

Landauer Andreas, Thomas Buchinger

HELL JUMPS

STORY:

In der Unterwelt hat der Teufel 2 Freunde eingesperrt. So böse wie der Teufel halt ist, sagt er zu Ihnen, dass sie gegeneinander um Leben und Tod spielen müssen. Jedoch kann nur einer von den beiden Gewinnen, überleben und somit der Hölle entfliehen.

ZIEL:

Ziel eines Spielers ist es auf das Startfeld des anderen Spielers zu gelangen (gegenüberliegend). Dabei muss jeder Spieler versuchen sich seinen Weg durch das Lava mittels Plattformen verschieben zu bahnen bzw dadurch den Weg des Gegners zu verwehren.

ANZAHL DER SPIELER:

2 players (competitive)

SPIELMATERIAL:

1 Würfel

2 Spielfiguren

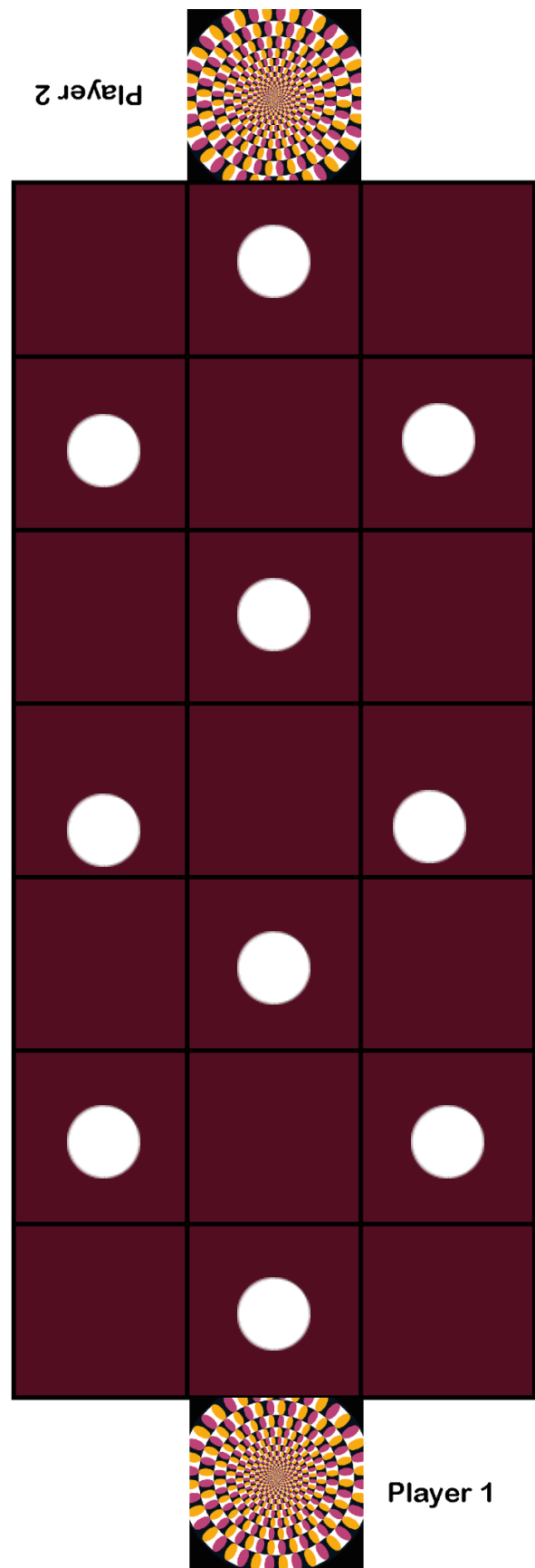
1 Spielfeld (7 x 3)

10 Plattformen

2 Startpunkte

SPIELVORBEREITUNG:

- weiße Punkte = Plattformen zu Beginn
- oben, unten, rechts, links geht immer vom Spieler aus



SPIELABLAUF:



Das Spielfeld besteht aus 7 x 3 Felder, wobei 10 Felder die Plattformen darstellen und 2 Felder exkl. jeweils Start/Ziel sind. Zuerst wird gewürfelt wer anfängt (der mit der größeren Zahl darf beginnen). Diagonal bewegen ist nicht erlaubt.

Spieler 1 beginnt und würfelt. Je nach Augenzahl (1-4) muss man eine Plattform in die vorgegebene Richtung verschieben (Pflicht, außer es ist durch die Position der Plattformen nicht mehr möglich). Auch die Plattform auf der der Gegenspieler steht darf verschoben werden, jedoch nicht die auf der die eigene Figur steht. Ausnahme: Beide Spieler befinden sich auf dem gleichen Feld. Dann muss der Spieler genauso viele Schritte gehen, wie die Augenzahl zeigt, Ausnahme hier ist bei der Augenzahl 5 und 6. Rückwärts bewegen ist erlaubt.

Spieler 2 ist am Zug und folgt dem gleichen Ablauf. Nach diesem ist wieder Spieler 1 an der Reihe.

Hat es ein Spieler auf die gegenüberliegende Seite geschafft, hat er gewonnen.

Augenzahlen erklärt:

Bei **1** nach **oben** bewegen und Augenzahl gehen

Bei **2** nach **rechts** bewegen und Augenzahl gehen

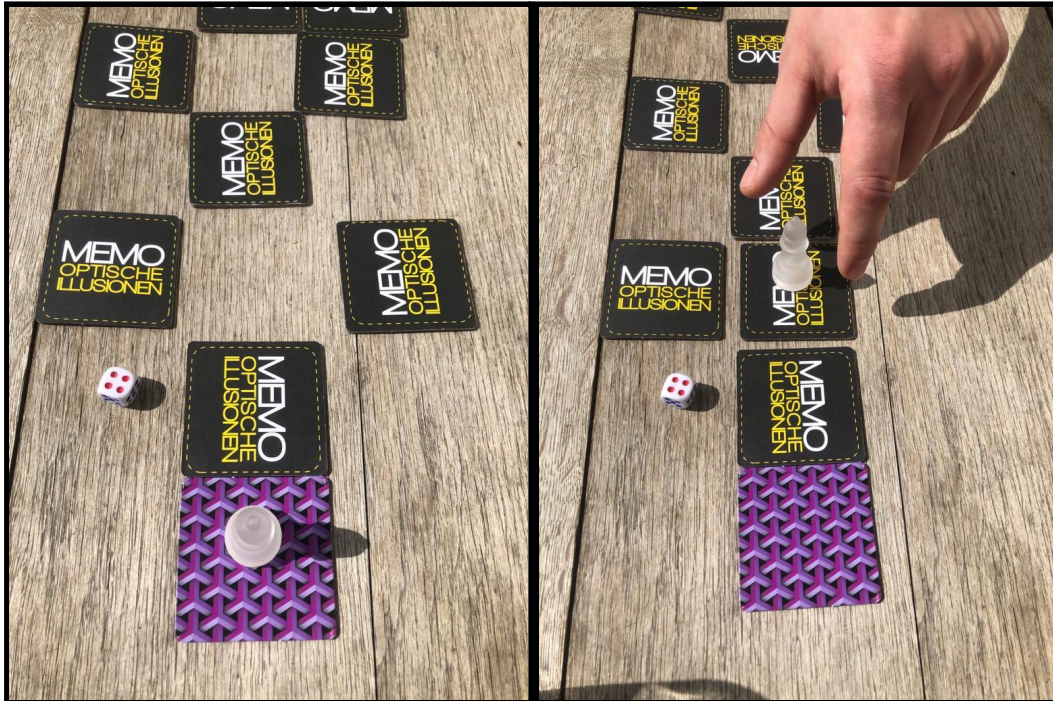
Bei **3** nach **unten** bewegen und Augenzahl gehen

Bei **4** nach **links** bewegen und Augenzahl gehen

Bei **5** und **6** darf man sich bewegen **wohin man will** (theoretisch vom Start bis in Ziel, wenn der Weg es zulässt)

Beispiel Würfel 4:

Der Spieler würfelt zB eine 4 - dadurch kann er zuerst eine beliebige Plattform nach links bewegen und sich dann 4 Schritte bewegen.



Beispiel Würfel 6:

Ein Spieler würfelt zB. eine 6. Dadurch könnten man sich bewegen wohin man will jedoch darf man keine Platten verschieben. In diesem Beispiel kann sich der Spieler jedoch nicht mehr nach vorne bewegen. Somit kann er diese Runde keinen Zug machen.



PLAYTEST ZUSAMMENFASSUNG

Zu Beginn war die Grundidee eigentlich ein 2 Spieler coop Game.

Einer spielt den Menschen in der Hölle, der andere Gott, der ihm hilft aus der Hölle zu entkommen. Der Mensch bewegt die Figur, der Gott die Plattformen. Beim Playtest hat sich herausgestellt, dass dies jedoch nicht so spannend ist. Darum hatten wir die Idee es competitive zu machen, um so sich gegenseitig mehr im Spiel nerven zu können und den anderen den Sieg verbauen, auch wenn man es dadurch selbst später in das Ziel schafft.

Die meiste Zeit haben wir dann in die Anzahl und Positionierung der Plattformen sowie in die Würfel Mechanik gesteckt. Je nach Positionierung der Plattformen verlief das Spiel mal schwerer und mal einfacher. In den Playtests haben wir versucht die Goldene Mitte zu treffen. Auch mit der Frage - Ob man die Plattform bewegen darf wenn die eigene Spielfigur darauf steht, haben wir lange getüftelt.