

PRIME CLIMB

The Beautiful, Colorful, Mathematical Game

Aufbau

Legt das Spielbrett vor euch hin, mischt die Karten und stellt eure zwei Spielfiguren auf das Startfeld. Los geht's.

Ziel des Spiels

Das Ziel von Prime Climb ist, es mit beiden Spielfiguren in den 101. Kreis – den großen roten Kreis in der Mitte der Spirale – zu schaffen. Der erste Spieler, der es schafft, seine beiden Spielfiguren dorthin zu bewegen, hat gewonnen.

Regeln

Die Spieler spielen abwechselnd im Uhrzeigersinn, bis einer seine zwei Spielfiguren in den 101. Kreis bewegt hat. Ein Spielzug besteht aus maximal vier Phasen: Würfeln, Bewegen, Rauswerfen und Karte ziehen.

Würfeln

Werft beide Würfel. Die zwei Zahlen, die ihr würfelt, sind die Zahlen, die ihr benutzt, um eure Spielfiguren zu bewegen. Wenn ihr einen Pasch würfelt, dürft ihr die Zahlen viermal statt nur zweimal benutzen.

Bewegen

In der Bewegungsphase addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert ihr die Zahl, auf der eine eurer Spielfiguren steht, mit einer gewürfelten Zahl. Die Spielfigur bewegt sich dann auf das Feld mit der Zahl des Ergebnisses. Ihr müsst beide gewürfelten Zahlen benutzen – eine nach der anderen. Falls ihr „Keeper“-Karten habt, könnt ihr jetzt eine oder mehrere ausspielen. Während der Bewegungsphase dürfen eure Spielfiguren auf jedem beliebigen Spielfeld landen, auch auf besetzten Feldern. Sie dürfen aber nicht das Spielbrett verlassen.

Rauswerfen

Falls ihr am Ende der Bewegungsphase auf einem besetzten Feld landet, schickt den anderen Spieler zurück zum Start. Dies gilt auch, wenn es sich um eure eigene Spielfigur handelt.

Karte ziehen

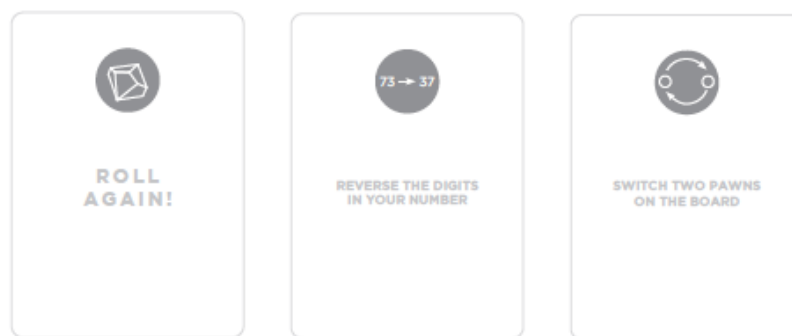
Falls ihr am Ende der Bewegungsphase auf einem vollständig roten Feld landet, das heißt auf einer Primzahl, die größer ist als 10, zieht eine Prime-Karte. Es gibt zwei Arten von Karten:

PRIME CLIMB

The Beautiful, Colorful, Mathematical Game

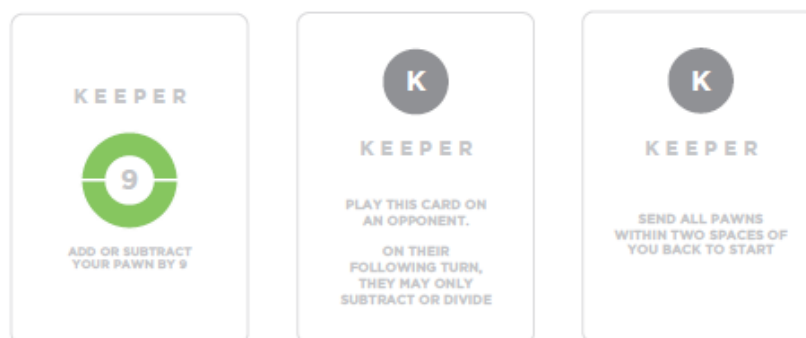
AKTIONSKARTEN

Wenn ihr eine Aktionskarte zieht, führt den Spielzug aus, der auf der Karte steht. Falls der Spielzug das Bewegen einer Spielfigur beinhaltet, müsst ihr die Figur auf dem roten Feld bewegen. Falls beide Spielfiguren gerade auf roten Feldern stehen, könnt ihr wählen, welche Spielfigur ihr bewegen wollt. Es kann auch passieren, dass Aktionskarten keine Auswirkungen haben.



„KEEPER“-KARTEN

Wenn ihr eine „Keeper“-Karte zieht, behaltet sie und legt sie offen vor euch hin, um sie später auszuspielen. Ihr dürft innerhalb eurer Bewegungsphase so viele „Keeper“-Karten ausspielen, wie ihr wollt. Allerdings darf man eine „Keeper“-Karte nicht in dem Spielzug ausspielen, in dem man sie gezogen hat.



Wenn eine Karte ausgespielt wurde, wird sie aus dem Spiel genommen.

101 und Spielgewinn

Wenn eure erste Spielfigur auf dem 101. landet, nehmt sie aus dem Spiel. Ab diesem Zeitpunkt werden alle Spielzüge mit der anderen Figur ausgeführt. Ihr habt gewonnen, sobald auch die zweite Figur genau auf dem 101. Kreis landet, egal ob eure Bewegungsphase abgeschlossen ist oder nicht. Wenn ihr den 101. Kreis erreicht habt, zieht ihr keine Prime-Karte mehr.

PRIME CLIMB

The Beautiful, Colorful, Mathematical Game

1. Beispiel

Eure Spielfiguren stehen auf 4 und 26, ihr würfelt eine 3 und eine 9. Ihr könntet:

- 3 und 4 addieren, um auf der 7 zu landen, und dann 7 mit 9 multiplizieren, um die Figur auf die 63 zu bewegen.
- 26 mit 3 multiplizieren, um auf der 78 zu landen, und dann 9 addieren, um die Figur auf die 87 zu bewegen.
- 9 und 4 addieren um eine Spielfigur auf die 13 zu bewegen, und dann noch 26 mit 3 multiplizieren, um die andere Figur auf die 78 zu bewegen. Da die 13 völlig rot ist, würdet ihr eine Prime-Karte ziehen.

Ihr **dürft nicht** zuerst die 3 und die 9 zu einer 12 addieren. Die gewürfelten Zahlen müssen eine nach der anderen benutzt werden.

Ihr **dürft nicht** 9 und 26 addieren, um 35 zu erhalten und diese dann mit 3 multiplizieren, weil ihr dann bei 105 landen würdet und somit das Spielfeld verlassen hättet. Ihr müsst immer auf dem Spielfeld bleiben.

2. Beispiel

Ihr würfelt einen Zweierpasch und steht mit einer Spielfigur auf der 78. Eine gegnerische Figur steht auf der 42. Ihr könntet:

- 2 addieren (= 80), durch 2 dividieren (= 40), 2 addieren (= 42) und noch einmal 2 addieren (= 44). Beachtet, dass die gegnerische Spielfigur nicht rausgeworfen wird, obwohl ihr über dieses Feld gegangen seid, weil eure Bewegungsphase nicht auf diesem Feld endet.
- 2 addieren (= 80), 2 addieren (= 82), 2 addieren (= 84) und durch 2 dividieren (= 42), um die gegnerische Figur rauszuwerfen.
- durch 2 dividieren (= 39), 2 addieren (= 41), 2 addieren (= 43) und 2 subtrahieren (= 41), um eine Karte zu ziehen.