

AUGE UNAUGE



Ein Würfelspiel von Henning Poehl
für 4 bis 6 Spieler mit Illustrationen
von Michael Holtschulte

1) Worum geht es?

Jeder Spieler führt eine Bande mit 6 Mitgliedern. Ziel des Spiels ist es, mit seiner Bande als erstes mindestens 8 blaue Augen auszuteilen. Der Spieler, der als erstes mindestens 8 blaue Augen ausgeteilt hat, hat gewonnen. Bei Gleichstand hat der Spieler gewonnen, dessen Bande weniger blaue Augen hat.

2) Spielmaterial

6 Bandentableaus – Jedes Tableau zeigt eine Bande mit 6 Mitgliedern. Jedes Bandenmitglied hat eine Nummer, einen Namen und eine ihm zugeordnete Sondereigenschaft.

Sondereigenschaften:



1 neuer Würfelwert.

Drehe einen Würfel auf einen beliebigen Wert, der in deinem Wurf noch nicht enthalten ist.



Drehe einen Würfel auf den gleichen Wert, den schon ein anderer Würfel deines Wurfs zeigt.



+1 Erhöhe den Wert eines Würfels um 1.



-1 Senke den Wert eines Würfels um 1.



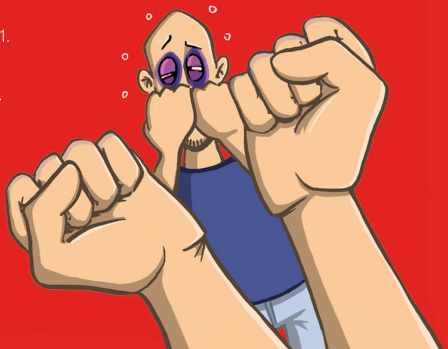
Drehe 1 Würfel auf die gegenüberliegende Seite (Hinweis: Die Summe von zwei gegenüber liegenden Würfelseiten ist immer 7)



Wirf alle Würfel noch einmal.

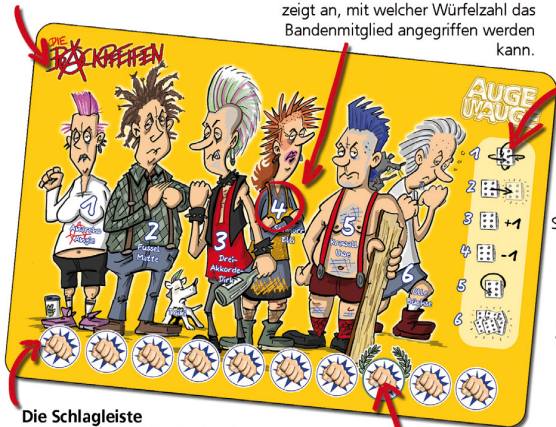
Auf jedem Bandentableau gibt es einen Schlaganzeiger: Mit einem Schlagstein wird hier angezeigt, wie viele blaue Augen die Bande schon ausgeteilt hat.

- 6 Holzscheiben in 6 verschiedenen Farben als „Schlagsteine“ für die Schlagleiste
- 72 Blaue-Augen-Marker: Zu jedem Bandenmitglied gibt es jeweils zwei Marker, die den Kopf des Bandenmitglieds mit je 1 oder 2 blauen Augen zeigen. Mit ihnen wird angezeigt, wie viele blaue Augen ein Bandenmitglied im Kampf schon bekommen hat.
- 36 Würfel (je 6 Würfel in 6 verschiedenen Farben)
- 1 Beutel, in dem das Spielmaterial aufbewahrt wird
- Diese Spielanleitung



Bandenname

Die Nummer des Bandenmitglieds zeigt an, mit welcher Würfelzahl das Bandenmitglied angegriffen werden kann.



Jedes Bandenmitglied, das noch kein blaues Auge hat, kann die Würfel bei einem Schlag durch eine Sondereigenschaft beeinflussen. Hier wird angezeigt, welches Bandenmitglied (Zahl) die Würfel wie beeinflussen kann (Symbol).

Die Schlagleiste

Hier wird angezeigt, wie viele blaue Augen man ausgeteilt hat, indem der Schlagstein auf ihr von links nach rechts bewegt wird.

Sobald ein Spieler mindestens 8 blaue Augen ausgeteilt hat, ist das Spiel zu Ende

3) Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt eine Bande seiner Wahl. Wenn sich die Spieler nicht einigen können, werden die Tableaus gemischt und zufällig verteilt.

Dann bekommt jeder Spieler die 12 Blaue-Augen-Marker seiner Bande sowie 6 Würfel und den Schlagstein seiner Farbe.

Im Laufe des Spiels können die Spieler in einem Kampf pro Bandenmitglied, das noch keine zwei Blauen Augen hat, über einen Würfel verfügen.

Würfel, Marker und der Schlagstein werden neben das Tableau gelegt.

Ermittlung des Startspielers:

Jeder Spieler wirft alle 6 Würfel. Der Spieler, der in der Summe das höchste Ergebnis hat, ist Startspieler.

Bei Gleichstand wird noch einmal geworfen.

4) Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler wird das Spiel reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der am Zug ist, ist der Angreifer. Er hat zwei Handlungsmöglichkeiten, zwischen denen er sich entscheiden muss:

1. Einen Angriff erklären und kämpfen → weiter bei 4.1.
2. Auf einen Angriff verzichten und Wunden lecken → weiter bei 4.2.

4.1. Einen Angriff erklären und kämpfen

4.1.1. Die Angriffserklärung

Der **Angreifer** wählt nach Belieben die Bande eines anderen Spielers als Angriffsziel aus.

4.1.2. Parteienbildung

Sobald der Angreifer das Angriffsziel be-

stimmt hat, kann er andere Spieler auffordern, ihn mit ihren Banden zu unterstützen und mit ihm die angreifende Partei bilden. Das Angriffsziel ist der **Verteidiger**. Er kann ebenfalls versuchen, andere Banden anzuwerben, die ihn bei der Verteidigung unterstützen und mit ihm die verteidigende Partei zu bilden.

In dieser Phase dürfen die einzelnen Spieler alles Mögliche zusichern und versprechen, ohne sich später daran halten zu müssen.

Die anderen Banden müssen nicht an dem Angriff teilnehmen, sie können sich auch dazu entscheiden, sich aus dem Angriff heraus zu halten.

Die Banden können sich in beliebiger Reihenfolge entscheiden und auch umentscheiden, solange sich noch nicht alle entschieden haben.

Der **Verteidiger** beendet die Entscheidungsphase, in dem er fragt: „Haben sich jetzt alle entschieden?“ Wenn alle der Frage zustimmen, ist die Parteienbildung beendet und es darf sich nicht mehr umentschieden werden, bis es zu einer Kampfentscheidung gekommen ist.

4.1.3. Kampfentscheidung

Nachdem nun klar ist, wie die Verhältnisse sind (d.h. ob und ggf. auf welcher Seite die einzelnen Banden kämpfen), müssen sich die Banden einer Partei entscheiden, ob sie sich (a) zurückziehen oder (b) auf einen Kampf einlassen.

a) Rückzug (Mit 1 Blauen Auge davon kommen)

Eine Bande kann sich zurückziehen, wenn sich ihre Partei einer Übermacht gegenüber sieht.

Eine Übermacht ist gegeben, wenn die gegnerische Partei zusammen mehr als doppelt so viele Würfel hat wie die eigene Partei (siehe **Beispiel 1**).

Jede Bande, die sich zurückzieht, bekommt noch ein blaues Auge. Die jeweilige Bande darf sich aussuchen, welchem Bandenmit-

glied sie das blaue Auge gibt, und welche Bande der gegnerischen Partei sich das als Verdienst anrechnen darf.

b) Kampf

Alle Banden, die sich nicht aus einem Kampf zurückziehen (weil sie nicht können oder nicht wollen), kämpfen miteinander. Ein Rückzug während eines Kampfes ist nicht möglich.

Gekämpft wird mit den Würfeln.

Eine Bande, die am Zug ist, führt einen **„Schlag“** aus, indem sie alle Würfel wirft, die ihr zur Verfügung stehen. Die Anzahl der Würfel, die einer Bande zur Verfügung stehen, ist abhängig von der Anzahl Bandenmitglieder, die noch gucken können und der Anzahl der im gleichen Kampf schon ausgeführten Schläge.

Für jedes Bandenmitglied, das noch mindestens ein gesundes Auge hat, bekommt die Bande zu Beginn des Kampfes einen Würfel ihrer Farbe (d.h. für Bandenmitglieder mit zwei blauen Augen bekommt sie keinen Würfel).

Mit jedem Schlag, den die Bande ausführt, reduziert sich die zur Verfügung stehende Würfelzahl um die Würfel, die bei anderen oder der eigenen Bande als Wirkung eines Schlages ausgelegt werden.

Grundsätzlich darf einmal pro Schlag die Sondereigenschaft von einem Bandenmitglied eingesetzt werden, das noch kein blaues Auge hat, um den Schlag gegebenenfalls nach Wunsch zu verändern.

Die angreifende und die verteidigende Partei schlagen in mehreren Schlagphasen solange aufeinander ein, bis der Angreifer aufhört zu schlagen.

Ein Kampf beginnt immer mit der Schlagphase der angreifenden Partei.

Der erste Schlag einer Schlagphase der angreifenden Partei wird immer vom **Angreifer** durchgeführt.

Danach sind alle Unterstützer des Angreifers in beliebiger Reihenfolge dran.

Können diese sich über die Reihenfolge nicht einigen, dann bestimmt der Angreifer die Reihenfolge.

Nachdem alle angreifenden Banden, die wollen und können, einmal zugeschlagen haben, ist die Schlagphase der angreifenden Partei zu Ende und die Schlagphase der verteidigenden Partei beginnt.

Den ersten Schlag einer Schlagphase der verteidigenden Partei wird immer vom **Verteidiger** durchgeführt, danach sind alle Unterstützer des Verteidigers in beliebiger Reihenfolge dran. Können diese sich über die Reihenfolge nicht einigen, dann bestimmt der Verteidiger die Reihenfolge. Nachdem alle verteidigenden Banden, die wollen und können, einmal zugeschlagen haben, ist die Schlagphase der verteidigenden Partei zu Ende und die nächste Schlagphase der angreifenden Partei beginnt.

Beachte:

- Der **erste Schlag in der ersten Schlagphase** eines Kampfes muss immer vom Angreifer gegen den Verteidiger geführt werden.
- **Nach dem ersten Schlag** (dies gilt auch für den Angreifer in späteren Schlagphasen) **dürfen alle** am Kampf beteiligten Banden **auf beliebige Banden** der gegnerischen Partei **einschlagen**.

Ein Kampf kann nur vom Angreifer beendet werden.

Ein Kampf endet sofort, wenn der Angreifer zu Beginn einer Schlagphase der angreifenden Partei keinen Schlag mehr durchführt, sei es weil er nicht mehr will oder weil er nicht mehr kann.

Durchführen von Schlägen:

Zuerst erklärt der Spieler, der einen Schlag durchführt, was für einen Schlag er durchführen möchte:

b1) Ein Offensivschlag wird durchgeführt, um Mitgliedern gegnerischer Parteien ein blaues Auge zu verpassen.

b2) Ein Defensivschlag wird durchgeführt, um bereits erhaltene Offensivschläge gegnerischer Parteien abzuwehren und eigene oder fremde Bandenmitglieder vor blauen Augen zu schützen.

b1) Der Offensivschlag

Der Spieler benennt die Bande, gegen die er den Schlag ausführen möchte.

Dann wirft er seine Würfel. Die Zahlen, welche die einzelnen Würfel nach einem Schlag zeigen, geben an, gegen welches Mitglied der benannten Bande der Schlag ausgeführt werden darf.

Liegen vor der benannten Bande noch keine Offensivwürfel (von einem vorherigen Offensivschlag) aus, so darf eine beliebige Zahl des Schlages ausgewählt werden, um ein Opfer in der gegnerischen Bande zu bestimmen. Bandenmitglieder, die schon zwei blaue Augen haben, sind K.O. und können nicht als Opfer eines Angriffs ausgewählt werden.

Entscheidet sich der Spieler für eine Zahl, dann muss er immer alle Würfel, welche diese Zahl in seinem Wurf zeigen, nehmen. Diese „Offensivwürfel“ werden vor dem Tableau der gegnerischen Bande abgelegt, um den Offensivschlag anzuzeigen und bleiben dort bis zur Kampfauswertung liegen.

Die restlichen Würfel nimmt der Spieler zurück und legt sie vor sich ab. Sie können in der nächsten Schlagphase für einen weiteren Schlag genutzt werden (siehe **Beispiel 2**).

Zeigt bei einem Schlag kein Würfel eine Zahl, mit der eines der Mitglieder der benannten Bande angegriffen werden kann (z.B. weil alle möglichen Opfer schon zwei blaue Augen haben), so geht man leer aus und muss alle Würfel zurück nehmen.

Achtung: Liegen aufgrund vorangegangener Offensivschläge schon ein oder mehrere Offensivwürfel bei einer Bande aus, so muss man aus seinem Schlag eine Zahl wählen, die einem der bereits ausliegenden Offensivwürfel entspricht (und den vorangegangenen Offensivschlag verstärken), wenn eine solche Zahl im eigenen Schlag enthalten ist (siehe **Beispiel 3**).

Hat man mehrere Zahlen, die ausliegenden Offensivwürfeln entsprechen, so darf man zwischen diesen frei wählen.

Tipp: Man kann gegebenenfalls die Sondereigenschaft eines eigenen Bandenmitgliedes nutzen, um eine solche „unerwünschte“ Zahl aus dem Würfelwurf zu entfernen, damit man ein weiteres Mitglied der gegnerischen Bande angreifen kann.

b2) Der Defensivschlag

Der Spieler benennt die Bande, für die er einen Defensivschlag ausführen möchte (seine eigene oder eine andere Bande seiner Partei), um Offensivwürfel zu blocken, die vor dieser Bande ausliegen.

Dann wirft er seine Würfel. Die Zahlen, welche die Würfel nach einem Schlag zeigen, geben an, welche von den offensiven Schlagwürfeln der gegnerischen Partei er blocken kann. Die Würfel des Defensivschlages müssen die gleiche Zahl zeigen wie die Offensivwürfel, die geblockt werden sollen.

Der Spieler kann nur eine Zahl seines Defensivschlages zum Blocken nutzen.

Entscheidet sich der Spieler für eine Zahl, die er nutzen möchte, dann muss er immer alle Würfel aus seinem Wurf nehmen, welche diese Zahl zeigen.

Pro Defensivwürfel kann er einen Offensivwürfel blocken. Er legt seinen Defensivwürfel an den entsprechenden Offensivwürfel.

Wenn Offensivwürfel verschiedener Farben ausliegen, kann er frei wählen, welche der Offensivwürfel er blockt (siehe auch **Beispiel 4**). Hat der Spieler mehr Defensivwürfel als Offensivwürfel vor der Bande liegen, so muss

er die überzähligen Defensivwürfel auch auslegen.

Mit diesen „überzähligen“ Defensivwürfeln blockt er automatisch Offensivwürfel des gleichen Zahlenwerts, die eventuell bei später folgenden Offensivschlägen an der Bande ausgelegt werden. Ein Spieler muss bei einem Defensivschlag blocken, wenn er blocken kann. Nur wenn er keine zum Blocken geeignete Zahl gewürfelt hat, darf er all die Würfel seines Schlages für spätere Schläge zurücknehmen.

Beachte: Man kann Defensivwürfel nur bei Offensivwürfeln anlegen. Ohne Offensivwürfel derselben Zahl können Defensivwürfel nicht ausgelegt werden.

4.1.4. Kampfauswertung

(siehe auch **Beispiel 6**)

Sobald der Kampf zu Ende ist, wird er ausgewertet. Reihum wird geguckt, wie viele ungeblockte Offensivwürfel vor einer Bande ausliegen. Die Zahlen, welche die ungeblockten Offensivwürfel haben, geben an, welches Bandenmitglied ein oder mehrere Blaue Augen bekommt. Weisen nicht geblockte Offensivwürfel einer Zahl nur eine Farbe auf, so handelt es sich um einen Einfachtreffer.

Weisen nicht geblockte Offensivwürfel einer Zahl unterschiedliche Farben auf, dann handelt es sich um einen Mehrfachtreffer.

Ein Bandenmitglied bekommt für einen Einfachtreffer 1 blaues Auge. Die Bande, die den Schlag ausgeführt hat, darf sich dies auf der Schlagleiste markieren.

Ein Bandenmitglied bekommt für einen Mehrfachtreffer 2 blaue Augen, wenn es vorher noch kein blaues Auge hatte. Zwei beteiligte Banden dürfen sich dann je einen erfolgreichen Schlag auf der Schlagleiste markieren.

Hatte ein Bandenmitglied bei einem Mehrfachtreffer schon ein blaues Auge, dann kann es nur ein weiteres blaues Auge bekommen und auch nur eine Bande darf sich dies auf der Schlagleiste markieren.

Sind an einem Mehrfachtreffer mehr Banden beteiligt als Augen bei dem Opfer zur Verfügung stehen, dann entscheidet der Spieler, der mehr ungeblockte Offensivwürfel der Zahl ausliegen hat, wer sich dies auf der Schlagleiste markieren darf. Herrscht hier Gleichstand, dann wird mit den betreffenden Offensivwürfeln darum gewürfelt (der höhere gewinnt).

4.1.5 Kampfpause & Heilen

Nach jedem Kampf gibt es eine Kampfpause, in der die Banden ihre blauen Augen kurieren können.

Jeder Spieler nimmt pro angeschlagenem Bandenmitglied einen Würfel und sagt an, welches Bandenmitglied er besonders pflegen möchte. Würfelt er mit den Würfeln die Zahl des benannten Bandenmitglieds, dann heilt bei diesem ein blaues Auge, würfelt er ein Pasch so können sogar zwei blaue Augen heilen (siehe auch **Beispiel 7**).

Hinweis: Die Sondereigenschaften der Bandenmitglieder, Würfelwerte zu verändern, darf beim Heilen nicht eingesetzt werden.

Nach der Kampfpause ist der nächste Spieler als Angreifer am Zug. Er kann bei 4.1. oder 4.2. weitermachen.

4.2. Auf einen Angriff verzichten und „Wunden lecken“

Verzichtet ein Spieler auf einen Angriff, wenn er an der Reihe ist, dann darf er seine „Wunden lecken“, indem er einen zusätzlichen Heilungswurf (wie bei 4.1.5 beschrieben) durchführt, der nur für ihn gilt (siehe auch **Beispiel 8**).

Nach dem Wundenlecken ist der nächste Spieler als Angreifer am Zug. Er kann bei 4.1. oder 4.2. weitermachen.

5. Spielende und Gewinner

Das Spiel endet nach dem Ende eines Kampfes wenn:

- eine Bande mindestens 8 blaue Augen ausgeteilt hat.
- alle Mitglieder einer Bande am Ende eines Kampfes 2 Blaue Augen haben.

Der Spieler, dessen Bande die meisten blauen Augen ausgeteilt hat, hat gewonnen. Bei Gleichstand hat der Spieler gewonnen, dessen Bande weniger blaue Augen hat. Herrscht auch hier Gleichstand, dann haben die betreffenden Spieler gemeinsam gewonnen.

Beispiel 1

Barbara greift mit den „Backpfeifen“ Martins Bande „Mara aufs Auga“ an. Bei ihrem Angriff wird Barbara von Colin mit den „Coma Nostra“ unterstützt. Martin wird von Deby mit den „Deep Space Six“ unterstützt.

Barbaras Bande (Backpfeifen) hat noch 6 Würfel zur Verfügung, da keins ihrer Bandenmitglieder zwei blaue Augen hat. Colin hat nur 5 Würfel, da ein Bandenmitglied der „Coma Nostra“ zwei blaue Augen hat.



Die „Mara aufs Auga“ und die „Deep Space Six“ wurden schon reichlich verprügelt. Bei der „Mara aufs Auga“ haben 3 Bandenmitglieder 2 blaue Augen und können nicht mehr kämpfen. Sie haben daher nur noch 3 Würfel zur Verfügung.



Bei den „Deep Space Six“ können sogar nur noch 2 Bandenmitglieder kämpfen.

Das Verhältnis ist 11 (Barbara und Colin) zu 5 (Martin und Deby).

Sowohl die „Mara aufs Auga“ als auch die „Deep Space Six“ könnten sich aus dem Kampf zurückziehen.

Wenn sich Martin aus dem Kampf zurückziehen würde, dann bekäme ein Bandenmitglied der „Mara aufs Auga“ ein zusätzliches blaues Auge. Martin könnte dann bestimmen, ob die „Backpfeifen“ oder die „Coma Nostra“ den Treffer auf der Schlagleiste dafür markieren könnten.

Martin möchte sich aber nicht zurückziehen. Deby will weder kampfflos ein blaues Auge einstecken noch Martin alleine kämpfen lassen, sie entscheidet sich daher auch für den Kampf.

Beispiel 2

Barbara ist Angreiferin und führt mit sechs Würfeln einen Schlag gegen die „Mara aufs Auga“, welche die Verteidiger sind. Nach seinem Schlag zeigen die Würfel:



Wenn sich Barbara für die 6 entscheidet, dann müsste sie alle 5 Würfel, welche die 6 zeigen, als Offensiwürfel bei der gegnerischen Bande ausgelegen. Sie setzt die Sondereigenschaft ihres vierten Bandenmitglieds ein (W-1) und dreht eine 6 auf eine 5.



Sie hat nun zweimal die 5 und greift mit diesen das Bandenmitglied Nr. 5 der „Mara aufs Auga“ an. Die vier Würfel, welche die 6 zeigen, hat sie bei ihrem Schlag nicht eingesetzt.

Die Würfel legt sie wieder vor sich ab und kann sie bei ihrem nächsten Schlag benutzen.

Beispiel 3

Colin unterstützt den Angriff von Barbara. Er hat jetzt die Wahl, ob er einen Offensivschlag gegen die „Mara aufs Auga“ oder „Deep Space Six“ ausführt. Da er bei den „Deep Space Six“ nur noch zwei Mitglieder treffen kann, schätzt er seine Chancen größer ein, bei den „Mara aufs Auga“ noch ein blaues Auge austeilten zu können. Nach seinem Schlag zeigen die Würfel



Er setzt die Sondereigenschaft seines dritten Bandenmitglieds ein (W+1) und dreht eine 5 auf eine 6.



Er hat nun nur noch einmal die 5. Da das Bandenmitglied Nr. 5 von den „Mara aufs Auga“

schon von den Backpfeifen angegriffen wird, muss Colin auch an die 5en der bereits von Barbara ausgelegten Offensiwürfeln anlegen und greift mit diesen das Bandenmitglied zusätzlich an. Durch seine vorherige Manipulation des Würfelwurfs hat er vermieden, dass er zwei Würfel an Barbaras Offensiwürfel anlegen muss.



Beispiel 4

Martin möchte die Offensiwürfel, die vor seiner Bande ausliegen, abwehren. Er würfelt



Er nutzt die Sondereigenschaft seines fünften Bandenmitglieds, das noch kein blaues Auge hat, um seinen Würfel um 180 Grad von der 2 auf die 5 zu drehen.



Da Kevin (Mitglied Nr. 5 der „Mara aufs Auga“) zwei blaue Augen bekommen würde, da Offensiwürfel in 2 Farben ausliegen, beschließt er den einzelnen blauen Würfel der „Coma Nostra“ zu blocken. Er legt seinen Defensiwürfel vor den entsprechenden Würfel.

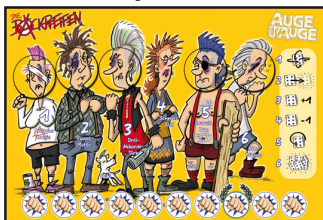


Beispiel 5

Deby, die Martin unterstützt, hält es für sehr unwahrscheinlich, dass es ihr gelingt, mit ihren zwei Würfeln die beiden gelben Würfel der „Backpfeifen“ für „Mara aufs Auga“ zu blocken.

Sie entschließt sich daher zu einem Offensivschlag gegen die „Backpfeifen“.

Da bei den Backpfeifen noch kein Bandenmitglied zwei blaue Augen hat, kann sie hier eigentlich nicht daneben schlagen.



Sie würfelt



Sie nutzt die Sondereigenschaft von „Anarcho Angie“ (ihre Nr. 1) und dreht einen Würfel auf einen beliebigen noch nicht angezeigten Wert. Sie wählt die 4.



Sie wählt die 3 als Offensivwürfel, den sie vor den Backpfeifen ablegt, damit diese einen Würfel verlieren, da die Nr. 3 ein zweites blaues Auge bekommt, wenn der Schlag nicht geblockt wird.



Nun wäre wieder die angreifende Partei beginnend mit Barbara am Zug.

Barbara könnte versuchen, den Offensivwürfel der „Deep Space Six“ mit einem Defensivschlag zu blocken oder selber einen Offensivschlag gegen die „Mara aufs Auga“ oder die „Deep Space Six“ zu führen.

Barbara bricht aber (um dieses Beispiel nicht zu lang werden zu lassen) den Angriff ab. Der Kampf ist nun zu Ende.

Beispiel 6

Colin hat versucht der Nr. 5 „Mara aufs Auga“ ein blaues Auge zu verpassen, sein Offensivwürfel wurde aber durch Martin geblockt, er geht daher leer aus.

Kevin (Martins Nr. 5) bekommt aber ein blaues Auge von den Backpfeifen, da deren Offensivwürfel ungeblockt sind.



Martin legt den entsprechenden Blaue-Augen-Marker auf Kevins Kopf und die Backpfeifen schieben ihren Schlagstein auf der Schlagleiste ein Feld vor.

„Drei Akkorde Dirk“ von den „Backpfeifen“ bekommt sein zweites blaues Auge und den entsprechenden Marker. Deby bewegt dafür ihren Schlagstein auf der Schlagleiste ein Feld vor.



Beispiel 7

Nach dem Kampf können die Bandenmitglieder heilen. Die Backpfeifen haben 5 angeschlagene Mitglieder und dürfen daher mit 5 Würfeln würfeln. Barbara möchte gerne, dass Anarcho Angie (Nr. 1) ihr blaues Auge auskuriert. Leider würfelt sie mit ihren 5 Würfeln keine 1. Daher heilt kein blaues Auge.

Colin möchte „Frederico Canneloni“ (seine Nr. 5) pflegen. Da die Coma Nostra vier angeschlagene Mitglieder haben, hat er 4 Würfel zur Verfügung. Er hat Glück und würfelt 2, 3, 5, 6. Mit der 5 kann er ein blaues Auge von „Frederico Canneloni“ heilen. Er ersetzt den 2-Blaue-Augen-Marker durch den 1-Blaue-Auge-Marker.



Martin und Deby versuchen ihre Banden auf gleiche Weise zu heilen, haben aber beide, wie Barbara, Pech und keinen Erfolg.

Beispiel 8

Deby möchte mit ihren „Deep Space Six“ auf einen Angriff verzichten. Sie versucht ihre Wunden zu lecken und macht einen zusätzlichen Heilungswurf.

Sie hat 6 angeschlagene Mitglieder und daher 6 Würfel für ihren Heilungswurf.

Sie möchte die 2 heilen und hat Glück.

Sie würfelt



Mit dem 2er Pasch kann sie beide blaue Augen von „Gamma Glubschis“ heilen.



**AUGE
UNAUGE** © 2014

**SPIEL
DIREKT**

**TOT ABER
LUSTIG.de**
Vom Toten gezeichnet.

