

GIGANTEN

Spielanleitung



GIGANTEN

Ein Strategiespiel für 2 Spieler ab 10 Jahren

Kurzbeschreibung

Spielziel	Jeder der beiden Spieler führt eine urweltliche Sauriergruppe, mit der er versucht, das gegnerische Nest zu besetzen.
Geheimes Aufstellen	Die Spieler stellen ihre Figuren so auf, dass der andere nur die unbedruckten Rückseiten sieht. Vorerst also weiss keiner, wo ihn gefährliche und wo ihn schwächere Gegner erwarten . . .
Gelände und Stärke	Abwechselnd ziehen die Spieler mit einer ihrer Figuren. Dabei beeinflusst die Art des Geländes die Stärke der einzelnen Saurier.
Saurierkampf	Stösst man in seinem Zug auf einen Gegner, kann man ihn herausfordern: Die beiden Figuren geben sich zu erkennen, und die schwächere muss das Feld räumen.
Strategie	Als Kundschafter eingesetzte Flugsaurier, aber auch unentschieden ausgegangene Zweikämpfe, ermöglichen es, Teile der gegnerischen Aufstellung zu erkennen. Danach wird man dann seine Strategie ausrichten.
Köpfchen	Wer seine Figuren geschickter aufstellt, wer überlegter zieht, wer das Gelände besser ausnützt, und wer sich die Standorte einmal gesehener Figuren des Gegners besser merken kann, wird gewinnen: Er vertreibt die feindlichen Saurier, durchdringt ihre Linien und besetzt ihr Nest.
Immer andere Spiele	Die vier Kartenteile lassen sich zu vielen, verschiedenen Landschaften zusammenfügen. Für Experimentierfreudige gibt es Regelvarianten. So ergeben sich immer wieder andere, neuartige Spielsituationen.

Zu den Regeln

Kästchen und Stichwörter = Kurz-Regeln

Wer sich einen raschen Überblick verschaffen will, lese zuerst die eingerahmten und grau getönten Kästchen und danach die am Rand angeführten Stichwörter. Manchem werden diese kurzen Angaben genügen, um dann sofort mit dem Spiel zu beginnen.

Suchhilfe

Die Stichwörter am Rand sind aber nicht nur eine Kurzfassung der Regeln, sie helfen auch, Gesuchtes schnell aufzufinden.

Spielverlauf: Seite 5

Wer das Spiel schon ein bisschen kennt, kann auf Seite 5 weiterlesen.

Spielmaterial

- Spielplan aus vier Teilen
- 4 Leisten zum Fixieren des Spielplans
- 2 x 25 Figuren und 50 Kunststoffsockel
- Spielregel
- Saurierinformation

Spielvorbereitung

Die vier Kartenteile werden in beliebiger Weise zu einer quadratischen Landschaft zusammengeschoben. Danach stellen die beiden Spieler ihre Figuren so in die Felder ihrer Planhälften, dass der Gegner die Bildseiten nicht sehen kann.

Spielplan

Der Spielplan besteht aus vier Teilen. Jeder von ihnen zeigt Land- und Sumpffelder in unterschiedlicher Zahl und Anordnung.

Das feste Land erkennt man an seiner vorwiegend grünen Farbe.

Das Sumpfgebiet ist rötlichbraun wiedergegeben und enthält auch blaue Wassertümpel.

Zur Verdeutlichung sind die Sümpfe rot umrandet.

4 Teile - unterschiedliches Gelände

Land: grün

Sumpf: rötlichbraun/blau, rot umrandet

Auflegen des Spielfelds

Vor Spielbeginn legt man die Planteile mit ihrer unbedruckten Rückseite nach oben und mischt sie.

Jeder zieht abwechselnd ein Plan-Quadrat, so dass schliesslich beide zwei Planteile in der Hand haben.

Man stellt seine beiden Teile senkrecht vor sich hin, so dass sie der andere nicht einsehen kann. Nun dreht und vertauscht man die beiden Teile, bis man eine Landschaft zusammengestellt hat, die einem zusagt.

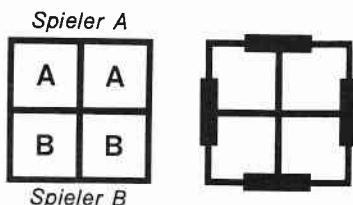
Wenn beide Spieler bereit sind, klappen sie ihre Planteile gleichzeitig mit der Bildseite nach oben auf den Tisch und schieben sie zu einem Quadrat zusammen. Die Planteile fixieren sie nun mit den schwarzen Leisten.

Planteile verdeckt mischen

Jeder zieht 2 Teile

Verdecktes Kombinieren der beiden Teile

Planteile gleichzeitig auflegen



Spielfiguren

Vor dem ersten Spiel steckt man die Figurenschilder in die Kunststoffsockel.

Jeder nimmt sich einen der beiden Figurensätze: der eine den mit den gelben, der andere jenen mit den orangen Rückseiten.

Schilder in Sockel

Je 1 Satz à 25 Figuren

Tabelle: Figuren

Jeder hat nun folgende Figuren vor sich stehen:

Anzahl	▶ 1	▶ 1	▶ 3	▶ 2	▶ 5
Stärke	▶ 7 TYRA 1	▶ 6 TYRA 2	▶ 5 TRI 4	▶ 4 DILO 2	▶ 3 STEGO 3
Anmerkung	▶ Wird von Culak geschlagen. (vgl. Regeln) Stärkerer schlägt schwächeren Tyra.				▶ Schlägt als einziger Flug
Anzahl	▶ 2	▶ 1	▶ 1	▶ 5	
Stärke	▶ 2 DOCUS 5	▶ 2 DEINO 6	▶ 1 DEINO 7	▶ * FLUG *	
Anmerkung	▶ Wird von Culak geschlagen. (vgl. Regeln) Stärkerer schlägt schwächeren Deino.			▶ Wird nur von Stego und Flug geschlagen	
Anzahl	▶ 1	▶ 1	▶ 1	▶ 1	
Stärke	▶ 8 BLITZ 0	▶ 0 NEST 0	▶ Gespenst	▶ * CULAK *	
Anmerkung	▶ Nie im Sumpf	▶ Nie im Sumpf; unbeweglich	▶ Vgl. Varianten auf Seite 10	▶ Gewinnt nur gegen Tyra und Deino. Ist im Sumpf sicher	

Gespenst: weglegen (Variante)

Das Gespenst (weisses, leeres Schild) legt man in die Schachtel zurück; es wird nur in einer der Spielvarianten eingesetzt.

Infoleiste: abgekürzter Name



Grün: Stärke auf Land
Orange: Stärke im Sumpf

* **Sternchen:** Vgl. Regeln

Vor Spielbeginn: Figuren studieren

Höhere Zahl: grössere Stärke

Tyra, Deino: unterschiedliche Stärken

Informationen auf den Figuren

Eine Informationsleiste unter der Abbildung enthält die abgekürzte Bezeichnung der Figur (z. B. «Tyra» = Tyranno, «Tri» = Tricera usw.).

Links von der Abkürzung gibt eine grüne Zahl die Stärke der Figur auf dem Land, rechts davon eine orange Zahl ihre Stärke im Sumpf an.

Sternchen an Stelle der Zahlen weisen darauf hin, dass hier Sonderregeln zu beachten sind.

Man mache sich vor Spielbeginn klar, wie stark welche Figur in welchem Gelände ist:

je höher die entsprechende Zahl ist, um so stärker ist die Figur in diesem Terrain.

Die beiden Tyra und Deino jedes Spielers sind verschieden stark. Der eine ist auf dem Land, der andere im Sumpf stärker als sein Partner.

Aufstellen der Figuren

Geheime Aufstellung Figurenrückseite zum Gegner

Jeder bestimmt die Aufstellung seiner Figuren selbst. Diese werden so im eigenen Gebiet aufgestellt, dass der Gegner nur ihre unbedruckten Rückseiten sehen kann. Keiner weiss also, wie die Kräfte des andern verteilt sind.

Flug als Kundschafter:
beliebig weit, auch diagonal,
nur über leere Felder

Ein Flugsaurier gilt als Kundschafter, wenn er in irgendeiner Richtung mehr als ein Feld weit fliegt. Er bewegt sich dabei in gerader Linie – auch diagonal – aber nur über leere Felder.

(Wird ein Flugsaurier als Kundschafter benutzt, gilt zusätzlich noch die Sonderregel.)



Die Herausforderung

Gegner auf Nachbarfeld:
Herausforderung ist möglich

Zieht eine Figur vor, neben oder hinter eine gegnerische Figur, darf sie diese zu einem Kampf herausfordern.

Stehen sich zwei Figuren diagonal gegenüber, ist keine Herausforderung möglich. (Ausnahme: Flugsaurier als Kundschafter: vgl. Sonderregel)

Herausfordern kann nur die Figur, die in diesem Zug bewegt wurde.

Nur eine Herausforderung pro Zug

In jedem Zug kann man nur eine Figur herausfordern, auch wenn man neben mehr als einen Gegner zieht.

Herausforderung freiwillig

Wer gezogen hat, entscheidet, ob es zu einem Kräftemessen kommen soll oder nicht.

Keine Herausforderung:
Figuren bleiben unerkannt

Entscheidet man sich für eine harmlose Begegnung, bleiben die Figuren unerkannt nebeneinander stehen.

Wenn Herausforderung:
Figur dem Gegner zeigen

Wird ein Gegner herausgefordert, geben sich die beiden Figuren zu erkennen. Jeder Spieler dreht seine Figur um, so dass auch der andere ihre Art und Stärke sehen kann.

Sonderregeln



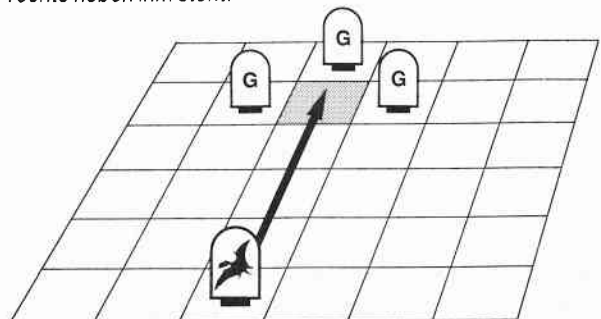
Flugsaurier als Kundschafter

Kundschafter muss Gegner herausfordern

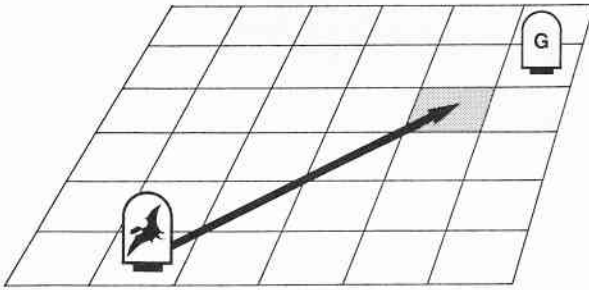
Wird ein Flugsaurier als Kundschafter eingesetzt, muss er bei einem Gegner landen, und er muss ihn herausfordern.

Geradeausflug

Zieht ein Flugsaurier mehr als ein Feld geradeaus, dann muss er einen Gegner «G» herausfordern, der unmittelbar vor, links oder rechts neben ihm steht.



Fliegt der Kundschafter diagonal über den Spielplan, muss er einen Gegner «G» herausfordern, der in der Flugrichtung diagonal vor ihm steht.



Diagonalflug

Der Kampf

Wird eine Figur herausgefordert, kommt es zum Kampf zwischen den beiden Gegnern.

Dabei werden die Stärken der beiden Figuren miteinander verglichen: Wer die höhere Zahl hat, gewinnt.

Ob die grünen oder orangen Zahlen gelten, hängt vom Standort des Herausgeforderten ab.

Steht die herausgeforderte Figur auf einem grünen Landfeld, werden die grünen Zahlen verglichen – steht sie auf einem Sumpffeld, gelten die orangen Zahlen.

Treten sich zwei gleichartige Saurier mit gleich hohen Zahlen gegenüber, geht der Kampf unentschieden aus: beide bleiben in ihrem Feld stehen und drehen einander wieder die unbedruckte Rückseite zu.

Treten sich zwei verschiedenartige Saurier mit gleich hohen Zahlen gegenüber, haben beide verloren und müssen das Feld räumen.

Wird einer der beiden Saurier geschlagen und macht dadurch sein Feld frei, darf der Sieger sofort in das jetzt leere Feld nachrücken.

Wer nachrückt, darf dabei nicht noch einen weiteren Gegner herausfordern, auch wenn er einem benachbart ist.

Land:	Stego	gegen	Dilo	-	Dilo siegt	(3:4)
Sumpf:	Stego	gegen	Dilo	-	Stego siegt	(3:2)
Land:	Tri	gegen	Tri	-	unentschieden	(5:5)
Land:	Tyra I	gegen	Tyra II	-	Tyra I siegt	(7:6)
Sumpf:	Tyra I	gegen	Tyra II	-	Tyra II siegt	(1:2)
Sumpf:	Tyra II	gegen	Dilo	-	beide verlieren	(2:2)

Herausforderung: Kampf

Vergleich der Stärke:
höhere Zahl gewinnt

Kampfplatz: Standort
des Herausgeforderten

Kampfplatz Land:
grüne Zahlen

Kampfplatz Sumpf:
orange Zahlen

Gleichartige Saurier mit gleicher Zahl: unentschieden;
stehenbleiben

Verschiedenartige Saurier mit gleicher Zahl: beide verlieren

Sieger darf nachrücken

Keine Herausforderung beim Nachrücken

Beispiele:

Sonderregeln

Kämpfe: vgl. Übersicht auf Seite 12



* FLUG * gegen * FLUG *
beide verlieren



* FLUG *

Fordert ein Flugsaurier einen andern Flugsaurier heraus, verlieren beide, und beide müssen das Spielfeld verlassen.



* FLUG * gegen * 3 STEGO 3
Flug verliert immer



Kommt es zu einem Kräfteressen zwischen einem Flugsaurier und einem Stego, gewinnt in jedem Gelände der Stego.



* FLUG * verliert nur gegen Flug oder Stego

Der Flugsaurier wird also nur durch einen anderen Flugsaurier oder einen Stego besiegt. Alle andern Kämpfe enden unentschieden.



* FLUG * gegen * CULAK *
immer unentschieden



Begegnen sich Flugsaurier und Culak, geht ein Kampf unentschieden aus.



* CULAK * gegen * 7 TYRA 1
Culak gewinnt immer



Unabhängig vom Gelände gewinnt der Culak immer gegen einen Tyra.



* CULAK * gegen * 1 DEINO 7
Culak gewinnt im Sumpf



Im Sumpf gewinnt der Culak gegen den Deino.



* CULAK * gegen andere Saurier:
verliert auf dem Land
(ausser gegen Tyra und Flug)

Auf dem Land gewinnt der Culak gegen den Tyra und erreicht gegen den Flugsaurier ein Unentschieden; gegen alle anderen Gegner verliert er.



* CULAK * gegen andere Saurier:
unentschieden im Sumpf
(ausser gegen Deino und Tyra)


Im Sumpf ist der Culak sicher: Er wird dort von niemandem geschlagen. Hier aber schlägt er Deino und Tyra.

Fordert irgendeine Figur den gegnerischen Blitz heraus, muss sie das Spielfeld verlassen.

Der Blitz kann nicht zum Kampf herausfordern, und er kann nach einem Sieg auch nicht in das Feld des Verlierers nachrücken.

Jeder normale Saurier besetzt das Nest, wenn er es herausfordert.

Der Flugsaurier ist auch als Kundschafter ein normaler Saurier und kann deshalb auch dann das Nest besetzen.


 Der Culak aber, der kein normaler Saurier ist, kann das Nest nicht besetzen, diese Begegnung endet unentschieden.

Geschlagene Figuren

Geschlagene Figuren werden geordnet und so neben das Spielfeld gestellt, dass beide Spieler die Bildseiten sehen. So weiss jeder, über welche Figuren der andere noch verfügt.

Spielende

Gewonnen hat, wer das gegnerische Nest besetzt.

 kann aber auch gewinnen, wenn man den Gegner so einschliesst, dass er keinen Zug mehr machen kann.



schlägt alle



fordert nicht heraus, rückt nicht nach



alle besiegen Nest ausser Culak



gegen immer unentschieden

Geschlagene Figuren:
offen neben Brett

Sieg = Nest besetzt

oder

Sieg = Gegner bewegungsunfähig

Varianten

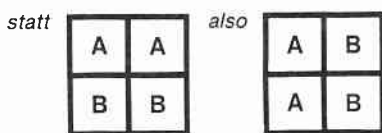
Wer will, kann das Spiel dadurch verändern, dass er neue Regeln einführt. Er wird dann feststellen, dass sich daraus ganz neue Situationen ergeben.

Allerdings muss man sich vor Spielbeginn darüber einigen, welche Regeln gelten sollen. Am besten macht man sich ein paar kurze Notizen über die Änderungen, um so Unklarheiten zu vermeiden.

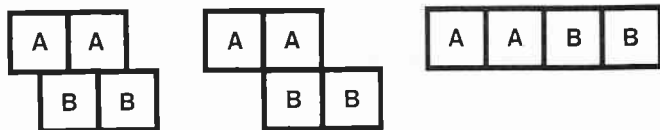
Die folgenden Vorschläge lassen sich beliebig erweitern: die besten Varianten sind sicher die, die jeder selbst erfindet.

Zum Spielplan

Statt waagrecht nebeneinander legt jeder seine beiden Planteile senkrecht übereinander auf den Tisch:



Statt die vier Planteile zu einem quadratischen Spielfeld zusammenzuschieben, kann man auch andere Anordnungen ausprobieren. Zum Beispiel:



Die einzelnen Planteile weisen eine unterschiedliche Zahl von Land- und Sumpffeldern auf:

a) 32/17, b) 30/19, c) 27/22, d) 26/23 (Landfelder/Sumpffelder).

Statt einzelne Planteile ziehen zu lassen, kann man auch zuerst je zwei Planteile zu einer Gruppe zusammenstellen und dann diese beiden Gruppen auslösen. Zum Beispiel:

$a + d$ und $b + c$ oder $a + b$ und $c + d$.

Zu den Figuren

Das weiße, leere Schild wird als Gespenst eingesetzt. Es bewegt sich wie ein normaler Saurier, kann aber keine andere Figur herausfordern.

Wird es herausgefordert, geben sich beiden Figuren zu erkennen, und das Gespenst verlässt das Spielfeld: es verliert immer. Der Herausforderer/Angreifer darf nachrücken.

Das weiße, leere Schild wird als Falle eingesetzt. Sie ist unbeweglich und bleibt dort stehen, wo man sie aufgestellt hat. Eine Figur, die die Falle herausfordert, verliert immer und muss das Spielfeld verlassen.

Zusätzlich darf jeder in seinem eigenen Gebiet noch eine geheime Falle aufstellen: diese wird nicht durch eine Figur bezeichnet. Stattdessen notiert man sich auf einen Zettel, welches Feld die Falle ist. (Zum Beispiel: «3. Feld von links und 5. Feld von unten» ist eine eindeutige Bezeichnung der Falle.) Bleibt eine gegnerische Figur auf diesem Feld stehen, zeigt man den Zettel vor, und sie muss das Brett sofort verlassen.

Die Fallen-Regel kann in verschiedener Weise verändert werden:

- In einem Feld, das unmittelbar ans Nest grenzt, darf keine Falle aufgestellt werden.
- Eine Figur, die die Falle herausfordert, muss zwei Züge lang stehen bleiben und darf erst im dritten Zug wieder bewegt werden. Oder:
 - Eine Figur, die die Falle herausfordert, muss das Spielfeld verlassen, darf aber später in irgendeinem Feld der eigenen ersten Reihe wieder ins Spiel kommen: dies gilt als vollständiger Zug; sie darf dabei nicht auch noch herausfordern.

Andere Plankompositionen

Gespenst

Falle

Geheime Falle

Verschiedene Fallen-Regeln

Zur Aufstellung

Reservefiguren

Statt von Anfang an alle Figuren aufzustellen, darf jeder drei Saurier (also nicht Nest, Blitz, Culak, Gespenst, Falle) als Reserve zurückbehalten.

Vom dritten Zug an darf man diese Reserve ins Spiel bringen. Man setzt dabei eine, zwei oder alle drei Reserve-Saurier auf ein Randfeld der eignen Spielbretthälfte (Reihe 1-7 der normalen Karte), darf dabei aber nicht herausfordern. Zusätzlich darf man dann doch eine Reserve oder eine andere Figur ziehen und dabei auch einen Gegner herausfordern.

Verschiedene Reserve-Regeln

Die Reserve-Regel kann in verschiedener Weise verändert werden:

- Es wird abgemacht, welche drei Figuren zur Reserve gehören, oder:

- Die Reserve muss aus drei verschiedenartigen Sauriern bestehen.

Verdecktes Aufstellen

Statt die Figuren vor den Augen des Gegners aufzustellen, kann man dies auch verdeckt tun.

Man stellt zu diesem Zweck irgend etwas Geeignetes als Sichtschutz zwischen die beiden Spielfeldhälften und entfernt ihn erst, wenn beide Parteien dazu bereit sind.

In diesem Fall darf man seine Figuren auf der ganzen Spielfeldhälfte aufstellen; das eigene Gebiet besteht dann aus den ersten sieben Reihen (der normalen Karte).

Wenn dann die Sichtblende entfernt und die Planteile zusammengeschoben sind, können sich gegnerische Figuren unmittelbar gegenüberstehen; da sie aber nicht in diese Stellung gezogen worden sind, dürfen sie sich nicht herausfordern.

Zum Ziehen

In den ersten drei Zügen darf jeder eine Figur zwei Felder oder gleichzeitig zwei Figuren ein Feld weit ziehen.

Wer zwei Figuren zieht, darf nur mit einer von ihnen einen Gegner herausfordern.

Wenn nur noch insgesamt 20 Figuren auf dem Brett sind oder wenn eine Partei nur noch zehn Figuren hat, wird die obige Zugregel ebenfalls angewandt.

Andere Zugregeln

Verfügt man über zwei «Giganten»-Spiele, kann man auch zu viert spielen.

Je zwei Spieler bilden eine Partei, sitzen nebeneinander und versuchen, die beiden gegnerischen Nester zu erobern.

Damit die Anmarschwege nicht zu lang werden, kann man statt acht auch nur sechs Karten verwenden.

Bei der Aufstellung dürfen die beiden Figurensätze jeder Partei beliebig im eigenen Gebiet verteilt werden. Zwischen den beiden Nestern müssen aber mindestens sieben Felder liegen.

Nachdem die Figuren aufgestellt sind, dürfen sich die Partner nicht mehr beraten.

Bilden Spieler A und B die eine und Spieler c und d die andere Partei, dann wird abwechselnd so gezogen: A - c - B - d.

Zum Spiel zu viert

Das Wesentliche auf einen Blick

Landschaft bestimmen

- mischen - ziehen - ablegen - fixieren

Figuren aufstellen

- Reihe 1-6 = eigenes Gebiet
- Blitz und Nest nur auf Land
- Nest nicht Eckfeld

Ziehen

- jeweils 1 Figur 1 Feld weit, nicht diagonal
- Blitz: nie vorwärts, nie im Sumpf
- Nest: unbeweglich
- Flugsaurier: als Kundschafter auch diagonal und über mehrere leere Felder

Herausforderung

- freiwillig; wer zieht, bestimmt
- nur eine Herausforderung pro Zug
- Herausforderung nicht diagonal (ausser Flug)
- Flugsaurier als Kundschafter: muss herausfordern
- Flugsaurier nach Diagonalfly: muss diagonal herausfordern

Kampf

- Herausforderung führt zum Kampf
- Stärkezahlen vergleichen
- als Kampfgebiet gilt der Standort des Herausgeforderten
- Kampfplatz Land: grüne Zahlen vergleichen
- Kampfplatz Sumpf: orange Zahlen vergleichen

Kampfausgang

- höhere Zahl gewinnt
- gleichartige Saurier mit gleicher Zahl: unentschieden
- verschiedenartige Saurier mit gleicher Zahl, beide verlieren
- Verlierer vom Brett: Sieger darf nachrücken
- unentschiedener Ausgang: Figuren bleiben (wieder verdeckt) stehen

Kampfausgang Sonderfälle

	Flug	Stego	Culak	Nest	andere
Flug	beide verlieren	Flug verliert	remis	Nest verliert	remis

	Tyra	Deino	Flug	Nest	andere
Culak Kampfort Land:	Tyra verliert	Culak verliert	remis	remis	Culak verliert
Kampfort Sumpf:	Tyra verliert	Deino verliert	remis	remis	remis

remis = unentschieden

- Blitz schlägt alle; kann nicht herausfordern; Blitz rückt nicht nach
- Nest kann von allen (ausser Culak) besetzt werden

Sieg

- Nest besetzen
- Gegner bewegungsunfähig machen

