

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält ein **Wertungsblatt**, einen **Markierungsstein** und einen **Stift**.
- Werft die **9 Laborplättchen** auf den Tisch und legt Sie dann drei Spalten jeweils Plättchen 0, 1, 2 aus. Legt einen **Markierungsstein** jedes Spielers über jede Spalte.

Spielablauf:

Es werden 3 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus zwei Spielzügen jeden Spielers und einer Zwischenwertung. Ein Spielzug besteht aus folgenden Phasen:

- **Würfeln:** Der aktive Spieler würfelt alle 6 Würfel, legt 2 beliebige heraus, würfelt die übrigen 4, legt wieder 2 beliebige heraus und würfelt die übrigen 2
- **Hauptaktionen ausführen:** Der aktive Spieler kombiniert jeweils einen weißen und einen schwarzen Würfel zu einer Hauptaktion. Maximal 2 davon können ausgeführt werden. Die entsprechenden Punkte trägt er auf seinem Wertungsblatt in der Zeile des Zuges ein.
 - **Kristall:** Er kreuzt einen Kristall an und erhält Punkte entsprechend des schwarzen Würfels.
 - **Forschung:** Er kreuzt den obersten Farbkreis an und erhält entsprechend viele Punkte. Der schwarze Würfel muss diese Farbe zeigen. (Reihenfolge einhalten!)
 - **Labor:** Er versetzt einen Markierungsstein um ein Feld nach unten auf die Stufe die der schwarze Würfel zeigt und erhält 0 Punkte.
 - **Bot:** Er kreuzt den am weitesten Linken Bot der Farbe des schwarzen Würfels an und erhält die angegeben Punkte.
 - **U-Boot:** Er kreuzt das U-Boot in der Farbe des schwarzen Würfels an und erhält 0 Punkte.
- **Oktopodenaktion ausführen:** Der aktive Spieler kreuzt für jeden gewürfelten Oktopoden einen selbigen an und notiert sich Punkte entsprechend der Tabelle.
- **Zusatzaktionen der Mitspieler:** Die Mitspieler dürfen zwei beliebige Würfel für eine Haupt- oder Oktopodenaktion nutzen und tragen das Ergebnis in der Augenzeile ein. (Jeder Spieler kann dies nur 2x pro Runde tun!)

Zwischenwertung:

Nach jeder Runde (2 Züge pro Spieler) gibt es eine **Zwischenwertung**:

- Jeder Spieler erhält **einen Punkt pro Bot in einem U-Boot** und trägt diese ein.
- Jeder Spieler **verliert zwei Punkte, wenn er nicht beide Oktopoden** durchkreuzt hat.
- Die **Punktesumme** der Runde wird **eingetragen**.

Spielende:

Das Spiel endet nach der dritten Zwischenwertung mit der **Bonuswertung**. Der Spieler mit den **meisten Kristallen** erhält 4 Punkte, der mit den zweitmeisten 2 Punkte (bei Gleichstand aufteilen, mind. 1 Kristall für Punkte). Weiterhin erhalten die Spieler Punkte für ihre **Stufe 2 Labore**. Die Einzelsummen werden aufaddiert. Der Spieler mit den **meisten Punkten gewinnt**.

Siegpunkt★ smmmler

Der sympathische Spieleshop

OctoDice – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Pro Spieler: 1 Wertungsblatt, 1 Markierungsstein, 1 Stift
- 9 Laborplättchen zufällig verteilt in 3 Spalten 0, 1, 2 auslegen

Spielablauf:

3 Runden: Jeweils 2 Spielzüge pro Spielers und Zwischenwertung. Spielzug:

- **Würfeln:** aktiver Spieler würfelt 6 Würfel legt 2 raus, würfelt 4, legt 2 raus, würfelt 2
- **Hauptaktionen ausführen:** aktiver Spieler kombiniert jeweils 1 weißen + 1 schwarzen Würfel zu Hauptaktion (max. 2), Punkte werden in Zugzeile eingetragen
 - **Kristall:** Kristall ankreuzen, Punkten entsprechend schwarzem Würfel
 - **Forschung:** Obersten Farbkreis ankreuzen, Punkte wie angegeben
 - **Labor:** Markierungsstein 1 Feld runter auf Stufe des schwarzen Würfels, 0 Punkte
 - **Bot:** Bot in Farbe des schwarzen Würfels ankreuzen, Punkte wie angegeben
 - **U-Boot:** U-Boot in der Farbe des schwarzen Würfels ankreuzen, 0 Punkte
- **Oktopodenaktion ausführen:** Oktopoden ankreuzen und Bonuspunkte notieren
- **Zusatzaktionen der Mitspieler:** Mitspieler dürfen 2 beliebige Würfel nutzen

Zwischenwertung:

Nach jeder Runde Zwischenwertung:

- 1 Punkt pro Bot in U-Boot
- zwei Minuspunkte, wenn nicht beide Oktopoden angekreuzt

Spielende:

Spiel endet nach 3, Zwischenwertung mit Bonuswertung. Spieler mit meisten Kristallen erhält 4 Punkte, mit zweitmeisten 2 Punkte (bei Gleichstand aufteilen, mind. 1 Kristall für Punkte). Punkte für Stufe 2 Labore. Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.