bezaubern / entzaubern,**
indem er den Zaubereiwürfel benutzt.

Nach dieser Wahl wird der Spieler die Würfel dem Spieler zu seiner Linken reichen. In diesem Punkt beginnt eine neue Reihe.



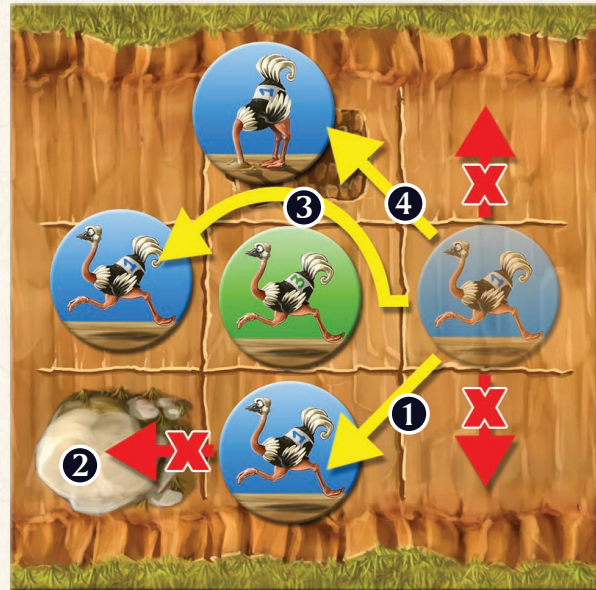
A EINEN STRAUß BEWEGEN

Man berücksichtigt nur die Bewegungswürfel. Der Spieler kann einen Strauß so viele Felder ziehen wie seine Farbe in dem Wurf wiederholt wird.

Beispiel: in einem Wurf mit kann der Spieler beschließen, der rote Strauß 2 Felder zu bewegen oder der grüne Strauß 3 Felder zu bewegen.

Jeder Würfel mit einem wird als ein Joker betrachtet. Der Spieler kann diesen Würfel in der Farbe verwandeln, die er wünscht. Aber er muss wissen, dass dieser Joker immer zu einer anderen Farbe verbindet sein muss, denn er nicht allein benutzt werden kann. Falls der Spieler mehrere Joker benutzen will, muss er dann alle Joker oder keine benutzen, das heißt, er kann nicht einige Joker benutzen und andere nicht.

GRUNDREGELN FÜR DIE BEWEGUNG



Beispiel: in einem Wurf mit , kann der Spieler entscheiden, der rote Strauß oder der gelbe Strauß ein Feld oder vier Felder bewegen (es hängt davon ab, ob der Spieler die Joker benutzen will oder nicht).

Außerdem, wenn ein Strauß ins Ziel gekommen ist, **verwandelt sich seine Farbe in einen Joker.** Trotzdem muss man in einem Wurf mit unterschiedlichen Joker wählen, welche Joker man benutzen will, ohne sie zu kombinieren.

Beispiel: Der gelbe Strauß ist zuerst ins Ziel gekommen. Ab diesem Moment, die gelbe Ergebnisse bei jedem Wurf werden als Joker betrachtet. In einem Wurf mit kann der Spieler entscheiden, ob er den oder den als Joker benutzen will, aber er kann niemals beide Ergebnisse zusammenstellen um 2 Joker zu bekommen.

Es gibt noch eine andere Besonderheit: Die Ergebnisse in dem Wurf oder (ohne Joker) haben viel mehr Zauberkräfte für die Noamomi Hexenmeister und deswegen kann **der Spieler in diesen Fällen einen Strauß wählen und ihn 5 Felder bewegen.**

1 Der Strauß muss immer **vorwärts** weitergehen, entweder schnurgerade oder übereck, aber niemals seitlich oder rückwärts.

- Ein Strauß muss, wenn möglich, das ganze Ergebnis seines Wurfes benutzen und nicht vorher freiwillig anhalten.
- Falls ein Strauß sich nicht bewegen kann, kann der Spieler ihn keine Bewegung verleihen. Der Spieler muss einen anderen Strauß bewegen.

2 Die Gestein - Felder sind unüberwindbar.

- **Man kann die Bewegung in einem von einem anderen Strauß besetzten Feld nicht beenden.**

3 Ein Strauß kann einen anderen vorne stehenden Strauß **überspringen**, entweder schnurgerade oder übereck, indem er nur einen Bewegungspunkt ausgibt. Auf diese Weise kann er verschiedene Sprünge in der selben Bewegung verketteten. Trotzdem muss man berücksichtigen, dass 2 anliegende Strauße in einem einzigen Sprung nicht übersprungen werden kann.

4 Die **Treibsand**-Felder halten die Bewegung des dort fallenden Straußes an, und sie wandeln ihn in der Position ‚erschrocken‘ um (man dreht den Spielstein um).


- Einige Beere- Spielsteine greifen die Bewegung der Strauße an.
- In den **Kurven** gibt es Zäune zwischen den Rennspuren, so dass **kein Strauß von einem Spur zu einem anderen Spur wechseln kann.**


B EINEN STRAUß BEZAUBERN ODER ENTZAUBERN

Die Hexenmeister des Dorfes können ihre Zauberkräfte benutzen, um die Strauße zu erschrecken. Falls man das Ergebnis des **Zauberwürfels** benutzt, kann man den Strauß, der mit dem Ergebnis des Würfels übereinstimmt, bezaubern oder entzaubern:



Bezaubern: man dreht den Spielstein des Straußes um, so dass man die Seite ‚**erschrocken**‘ lesen kann. Dieser Strauß kann sich nicht bewegen, bis er mit einem späteren Wurf entzaubert wird. Ein schon bezauberter Strauß kann nicht wieder bezaubert sein. Einen Strauß, der sich im Ausgangsgebiet befindet oder schon ins Ziel gekommen ist, kann man auch nicht bezaubern.

Ein  ist ein Joker und damit kann man irgendeinen Strauß wählen, um ihn zu bezaubern. Genauso wie es mit den Bewegungsregeln geschah, wird ein Ergebnis mit der gleichen Farbe als ein Strauß, der schon ins Ziel gekommen ist, auch als ein Joker betrachtet.

Entzaubern: man dreht den Spielstein des Straußes um, so dass man die Seite ‚**rennt gerade**‘ lesen kann. Wie im vorigen Fall, werden ein  und ggf. ein Ergebnis mit der gleichen Farbe als ein Strauß, der schon ins Ziel gekommen ist, im Würfeln als ein Joker betrachtet, und somit kann irgendein Strauß entzaubert werden.

ENDE DER PARTIE UND PUNKTSYSTEM

Je nachdem die Strauße ins Ziel kommen, muss man ihre Spielsteine in den Positionsschilde legen. Wenn der dritte Strauß ins Ziel kommt, beendet die Partie unverzüglich.

In diesem Moment deckt jeder Spieler seine Prognoseblätter auf und zählt die Punkte:

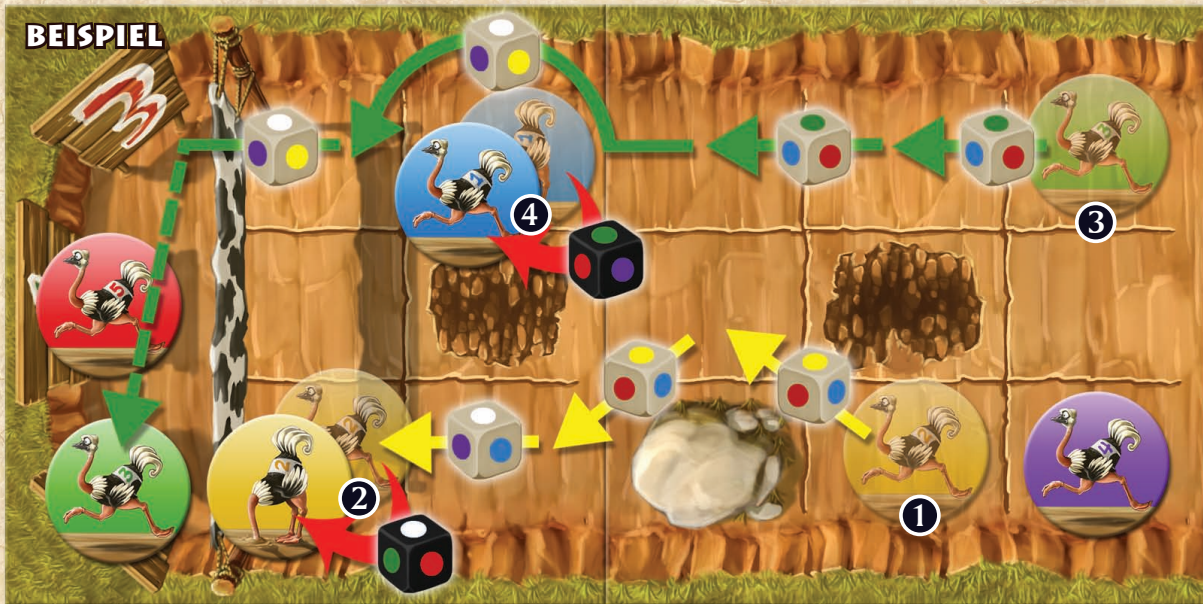
- Falls man errät, welcher Strauß in erster Stelle ins Ziel gekommen ist, bekommt man 5 Punkte.
- Falls man errät, welcher Strauß in zweiter Stelle ins Ziel gekommen ist, bekommt man 4 Punkte.
- Falls man errät, welcher Strauß in dritter Stelle ins Ziel gekommen ist, bekommt man 3 Punkte.
- Falls man errät, welche Strauße ins Ziel kommen, aber nicht ihre korrekte Stelle, bekommt man 2 Punkte für jeden Strauß.
- Falls man errät, welcher Strauß in letzter Stelle bleibt, verdoppelt man die Punktzahl.

Hinweis: falls zwei Strauße in letzter Stelle unentschieden beenden, wird die Punktverdoppelung zu keinem Spieler angewendet.

Falls nach der Endnachzählung zwei oder mehrere Spieler in erster Position unentschieden bleiben, können sie die Unbestimmtheit nehmen, indem sie eine neue Partie **Banjooli Xee** spielen. Wenn sie aber keine Zeit dazu haben, können sie die Unbestimmtheit nehmen, indem sie bestätigen, wer mehrere Positionen am Ziel erraten hat. Im sonderbaren Falle, dass die Unbestimmtheit fort dauert, können die Spieler den Sieg teilen. Dieses Jahr wird es zwei Hexenmeister im Stamm geben!



BEISPIEL



Noa, Milagros, Martín und Manuela spielen gerade eine Partie Banjooli Xee.

1 Noa ist dran, sie wirft die 5 Bewegungswürfel und den Zaubereiwürfel. Als Ergebnis bekommt sie in den Bewegungswürfeln und im Zaubereiwürfel. Im Prinzip will Noa keinen Strauß bezaubern, sondern den gelben Strauß (der, gemäß ihrem Prognoseblatt, im zweiten Position ins Ziel kommen soll). Deswegen legt sie das beiseite und wirft sie die andere Bewegungswürfel wieder. Sie bekommt und . Mit diesem Ergebnis könnte Noa folgende Bewegungen durchführen: den gelben Strauß 2 oder 3 Felder bewegen (wegen der oder); den violetten Strauß 1 oder 2 Felder bewegen (wegen der oder). Noa entscheidet sich dafür, den gelben Strauß 3 Felder zu bewegen. Wenn ihr Reihe fertig ist, gibt sie die Würfel Milagros weiter.

2 Milagros wirft die Würfel und bekommt und . Ihr interessiert es nicht, einen Strauß zu bewegen. Außerdem, nachdem sie in ihrem Prognoseblatt heimlich nachschlägt, merkt sie, dass der gelbe Strauß in letzter Position beenden sollte. Deshalb entscheidet sie sich dafür, den gelben Strauß zu bezaubern. Mit einem (d.h., ein Joker), dreht sie den Spielstein des gelben Strauß um. Ihr Reihe ist fertig und sie gibt die Würfel Martín weiter.

3 Martín wirft die Würfel und bekommt und . Da der rote Strauß schon ins Ziel gekommen ist, kann er die als Joker benutzen. Trotzdem kann er nur eine der zwei Farben (oder) benutzen, nicht beide. Aber ihm ist es nicht nötig, die Würfel noch einmal zu werfen, denn er will, dass der grüne Strauß in zweiter Stelle ins Ziel kommt. So, mit dem Wurf überspringt er den blauen Strauß, geht er 5 Felder vorwärts und schafft er, in zweiter Stelle ins Ziel zu kommen.

4 Jetzt ist Manuela dran. Sie wirft die Würfel und bekommt und . Mit diesem Ergebnis könnte sie den violetten Strauß bezaubern, aber keinen Strauß bewegen, denn und sind Joker und, ohne eine gültige Farbe zu der sie verbunden werden können, sind sie ungültig. Da sie wünscht, dass der blaue Strauß in dritter Stelle ins Ziel kommt, wirft sie den Zaubereiwürfel wieder und bekommt eine . Dieses Ergebnis ist jetzt ein Joker und sie benutzt ihn um den blauen Strauß zu entzaubern.

SONDERSPIELPLANTEILE

Die spezielle Spielplanteile bilden gefährliche Strecke für die Strauße ab. Es wird empfohlen, nur mit einer dieser Spielplanteile zu spielen, als Ersatz einer gewöhnlichen geraden Streckesteinplatte. Es gibt vier Modelle von Sonderspielplanteile:

Die Krokodile:

Diese Grube ist mit hungrigen Krokodilen übersät. Ein Strauß muss sie überqueren, indem er auf den Krokodilen rennt, ohne das Wasser zu berühren. Man kann sich übereck bewegen oder andere Strauße überspringen. Falls ein Strauß bezaubert wird, wenn er auf einem Krokodil steht, wird dieses versuchen, ihn zu beißen, um ein gutes Frühstück zu essen. Der Spieler, der den Strauß bezaubert, legt ihn in einem freien Feld am Ende des Flusses, **mit der Seite ,rennt gerade'** nach oben (oder denkst du, dass der Strauß nach so einem Schrecken stehen bleiben wird?).

Die Schlucht

Um die ‚Taagee‘ Schlucht durchzuqueren (vom ‚wolof‘ als folgendes übersetzt: ‚die, die den Tod ankündigt‘), können die Strauße nur die alte Hängebrücke über den Fluss Walangaan (‚Regenguss‘) benutzen. Die Brücke füllt eine enge Linie von 3 Felder aus. Das wird die Bewegung der Strauße einschränken.

Der Lava Fluss:

Obwohl er jahrelang untätig ist, strahlt der Xamba Vulkan (‚Öl ins Feuer gießen‘) noch Lava aus. Die Strauße, die durch ihre Geschwindigkeit berühmt sind, sollen schnell darüberrennen, um die Beine nicht zu brennen. Sie können über die Lavafelder gehen, aber sie können nur auf hohen Gebiet stoppen. Falls ein Strauß seine Bewegung in einem Lavafeld stoppt, muss er bis einem hohen Gebiet zurückgehen.

Der Wirbel:

Die alte Weisen des Stammes sind ins Fettnäpchen getreten und haben die Strecke so entworfen, dass sie das magische Land der Xuulan Hexe durchquert. Wenn ein Strauß in der Wirbel eintritt, wird seine Bewegung sofort unterbrochen und der Spieler, der den Strauß bewegt hat, soll würfeln. Die Farbe, die er bekommt, stellt den Strauß dar, der **seine Position** mit dem im Wirbel eingetretenen Strauß **austauschen wird**. Falls das Ergebnis ein Joker ist, kann der Spieler den Strauß mit einem anderen Strauß, den er auswählt, austauschen. Falls das Ergebnis die gleiche Farbe ist, wie die Farbe des im Wirbel eingetretenen Straußes, dann kommt der Strauß daraus und bleibt im selben Feld mit der Seite ‚erschrocken‘ nach oben, denn er magische Phänomene innerhalb des Wirbels beobachtet hat.



BEEREN

Im Verlauf des Rennens können die Strauße verschiedene Beerenbüsche finden, die unterschiedliche **Wirkungen** verstecken. Diese Wirkungen sollen nicht immer positiv sein. Wenn ein Strauß in einem Feld eintritt, das eine Beere hat, dreht er die Beere um und erfüllt es sofort. Falls die Wirkung **die Bewegung des Straußes nicht betrifft**, kann der Strauß **weitergehen**. Nachdem ihre Wirkungen angewendet worden sind, wird die Beere abgeworfen. Diese Liste erläutert die verschiedenen Beeren mit ihren Wirkungen oder Belohnungen:



Tër! (*,Falle!'*): der Strauß stoppt seine Bewegung und wird in diesem Feld bezaubert.



Neex Peepa (*,schmackhafte Beere'*): der Strauß, der die Beere gesammelt hat, kann sich nicht gegen einen Aperitif zu wehren. Er stoppt sofort seine Bewegung und ist nicht mehr dran.



Oor (*,Jade'*): nachdem die Partie zu Ende ist, fügt der Spieler 2 Siegespunkte seinem Prognoseblatt hinzu. **Hinweis:** diese Punkte werden nicht verdoppelt, wenn man den Strauß, der in letzter Stelle ins Ziel kommt, errät.



Jëmbat (*,Zukunftswissen'*): der Spieler, der diese Beere gesammelt hat, kann den Rest der verborgenen Beeren auf dem Spielbrett heimlich anschauen.



Daaaaw! (*,Renn!'*): der Strauß, der die Beere gesammelt hat, bekommt zwei zusätzliche Bewegungspunkte, die automatisch angewendet werden.



Pakaarloo (*,Umkehr!'*): Die Spielreihenfolge verändert sofort ihre Richtung. Von nun an wird es gegen den Uhrzeigersinn gespielt, bis die Partie fertig ist. Daher ist jetzt der Spieler dran, der rechts vom Spieler ist, der den Beere-Spielstein aufgedeckt hat.



Naangateku (*,Speer!'*): wenn der Spieler diesen Spielstein zieht, muss er ihn einem anderen Spieler aushändigen. Wenn der zweite Spieler dran ist, kann er nur einmal würfeln. Nach dem Wurf, wird der Spielstein abgeworfen.



Peepa (*,Gemein!'*): dieser Spielstein bedeutet weder eine Belohnung noch eine Bestrafung.



Dof Nooxoor (*,magischer Wahnsinn!'*): wenn ein Spieler diesen Spielstein zieht, wirft er alle Bewegungswürfel (nicht den Zaubereiwürfel) noch einmal und wendet ALLE Ergebnisse an. Dieser Spieler kann entscheiden, wie er die Joker austeuern wird und in welcher Reihenfolge er die Bewegungen ausführen wird.



Voortex! (*,Wirbel!'*): Ein bißchen von der Zauberei der mächtigen Hexe Xulaan blieb in der Strecke verborgen. Der Spieler lässt den Spielstein in dem Feld, wo er sich befand, und wendet sofort die gleichen Wirkungen der Sondersteinplatte ‚Der Wirbel‘ an. Der Spielstein wird abgeworfen, nachdem er benutzt worden ist.



Joka (*,Schlange!'*): der Strauß stoppt seine Bewegung und geht zwei Felder zurück, wenn möglich, je nach der Wahl des Spielers, der den Spielstein gezogen hat.

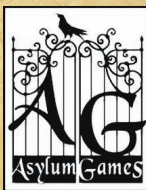
Ein Löwe ist in dem Spielkasten von **Banjooli Xeet** hineingeschlichen und wir kennen seine böse Absichten nicht... Hilf uns es herauszufinden! Nimm an dem Wettbewerb von **Banjooli Xeet** teil! Lies die Anweisungen in www.banjooli-xeet.com und schick uns deine Ideen!



Danksagung: Wir danken dem Mortal Combo (**Milagros** und **Mónica**) dafür, dass sie dasselbe in einem Schweinrennen vorhergesagt haben; meiner ganzen Familie und meinen Freunden; **Merche**, **Chechu** und **Pedro**, weil sie den Strauße geschmückt haben; **Haritz** (*,Lady Falke'*), für ihr Vertrauen und ihre Krokodile; **Stephane** von ‚5 Minutos por juego‘; **LaBSK** und **Ludo**, mit denen ich das Gefühl hatte, zum Stamm zu gehören; Asylum Games, weil sie mit dem Spiel Prognose gemacht haben;... und **Noa**, die noch nicht trocken hinter den Ohren war, wenn die Strauße zu rennen angingen.

Danksagung des Herausgebers: neben den Wörter vom Autor, ich danke auch **Pablo Trinidad** für seine Hilfe mit diesen Spielregeln. Ich danke auch Juan für seine Prototypen. Auch **Pol**, für seinen Rat. Und aber klar... ich danke **Rosa** dafür, dass sie mir ertragen kann.

Video „Open the box“ - www.5minutosporjuego.com



Arbeitsgruppe

Autor:

Diego Ibáñez.

Herausgeber:

Ignacio Góngora.

Graphische Darstellung:

Pedro Soto.

Grafik und Layout:

Pedro Soto und Antonio Catalán

Spielregeln:

Ignacio Góngora, Pedro Soto

Übersetzer:

und Diego Ibáñez
Carlos Pacheco.

Spielproben:

Raúl Galve, Óscar Felipa, Rosa Amorós, Marián Amorós und Paco Martí.

Editado por Asylum Games S.L. www.asylumgameseditorial.com



AsylumGames Editorial



@asylumgamesed