

VORBEREITUNG

Nehmt euch pro Person 1 Spielblatt und legt Stift und Würfel bereit (– idealerweise verwenden alle einen eigenen Stift). Die Spielblätter haben eine helle (A) und eine dunkle (B) Seite. Achtet darauf, dass alle mit der gleichen Seite spielen.

Für das erste Spiel empfehlen wir, Seite A zu verwenden.

SPIELZIEL

Versucht alle Puzzleteile in die Puzzlefläche einzzeichnen. Der Würfel gibt vor, welches Teil ihr als nächstes verwenden müsst. Da jedes Teil nur einmal zur Verfügung steht, gilt es die Übersicht zu behalten, welche Teile noch vorhanden sind.

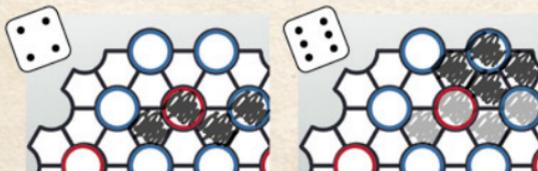
Wer die meisten Puzzleteile auf der Spielfläche einzeichnen kann, wird das Spiel gewinnen.

SPIELABLAUF

Jede Runde wird genau 1 Mal gewürfelt. Der Wurf gilt immer für alle.

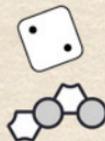
Wählt ein Puzzleteil aus, das zur gewürfelten Zahl gehört, und zeichnet es auf eurem Spielplan ein. Sind zu einer Würfelzahl schon alle Teile verbraucht, dürft ihr ein beliebiges anderes noch **verfügbares** Puzzleteil einzeichnen.

Euer erstes Teil könnt ihr beliebig auf der Puzzlefläche platzieren. Jedes weitere Teil muss immer mindestens an ein bereits gefülltes Feld **angrenzen**!

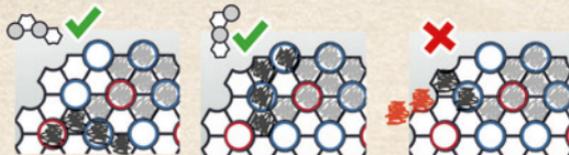


1. Teil beliebig

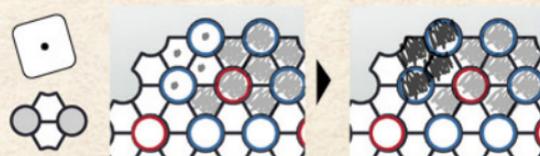
jedes weitere Teil
angrenzend



Das Teil dürft ihr beliebig **drehen oder spiegeln**. Es muss **immer komplett** auf die Puzzlefläche passen. Anderenfalls darf es nicht eingezeichnet werden.



Damit ihr beim Einzeichnen nicht durcheinanderkommt, empfiehlt es sich, zuerst das Teil nur mit Punkten oder Kreuzen auf der Puzzlefläche zu markieren. Wenn ihr mit der Lage und Ausrichtung des Teils zufrieden seid, malt ihr das Teil komplett aus.



Ganz wichtig: Jedes Puzzleteil darf nur einmal eingezeichnet werden. Habt ihr ein Puzzleteil benutzt, muss es auf dem Spielzettel gestrichen werden.



Ihr könnt auf das Einzeichnen eines Puzzleteils auch **verzichten**. Dafür müsst ihr aber ein beliebiges noch vorhandenes **Puzzleteil wegstreichen!**

Haben alle ein Puzzleteil eingetragen bzw. weggestrichen, bestimmt ein neuer Würfelwurf das nächste Puzzleteil – würfelt am besten reihum abwechselnd.

So setzt ihr das Spiel fort, bis **alle 12 Puzzleteile** abgehandelt sind, oder keiner von euch mehr ein Teil einzeichnen kann.

Nicht wundern! Die Puzzlefläche ist größer als die zur Verfügung stehenden Teile! Auch wenn alle Teile eingezeichnet sind, bleiben 3 Sechsecke frei. Das solltet ihr in eure Planung mit einbeziehen!

WERTUNG

Berechnet nun die Minuspunkte für die **nicht gefüllten** Felder der Puzzlefläche:



Kreis rot -3



Kreis blau -2



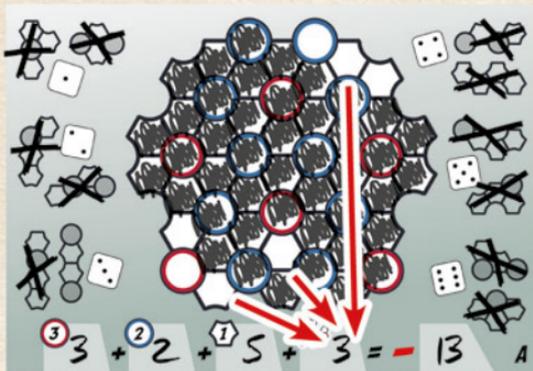
Sechseck -1



Außerdem gibt es zusätzlich für **jeden Bereich** mit nicht gefüllten Feldern **1 Minuspunkt**.

Beispiel: Hier sind es 2 Bereiche = 2 Minuspunkte.

Zählt eure Minuspunkte zusammen. Wer die **wenigsten** Minuspunkte hat ist der Gewinner.

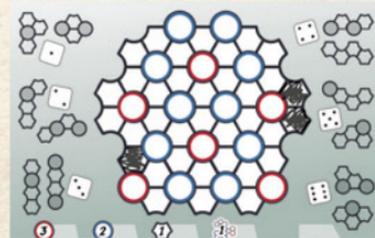


Beispiel Wertung

VARIANTE FÜR PROFIS

(...und weniger Minuspunkte)

Vor Spielbeginn darf jeder Spieler **0 - 3 Sechsecke** auf seiner Puzzlefläche einzeichnen. Diese können zusammenhängen oder einzeln sein. Jeder entscheidet selbst, wie viele Sechsecke er einzeichnet.



Beispiel: Spielblatt zu Spielbeginn

Neue Teile müssen angrenzend zu einem dieser Sechsecke oder zu bereits eingezeichneten Puzzleteilen platziert werden.

Einen herzlichen Dank an alle, die **5 MINUTEN PUZZLE** testgespielt haben!

Autor: Steffen Benndorf **Grafik:** Christian Opperer



Made in Germany © 2021
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Forsthausstraße 3-5
D-90768 Fürth-Dambach