

MINT TIN MINI APOCALYPSE

Spielvorbereitung

Leert den Inhalt der Spieldose (Mini Mint Tin) aus. Jeder Spieler wählt eine Farbe. Auf eurer Seite der Spieldose legt ihr 4 Meeples und stellt 1 aufrecht hin.

Nehmt die passenden Würfel.

Die Spieldose ist der rettende Bunker.

Stellt das Monster (großer grüner Meeple) ein paar Zentimeter neben den Bunker und legt den passenden grünen Würfel mit der 6 nach oben daneben.

Legt die beiden Versorgungsboxen (weisse Holzwürfel) zwischen den Bunker und das ruchlose Monster.

Spielablauf

Bekommt eure Meeples auf die Füße. Seht zu, dass sie stehen bleiben. Sichert den Bunker. Schnappt euch eine Versorgungsbox und schliesst den Bunker.

Aktionen sind möglich beim Wurf einer 7 (Summe beider Würfel). Ihr benötigt 1 Meeple auf den Beinen, um anderen zu helfen oder gegnerische Meeples umzuwerfen.

Im Bunker können sich maximal 7 Meeples aufhalten.

Startet das Spiel und werft eure Würfel. Im Standardspiel macht ihr das simultan (also gleichzeitig) und nicht einer nach dem anderen. Falls ihr es bevorzugt könnt ihr aber auch Zug um Zug abwechselnd würfeln.

Sobald ihr eine 7 würfelt könnt ihr:

- 1 Meeple aufstellen (falls keiner steht)
- 1 Meeple auf die Beine helfen
- 1 stehenden Meeple in den Bunker retten
- 1 stehenden Meeple des Gegners umwerfen
- 1 gegnerischen Meeple aus dem Bunker werfen, dieser wird ausserhalb des Bunkers hingestellt
- 2 Meeples als Rettungsteam aus dem Bunker schicken um 1 Versorgungsbox zu sichern
- 1 Meeple des Rettungsteams auf die Beine stellen
- 1 Meeple des gegnerischen Rettungsteams umwerfen
- 1 Versorgungsbox mit dem Rettungsteam in den Bunker holen (beide Meeples müssen stehen)

Um zu gewinnen schliesst den Bunker sobald ihr mindestens 4 Meeples und 1 Versorgungsbox im Bunker gesichert/gerettet habt.

Wie steht's mit dem Monster?

Es gibt 3 Spielweisen – Entscheidet euch vor dem Spielbeginn: OH-OH, OMG oder CRA-CRA!

OH-OH aktiviert den Monsterwürfel, sobald eine Versorgungsbox in den Bunker kommt. Das ist das Standardspiel.

Sobald das Monster aktiviert ist und einer der Spieler einen Pasch mit den Zahlen würfelt die der Monsterwürfel zeigt, wird der Wert des Monsterwürfels um 1 verringert. Ein 6er-Pasch verringert den Monsterwürfel auf 5, ein 5er-Pasch auf 4 usw.

Sobald der Monsterwürfel auf 1 steht und ein Spieler einen 1er-Pasch würfelt endet das Spiel sofort. Das Monster dringt in den Bunker ein und frisst alle Meeple.

ABER... jeder Spieler kann ein Held sein und einen seiner stehenden Meeples dem Monster opfern!

Dieser Meeple ist für immer aus dem Spiel (wird jedoch nie vergessen werden). Der nächste 1er-Pasch beendet das Spiel – es sein denn ein weiterer Meeple wird von einem Spieler geopfert.

Zum Opfern eines Meeples benötigt ihr keine 7 zu würfeln. Ihr könnt Meeples ausserhalb oder innerhalb des Bunkers opfern allerdings nur wenn der Monsterwürfel auf 1 steht.

Der Spieler der den 1er-Pasch gewürfelt hat entscheidet zunächst, ob er einen Meeple opfern will oder nicht (Ja oder Nein). Wenn er sich dagegen entscheidet, darf sich der andere Spieler entscheiden. Entscheidet sich dieser ebenfalls dagegen, hat der 1er-Paschwürfler noch eine letzte Chance einen Meeple zu opfern.

Ist die Entscheidung bei dieser letzten Chance ebenfalls nein gewinnt das Monster sofort und beide Spieler verlieren.

OMG aktiviert den Monsterwürfel sofort bei Spielbeginn. Das führt zu einem schnelleren Spiel – aber hierbei ist es echt blöd die Menschen zu spielen... ☺

CRA-CRA erlaubt es jedem Spieler den Monsterwürfel zu aktivieren und um 1 zu verringern als Aktion bei 7er Würfeln. Das Verringern des Monsterwürfels bei einem Pasch passiert wie immer.

Wählt den Schwierigkeitsgrad – ist das Spiel zu einfach? Startet das Spiel mit dem Monsterwürfel auf 5, 4 oder noch niedriger!

Spielende Wertung

4 Punkte – Hoffnung der Menschheit

Der Bunker ist geschlossen mit 1 Versorgungsbox und Deinen 5 Meeples ODER mit 1 Versorgungsbox, 4 Deiner Meeples und Du hast 1 Meeple geopfert.

3 Punkte – Überlebender

Der Bunker ist geschlossen mit 1 Versorgungsbox und 4 Deiner Meeples. Das ist die einfachste Gewinnmöglichkeit.

2 Punkte – Selbstloser Held

Statt einfach zu verlieren hast Du Deinem Gegner geholfen zu gewinnen und die Menschheit gerettet durch das Opfern Deiner Meeples.

1 Punkt

Du verlierst und hast keine Meeples geopfert. Das Monster frisst Deine Meeples und Dein Gegner gewinnt. Immerhin, die Menschheit lebt weiter...

0 Punkte

Der Bunker wird nicht geschlossen und das Monster hat alle Meeples gefressen. Beide Spieler verlieren. BUUUH!

Kanaldeckel Erweiterung

Spielvorbereitung

Legt den Kanaldeckel mit der Kanalöffnung nach oben hinter das Monster.

Spielblauf

Der Kanaldeckel kann benutzt werden, um das Monster KO zu schlagen oder den geschlossenen Bunker zu öffnen.

Beim Wurf einer 7 könnt ihr:

- 1 Meeple auf den Kanaldeckel stellen und ihn damit „in Besitz“ nehmen
- 1 Meeple des Gegners vom Kanaldeckel schubsen (hinstellen)
- Wenn ihr ihn in Besitz habt, den Kanaldeckel auf das Monster werfen, um es KO zu schlagen
- Wenn ihr ihn in Besitz habt, den Kanaldeckel benutzen, um den Eingang des Bunkers zu öffnen und das Spiel fortzusetzen

Die Inbesitznahme des Kanaldeckels aktiviert das Monster, falls es noch nicht aktiviert ist.

Der Kanaldeckel kann „in Besitz“ genommen nur einmal geworfen/benutzt werden.

Wenn das Monster KO ist, wird es beim entsprechenden Pasch (Zahl auf dem Monsterwürfel) wieder aufgestellt, der Wert des Monsterwürfels jedoch nicht verringert. Der nächste passende Pasch setzt den Countdown fort.

Das Monster wird ansonsten behandelt wie im Standardspiel.

Gewürfelte 7er können nicht „gespeichert“ werden.

Beide Spieler würfeln weiter, falls der Bunker wieder geöffnet wurde.

Sobald der Bunker wieder geschlossen wird, ist es nur eine Frage der Zeit, bis das Monster alle Meeple im Freien verspeist – also Game Over...

Epischer Soundtrack

Diesen könnt ihr unter subQuark.com herunterladen.