



HALLOWEEN

Spielvarianten

KOHL- RABBIT



Hier sind einige Spielvarianten, mit denen du deine Partien von Kohl-Rabbit abwechslungsreich gestalten kannst.

Diese Varianten erfordern ein Grundspiel von Kohl-Rabbit, um gespielt werden zu können.

Drucke dieses PDF beidseitig aus oder auf zwei A4-Blätter, die Rücken an Rücken zusammengeklebt werden müssen, und schneide dann die unten abgebildeten Spielmaterialien aus.

Die Vogelscheuche:

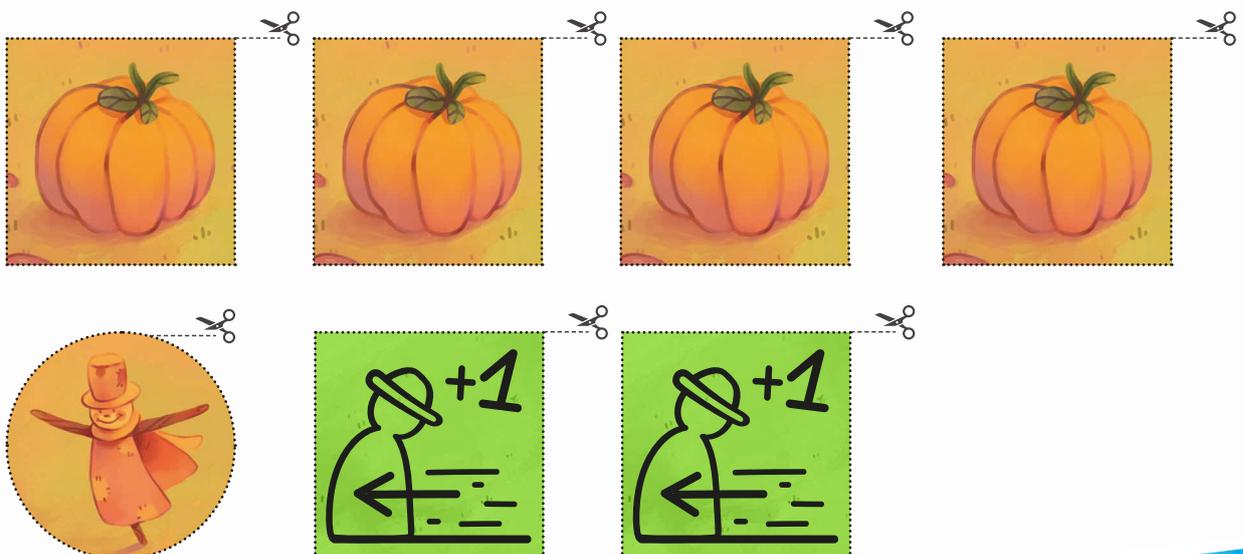
MATERIAL: Eine Spielfigur Vogelscheuche.

AUFBAU: Ersetze eine Bauernfigur durch die Vogelscheuchenfigur. Der oder die Bauern-Spieler bewegen in jeder Runde die Bauernfigur und die Vogelscheuchenfigur. Zu Beginn des Spiels wird die Vogelscheuchenfigur auf das Hüttenplättchen gestellt .

BEWEGUNG DER VOGELSCHAU: Das Bauernteam bewegt die Vogelscheuchenfigur auf ein beliebiges Kohlplättchen oder auf einen freien Platz (ohne Kohl).

WIRKUNG DER VOGELSCHAU: Die Vogelscheuche blockiert die Bewegung der Hasenplättchen. Diese können nicht durch ein Feld ziehen, auf dem die Vogelscheuchenfigur steht.

SONDERFALL: Wird die Vogelscheuchenfigur auf ein Kohlplättchen gestellt, auf dem ein Hasenchip verdeckt ist, ändert sich der Zug des Hasen leicht. Er verlässt sein Versteck ganz normal, ohne jedoch den Kohlkopf zu fressen, da dieser durch die Vogelscheuchenfigur gerettet wurde.





HALLOWEEN KOHLE-RABBIT

Kürbisse:

MATERIAL:

- 4 Kürbis-Chips, auf deren Rückseite die Werte 0, 0, 2 und 3 stehen.
- 3 Busch-Chips aus dem Basisspiel, die als Kürbisfuß-Chips verwendet werden.

AUFBAU: Lege die drei Kürbisfuß-Chips (Busch) nach dem Zufallsprinzip auf das Spielfeld, dann legen Sie 3 der 4 Kürbis-Chips auf die 3 Kürbisfuß-Chips (Busch). In der ersten Runde dürfen die Hasen nicht unter einem Kürbisplättchen stehen.

WÄHREND DES SPIELS: Ein Hase darf sich unter ein Kürbisplättchen (d. h. unter ein Buschplättchen mit einem Kürbis-Chip darauf) legen, ohne dessen Wert zu überprüfen. Wenn es nicht entdeckt wird, kann es in der nächsten Nacht den Kürbis fressen. Der Hasen-Spieler deckt nun den Wert auf der Rückseite des Chips auf und legt ihn in den Kompost. Der Kürbis-Chip zählt im Kompost als so viele Kohlköpfe wie sein Wert. Zum Beispiel zählt der Chip mit dem Wert 3, wenn er gegessen wird, als 3 Kohlköpfe im Kompost. Der Spieler lässt den Kürbisfuß-Chip liegen, der in einer zukünftigen Runde als Versteck für eine Hasenfigur dienen kann, wie ein Busch in der Variante des Grundspiels.

SPIELLENDE: Die Hasen gewinnen, sobald sich das Äquivalent von 9 Kohlköpfen auf dem Kompost befindet. **Zum Beispiel:** 7 Kohlköpfe und ein Kürbis-Chip mit dem Wert 2.

Sprint :

Wir empfehlen, diese Variante zu den Varianten Kürbis und Vogelscheuche hinzuzufügen. Sie kann auch mit dem Grundspiel gespielt werden, um die Seite der Bauern zu begünstigen, z. B. mit jüngeren Spielern.

MATERIAL: 2 Sprint-Chips

AUFBAU: Das Bauernteam nimmt sich die 2 Sprint-Chips. Sie werden bei der Bewegung der Bauernfiguren verwendet.

WIRKUNG: Ein Sprint-Chip erlaubt es, die Bauernfigur um ein zusätzliches Feld zu bewegen. So kann sich die Bauernfigur um 2 Felder bewegen und unter ein Kohlplättchen schauen oder sich um 3 Felder bewegen. Drehe den Chip nach Gebrauch um.

