

Offizielle Spielanleitung

Fair fühlt sich UnFairPlay ganz sicher nicht an. Aber lass Dich nicht ärgern, nur weil der gegnerische Spieler Dich rausschmeißt. Du solltest Dich einfach rächen.

Ziel des Spiels:

In UnFairPlay spielst Du immer live mit 2,3 oder 4 Spielern. Bringen Deine 4 Hühner als erster zum Zielfeld oder mache die meisten Punkte vor Ablauf der Spielzeit, um zu gewinnen.

Versuche dabei möglichst viele Bonuspunkte einzusammeln, indem Du die Gegner rausschmeißt. Auch der häufige Einsatz der schwarzen Bonusfelder bringt Extrapunkte. Bewege Dein Huhn so schnell wie möglich, denn jeder Spieler hat seine eigene Uhr. Je schneller Du ziehst, desto mehr Züge kannst Du im Spielverlauf machen. Du darfst Dir maximal 20 Sekunden Zeit lassen, um dein Huhn zu bewegen.

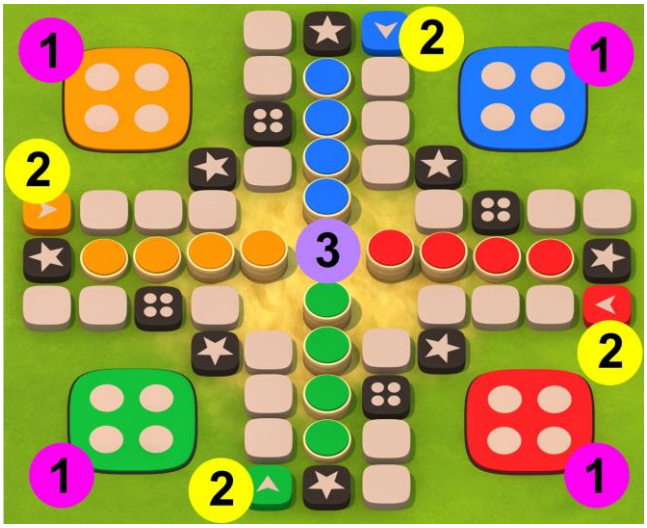
Ablauf:

Schritt 1: Stehen alle Deine 4 Hühner noch im eigenem Heimfeld, darfst Du dreimal würfeln, bis Du eine 6 würfelst und damit ein Huhn ins Spiel bringen kannst. Danach darfst Du noch mal würfeln und dieses Huhn bewegen. Solange noch eigene Hühner im Heimfeld stehen, musst Du den Platz vor Deinem Heimfeld freimachen. Du musst also direkt das zuvor auf das Startfeld gerückte Huhn vorwärtsbewegen.

Schritt 2: Rücke Deine Hühner im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Augenzahl vorwärts, bis Sie am Ende die Zielfelder erreicht haben. Eigene Hühner, die sich bereits innerhalb des Heimfeldes befinden können, auch übersprungen werden.

Achtung!

Sind alle Deine Hühner auf Heim- und Zielfeld verteilt, darfst Du nur 3x würfeln, um Dein Huhn aus dem Heimfeld ins Spiel zu bringen, wenn alle Hühner im Zielfeld so aufgerückt sind, dass sie nicht mehr vorrücken könnten.



1 = Heimfelder: Hier stehen alle Figuren beim Start, je nach Farbe, die Du vor Spielbeginn gewählt hast.

2 = Startfeld: Hier landet dein Huhn, wenn es durch eine gewürfelte 6 im Speil landet.

3 = Zielfelder: Nachdem Deine Hühner das Spielfeld 1x umrundet haben, landen sie hier. Das Ziel des Spiels ist es, alle deine 4 Hühner von den Heimfeldern in die Zielfelder zu bringen.

Heimfeld: (1)

Hier warten alle Deine Hühner auf den Spielstart. Die Hühner kommen erst aus dem Heimfeld, wenn Du eine 6 gewürfelt hast. Wird eines Deiner Hühner vom Spielfeld geschmissen, landet Dein Huhn wieder im Heimfeld.

Startfeld: (2)

Das Startfeld ist das Feld in der von Dir gewählten Farbe. Von hier werden die Moorhühner automatisch vom Heimfeld ins Spiel gebracht.

Solange noch Figuren im Heimfeld stehen, muss das Startfeld freigeräumt werden.

Zielfelder: (3)

Die 4 Zielfelder sind das Ziel für Deine 4 Hühner in der von Dir gewählten Farbe. Um das Spiel vor Ablauf der Spielzeit zu gewinnen, musst Du alle Deine Hühner in das Zielfeld bringen. Hühner, die bereits auf einem der Zielfelder stehen, sind vor gegnerischen Attacken geschützt und bringen Dir Bonuspunkte.

- Erstes eigenes Huhn im Zielfeld: 100 Punkte
- Zweites eigenes Huhn im Zielfeld: 250 Punkte
- Drittes eigenes Huhn im Zielfeld: 500 Punkte
- Viertes eigenes Huhn im Zielfeld: 1000 Punkte

Joker, Sonderfelder und Aktionen:

Joker:

Pro Spielrunde kannst Du maximal 4 Joker setzten. Der Joker garantiert Dir beim nächsten Würfeln eine 6

Aktiviere den Joker, in dem Du oben rechts im Spielfeld auf den Würfel klickst. Zur Bestätigung färbt er sich rot ein

Der Joker hilft Dir, schnell Figuren aus dem Heimfeld ins Spiel zu bringen und um andere Figuren schnell zu bewegen. ACHTUNG: Ist das automatische Würfeln eingeschalten. So musst Du den Joker aktivieren, bevor Du an der Reihe bist.

Sonderfeld 1



Die 4 Punkte stellen Dein Heimatfeld dar. Kommst Du auf dieses Feld, darfst Du eine Figur aus Deinem Heimfeld ins Spielfeld ziehen und nochmals würfeln. Mit dem Zweitwurf muss Du dann Dein Huhn vom Startfeld fortbewegen, wenn sich weitere Figuren im Heimfeld befinden. Sind alle Deine Hühner bereits aus dem Heimfeld im Spiel, darfst Du einfach erneut würfeln.

Außerdem bekommst Du auf diesem Feld 25 Punkte extra.

Sonderfeld 2



Kommt Dein Huhn auf den Stern, wird es zum nächsten Stern gebeamt. Steht auf diesem Stern bereits eines deiner Hühner, überspringst Du es bis zum nächsten Stern-Feld. Nutze diese Funktion taktisch und Du kannst mit einem Zug fast das ganze Spielfeld umrunden

Zusätzlich erhältst Du 25 Punkte für dieses Sonderfeld.

Bonuspunkte:

Jeder Punkt zählt! Schmeiße so viele gegnerische Hühner raus wie nur möglich um nutze alle Sonderfelder, um Bonuspunkte zu ergattern. Je mehr Deiner Hühner Du ins Zielfeld bringst, desto mehr Bonuspunkte bekommst Du.

Schmeißt ein Gegner jedoch dein Huhn raus, bekommst Du 25 Minuspunkte.

Spielzeiten:

Bei **kostenlosen** Spielen gelten folgende Zeiten:

- 2 Spieler 480 Sekunden = 240s/Spieler
- 3 Spieler 600 Sekunden = 200s/Spieler
- 4 Spieler 720 Sekunden = 180s/Spieler

Bei Geldspielen **unter 2,50€** Einsatz pro Spieler:

- 2 Spieler 480 Sekunden = 240s/Spieler
- 3 Spieler 720 Sekunden = 240s/Spieler
- 4 Spieler 960 Sekunden = 240s/Spieler

Bei Geldspielen **ab 2,50€** Einsatz pro Spieler:

- 2 Spieler 900 Sekunden = 450s/Spieler
- 3 Spieler 1200 Sekunden= 400s/Spieler
- 4 Spieler 1200 Sekunden= 300s/Spieler

Spielende:

- Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle seine 4 Hühner in seine 4 Zielfelder gebracht hat,
- Oder wenn die Zeit aller im Spiel anwesenden Spieler abgelaufen ist.

Was passiert, wenn ein Spieler fliegt?

Fliegt ein Spieler aus einer laufenden live Spielrunde weil z.B. sein Internet kurze Aussetzer hat, wird er einfach übersprungen, aber auch seine Uhr läuft nicht weiter. Kommt er also zurück, während das Spiel noch läuft, kann er weiterspielen und hat keinen Nachteil, weil er ja keine Zeit verloren hat.