



PLYT Neue Spieloptionen



PLYT – Jokers

Ein strategisches und lustiges Spiel, bei dem man PLYT-Karten verwenden muss, um zu gewinnen

- Mischen Sie zu Beginn des Spiels die PLYT-Karten und verteilen Sie 5 Karten an jeden Spieler, legen Sie den verbleibenden Stapel in die Mitte des Bretts. Spieler können sich ihre Karten anschauen, sollten sie aber vor ihren Gegnern verbergen.
- Spielen Sie das Spiel wie das normale PLYT, ignorieren Sie aber die Felder mit den PLYT-Kontrollpunkten (bis Sie alle 5 PLYT-Karten verwendet haben). Jeder Spieler MUSS alle Karten, die er während des Spiels erhalten hat, verwenden – man darf aber selbst entscheiden, wann man sie verwendet. Karten können nur verwendet werden, nachdem man eine korrekte Antwort auf einen Würfelwurf gegeben hat.
- Benutzte Karten werden unter den Stapel gelegt. Sobald ein Spieler alle seine 5 zugeteilten Karten benutzt hat, kann er, wenn er auf einem PLYT-Feld landet, eine Karte nehmen und entsprechend handeln (so wie beim normalen PLYT).
- Der erste Spieler, der am Gewinnerfeld ankommt und alle seine PLYT-Karten verwendet hat, gewinnt das Spiel – und nicht vergessen, dass man das Gewinnerfeld nicht mithilfe einer Karte betreten darf.

Eliminierungs-PLYT

- Eliminierungs-PLYT ist ein schnelleres und strategischeres Spiel als das konventionelle PLYT. Es folgt dem gleichen Konzept wie PLYT, aber nach jeder Runde wird der Spieler auf dem letzten Platz eliminiert.
- Eine komplette Runde besteht aus zwei Spielzügen für jeden Spieler, die ganz normal im Uhrzeigersinn gespielt werden. Am Ende jeder vollen Runde wird der Spieler, der auf dem Brett auf dem letzten Platz ist, eliminiert. Falls sich mehrere Spieler auf dem letzten Platz befinden, muss keiner das Spiel verlassen.
- Weiterspielen, bis nur noch ein Spieler übrig ist – er oder sie hat das Spiel gewonnen.
- Es ist nicht so einfach, wie es sich anhört. Wie viele Würfel muss man würfeln und beantworten, um im Spiel zu bleiben? Braucht man den Bonus? Wie kann man die Karten benutzen, um die Runden zu überstehen?
- Wenn Sie das Brett nicht verwenden wollen, dann können Sie Eliminierungs-PLYT ganz einfach spielen, indem Sie die laufende Gesamtpunktzahl aufschreiben (Master-Würfel plus Bonus) – Sie werden nur nicht in den zusätzlichen Genuss der Wendungen kommen, die die Karten mit sich bringen.

Mini Knockout PLYT

- Mini Knockout PLYT ist ein schnelles Spiel für unterwegs, für das man nur die Würfel, das Würfelfach und die Sanduhr braucht – es dauert in der Regel 5 – 10 Minuten.

- Jeder Spieler rollt, wenn er an der Reihe ist, nur den Master-Würfel (der jüngste Spieler fängt an, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter), um die Master-Punktzahl zu bestimmen.
- Dann folgt das gleiche Konzept wie bei PLYT, die Spieler entscheiden in der gleichen Reihenfolge, mit wie vielen Würfeln sie würfeln und wie viele sie beantworten, um zur nächsten Runde zu gelangen – mit einem Bonus von 4, wenn mehr als der Standard gewürfelt wird.
- Nachdem jeder Spieler an der Reihe war, muss der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl (Master-Würfel plus Bonus) das Spiel verlassen. Wenn man eine Frage falsch beantwortet oder die Zeit abläuft, dann erhält man null Punkte. Wenn zwei oder mehr Spieler die niedrigste Punktzahl haben, muss keiner das Spiel verlassen.
- Weiterspielen, bis nur noch ein Spieler übrig ist – er oder sie hat das Spiel gewonnen.
- Die Frage ist, wenn man die Master-Punktzahl von jedem sehen kann, wie viele Würfel braucht man, um im Spiel zu bleiben?

Team PLYT (und eine gute Möglichkeit für Schulen, um ein Familien-PLYT-Turnier für Eltern und Schüler zu veranstalten)

Dieses Spiel ist strategischer als das normale PLYT und ist ideal für 3 Teams (mit jeweils 2 Spielern), kann aber auch gut mit 2 Teams gespielt werden.

- Beim Team-PLYT erhält jedes Team zwei Spielfiguren. Die Reihenfolge ist wie sonst auch im Uhrzeigersinn – Team A Spieler 1, dann Team B Spieler 1, Team C Spieler 1 und dann wieder zurück zu Team A Spieler 2, etc.
- Wenn man an der Reihe ist, dann wählt der Teampartner (ohne sich vorher zu beraten) die Anzahl der Würfel, die entsprechend des Standards gerollt werden. Wird Ihr Partner darauf vertrauen, dass Sie den Bonus holen oder wird er Sie zu sehr fordern? Der Partner darf nicht helfen, während man versucht, zu antworten.
- Wenn man die richtige Antwort ruft, bevor die Zeit abgelaufen ist, dann kann man eine der beiden Spielfiguren des Teams bewegen. Das Spiel ist gewonnen, wenn beide Spielfiguren es bis zum Gewinnfeld auf dem Gipfel geschafft haben.
- Der Schlüssel zum Spiel ist, herauszufinden, welche Spielfigur strategisch am besten bewegt werden sollte. Sollte man versuchen, schnell eine Figur bis ins Ziel zu bringen oder bewegt man beide, damit sie sich zusammen den PLYT-Berg nach oben arbeiten?
- Sie entscheiden, wie die Teams eingeteilt werden – man kann die Namen aus einem Hut ziehen oder Eltern & Kind Teams machen oder sogar Elternteams gegen Kinderteams antreten lassen (in der Regel ein Favorit). Und wenn man ein Schulturnier spielt, dann kann man das Spiel verkürzen, indem man auf halber Strecke anfängt.

Kopf-an-Kopf Herausforderung – Schnelles Spiel

Ein sehr umkämpftes und lustiges Spiel, das nur 5 Minuten dauert – und bei dem es ein bisschen laut werden kann.

- Um zu spielen, braucht man mehr als ein Würfelfach und einen Satz Würfel.
- Spieler fangen bei Feld 90 an (oder ein beliebiges anderes Feld, je nachdem wie lange das Spiel dauern soll).
- Ein Spieler gibt das Signal, zu würfeln, „3-2-1 los“, und die Spieler würfeln ihre Würfel (je nach ihrem individuellen Standard) gleichzeitig in ihr Würfelfach. Der erste Spieler, der seine Antwort ruft, stoppt die Runde. Wenn die Antwort richtig ist, dann darf entsprechend der Master-Punktzahl

(plus Bonus) nach vorne gerückt werden, aber wenn die Antwort falsch ist, dann muss man die Master-Punktzahl (plus Bonus) zurück gehen.

- Es liegt an Ihnen, ob Sie die Karten benutzen wollen oder nicht. Gewinner ist derjenige, der den Gipfel des PLYT-Bergs als erster erreicht.

Personalisieren Sie Ihre PLYT Karten

Hier sind einige Ideen (mit einigen der Optionen bewahren können Sie die Karte zur späteren Verwendung)

	<p>Toller Aussichtspunkt voraus</p> <ul style="list-style-type: none"> - gehe die Anzahl der Felder vorwärts, die dein Master-Würfel zeigt - zwei Runden des Timers bei Deiner nächsten Runde - bewege Dich mit einem zusätzlichen Wurf des „Master“-Würfel vorwärts
	<p>Gefahr voraus</p> <ul style="list-style-type: none"> - gehe die Anzahl der Felder rückwärts, die dein Master-Würfel zeigt - wirf einen Extrawürfel bei Deinem nächsten Spielzug - bei Deinem nächsten Zug wirst Du gestört – klatsche, singe, klopfe auf Deinem Kopf, trinke, etc, während Du die Antwort überlegst
	<p>Folge dem Kompass nach Norden</p> <ul style="list-style-type: none"> - gehe eine Ebene nach oben - tausche die Position mit dem Führenden - spiele einen “Joker” – selbst wenn Du die Antwort falsch hast, kannst Du immer noch mit dem Master Score vorwärts gehen
	<p>Der Weg ist durch Steinschlag blockiert</p> <ul style="list-style-type: none"> - gehe eine Ebene nach unten - eine Runde aussetze - tausche die Positionen mit der Bergsteiger im letzten Platz
	<p>Jeder Spieler muss seine eigene Figur nach den Anweisungen vor oder zurück bewegen, außer dieses Symbol erscheint auf der Karte. Dann darf der Spieler einen Mitspieler bestimmen, der die Anweisung ausführen muss.</p>