

# SPLITTER

Wenn zwei Hälften ein Ganzes ergeben!



**Spieler:** 1-12 Personen

**Alter:** ab 8 Jahren

**Dauer:** ca. 15 Minuten

## SPIELIDEE

In jeder Runde tragen alle Spieler die selben beiden Zahlen (1-6) bei sich auf dem Zettel ein – allerdings (zumeist) an unterschiedlicher Position. Nach 22 Runden hat jeder Spieler sein Spielfeld komplett gefüllt. Grenzen am Ende des Spiels **genau zwei 2en** direkt aneinander, dann erhält man dafür 2 Punkte, grenzen **genau drei 3en** direkt aneinander, dann erhält man dafür 3 Punkte, grenzen **genau vier 4en** direkt aneinander, dann erhält man dafür 4 Punkte, usw.

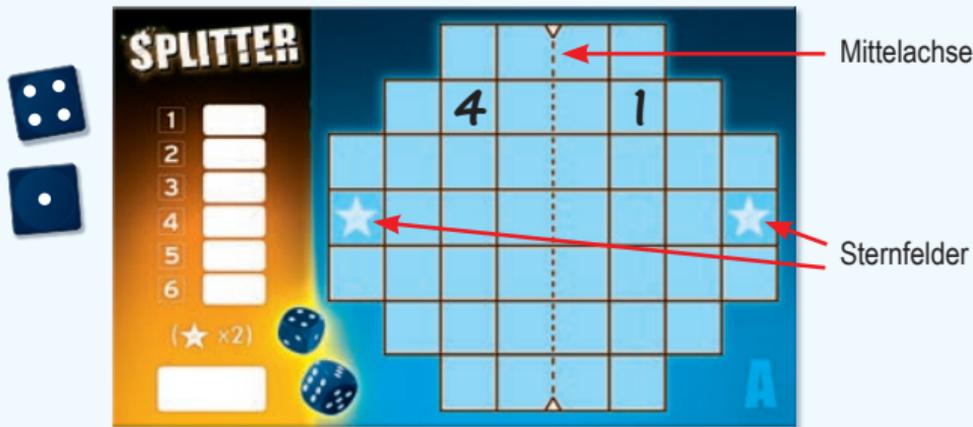
Die beiden Sternfelder verdoppeln die dort erzielten Punkte.

## SPIELABLAUF

Jeder Spieler bekommt einen Stift und einen identischen Zettel. Für die erste Partie wird **Spielblock A** verwendet. Spielblock B und das Solo-Spiel werden am Ende der Spielregel erklärt.

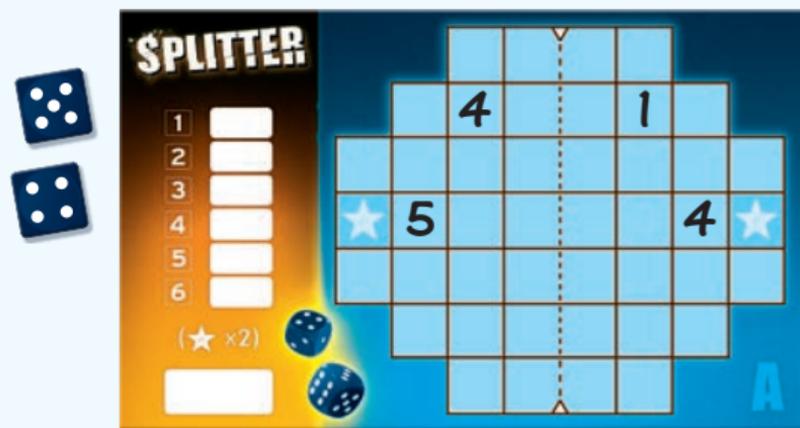
Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt einmal **mit beiden Würfeln**. Nun **muss** jeder Spieler (auch der Würfler) die beiden Zahlen auf seinem Zettel eintragen. Jeder Spieler kann völlig frei entscheiden, wo er die Zahlen einträgt, es gibt nur **eine einzige Regel**, die unbedingt beachtet werden muss:

- Die beiden Zahlen müssen **symmetrisch zur Mittelachse** eingetragen werden, also beide in der selben Reihe mit identischem Felderabstand zur Mitte. Welche der beiden Zahlen der Spieler links und welche er rechts der Mittelachse einträgt, kann er frei entscheiden.



Tim würfelt eine 4 und eine 1. Jeder Spieler muss diese beiden Zahlen auf seinem Zettel in einer beliebigen Reihe eintragen. Sarah trägt beide Zahlen in der zweitobersten Reihe ein, symmetrisch zur Mittelachse.

Hat das jeder getan, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Würfler und absolviert exakt wie gerade beschrieben die nächste Runde: Er würfelt einmal **mit beiden Würfeln** und erneut muss jeder Spieler die beiden Zahlen an beliebiger Position symmetrisch zur Mittelachse eintragen.



Marie würfelt eine 5 und eine 4. Jeder Spieler muss diese beiden Zahlen auf seinem Zettel in einer beliebigen Reihe eintragen. Sarah trägt beide Zahlen in der mittleren Reihe ein, symmetrisch zur Mittelachse.

In der beschriebenen Weise werden insgesamt 22 Runden gespielt.

## SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet nach der 22. Runde. Das Spielfeld eines jeden Spielers ist nun komplett gefüllt. Punkte gibt es wie folgt:

- Für **jede 1, die alleine** steht, also weder waagrecht noch senkrecht an eine andere 1 angrenzt (diagonal ist erlaubt), gibt es **1 Punkt**.
- Grenzen **exakt zwei 2en** aneinander (waagrecht oder senkrecht), gibt es dafür **2 Punkte**.
- Grenzen **exakt drei 3en** aneinander (jeweils waagrecht oder senkrecht), gibt es dafür **3 Punkte**.
- Grenzen **exakt vier 4en** aneinander (jeweils waagrecht oder senkrecht), gibt es dafür **4 Punkte**.
- Grenzen **exakt fünf 5en** aneinander (jeweils waagrecht oder senkrecht), gibt es dafür **5 Punkte**.
- Grenzen **exakt sechs 6en** aneinander (jeweils waagrecht oder senkrecht), gibt es dafür **6 Punkte**.

**Beachte:** Zahlen, die **diagonal** nebeneinander stehen, gelten **nicht** als aneinandergrenzend. Es ist erlaubt, mehrere getrennte Gruppen gleicher Zahl zu werten. Hat ein Spieler z.B. drei getrennte Gruppen mit exakt drei 3en, dann bekommt er für jede dieser Gruppen 3 Punkte.

**Ganz wichtig:** Die beiden Sternfelder **verdoppeln** den Wert einer hierauf korrekt eingetragenen Gruppe.



Sarah hat fünf alleinstehende 1en, das bringt 5 Punkte. Die beiden getrennten 2er-Gruppen bringen 4 Punkte. Die beiden getrennten 3er-Gruppen bringen 6 Punkte. Die vier 4en oben links bringen 4 Punkte. Die fünf 5en links werden aufgrund des Sternfeldes doppelt gewertet. Die 6en bringen keine Punkte, da nur 5 aneinandergrenzen. Insgesamt hat Sarah 29 Punkte erzielt.

Wer insgesamt das höchste Gesamtergebnis hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

## SPIELBLOCK B

Das Spielfeld von Spielblock B besteht ebenfalls aus 44 Feldern, davon 2 Sternfelder. Sämtliche beschriebenen Regeln gelten komplett unverändert. Neu sind lediglich die drei Herzfelder. Hierfür gilt:

- In die **drei Herzfelder** werden ganz normal, wie beschrieben, beliebige Zahlen eingetragen. Hat ein Spieler am Ende des Spiels in allen drei Herzfeldern **die gleiche Zahl** eingetragen, bekommt er dafür **5 Extrapunkte**.

**Beachte:** Ob die eingetragenen Zahlen zu einer korrekten Gruppe gehören oder nicht, ist ohne Belang.

**Beispiel:** Max hat in seine drei Herzfelder jeweils eine 2 eingetragen. Dafür bekommt er 5 Punkte.

## SOLO-SPIEL

**Splitter** eignet sich hervorragend als Solo-Spiel. Mit etwas Übung dauert eine Solo-Partie nur 5 Minuten. Sämtliche beschriebenen Regeln gelten komplett unverändert. Anhand der folgenden Tabelle kann man ablesen, wie gut das eigene Resultat ist. Die Tabelle gilt gleichermaßen für beide Blöcke. Bei Spielblock B kann man zwar 5 Extrapunkte erzielen, dafür sind die Wege enger, was die Schwierigkeit erhöht.

Theoretisch sind bei Spielblock **A** übrigens 56 Punkte möglich, bei Spielblock **B** 61 Punkte.

bis 27 Punkte: angeklopft

28-30 Punkte: willkommen im Club

31-33 Punkte: okay

34-36 Punkte: gut

37-38 Punkte: stark

39-40 Punkte: großartig

41-42 Punkte: spitzenmäßig

43-44 Punkte: weltklasse

45-46 Punkte: sagenhaft

47-48 Punkte: spektakulär

49-50 Punkte: unfassbar

ab 51 Punkte: überirdisch

