



PIXOID™

Schlüpfе in die Rolle des kleinen Energiewürfels Pixoid und flieh vor den Bugs durch das Labyrinth von Computerplatinen!



8 BIT BOX™



MATERIAL

SPIELMATERIAL



4 Computerplatinen



8 Bildschirmränder



6 Figurenkärtchen
(Vorderseite: Pixoid,
Rückseite: Bug)

KONSOLENMATERIAL



1 Steuergerät
pro Spieler



2 Klötzchen pro Spieler
(in der Farbe des
Steuergeräts)



16 neutrale
Klötzchen

ÜBERSICHT UND ZIEL DES SPIELS



Mit dem Steuergerät bewegen die Spieler sich über die Computerplatinen. Spielst du Pixoid? Dann musst du versuchen, den Bugs so lange wie möglich zu entkommen! Spielst du einen Bug? Dann koordinierst du deine Züge bestmöglich mit den anderen Bugs, um Pixoid schnell zu fangen!

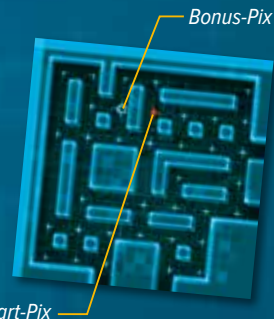
Jede Runde spielt ein anderer Spieler Pixoid. Nachdem jeder Spieler einmal Pixoid war, gewinnt derjenige mit den meisten Siegpunkten.



SPIELELEMENTE

Computerplatinen

Die Computerplatinen zeigen ein Labyrinth, durch das die Spieler sich bewegen. Darin gibt es zwei Dinge: Pix und Wände. Pix sind die kleinen weißen (manchmal auch roten) Punkte: Sie stehen für die Felder, auf denen die Spieler ziehen können. Die Bonus-Pix zeigen an, wohin die neutralen Bonusklötzchen gelegt werden, während die roten Pix für die möglichen Startfelder der Spieler stehen. Durch die Wände kann nicht hindurch gezogen werden.



Bildschirmränder

Bildschirmränder dienen als Begrenzung der Computerplatinen. Entlang dieser Ränder verläuft eine Siegpunktleiste, auf der die Spieler ihren Punktestand festhalten.



Neutrale Klötzchen

Neutrale Klötzchen geben die Anzahl an Runden an, die der Pixoid-Spieler überlebt hat. Zu Beginn gibt es außerdem 4 zusätzliche neutrale Klötzchen auf der Computerplatine.



Farbige Klötzchen

Jeder Spieler hat zwei Klötzchen seiner Farbe. Mit einem dieser Klötzchen wird der Punktestand auf der Siegpunktleiste angezeigt, während das andere die Position des Spielers auf der Computerplatine angibt.



Figurenkärtchen

Diese Kärtchen zeigen an, wer in der aktuellen Runde Pixoid ist und wer einen Bug spielt.



ACHTUNG

Dieser Spielaufbau ist für eine Partie zu viert gedacht. Der Spielaufbau für eine Partie zu dritt findet sich auf Seite 11.

VORBEREITUNG

1

Die **Bildschirmränder** werden entsprechend der Abbildung zusammengesetzt, sodass die Zahlen der Siegpunktleiste in der richtigen Reihenfolge sind.

2

Die **4 Computerplatinen** werden als Quadrat nebeneinander gelegt. Sie werden so ausgerichtet, dass rund um die 4 Tableaus ein durchgehender blauer Rand verläuft.

ANMERKUNG

Diese Tableaus sind doppelseitig bedruckt, sodass beim Spielaufbau viele unterschiedliche Kombinationen möglich sind.

ANMERKUNG

Der Spielplan aus Computerplatinen wird so aufgebaut, dass jeder Spieler vor einem Rand des Spielplans sitzt.

3

Jeweils **1 neutrales Klötzchen** wird auf jeden Bonus-Pix gelegt.

4

Die **12 restlichen neutralen Klötzchen** kommen als Reserve neben den Computerplatinen-Spielplan.

8

Pixoid legt sein zweites farbiges Klötzchen auf einen Start-Pix seiner Wahl. Dann legen die Bugs nacheinander ihr zweites farbiges Klötzchen jeweils auf einen freien Start-Pix.

7

Jeder Spieler legt eins seiner farbigen Klötzchen auf Feld 0 der **Siegpunktleiste**.

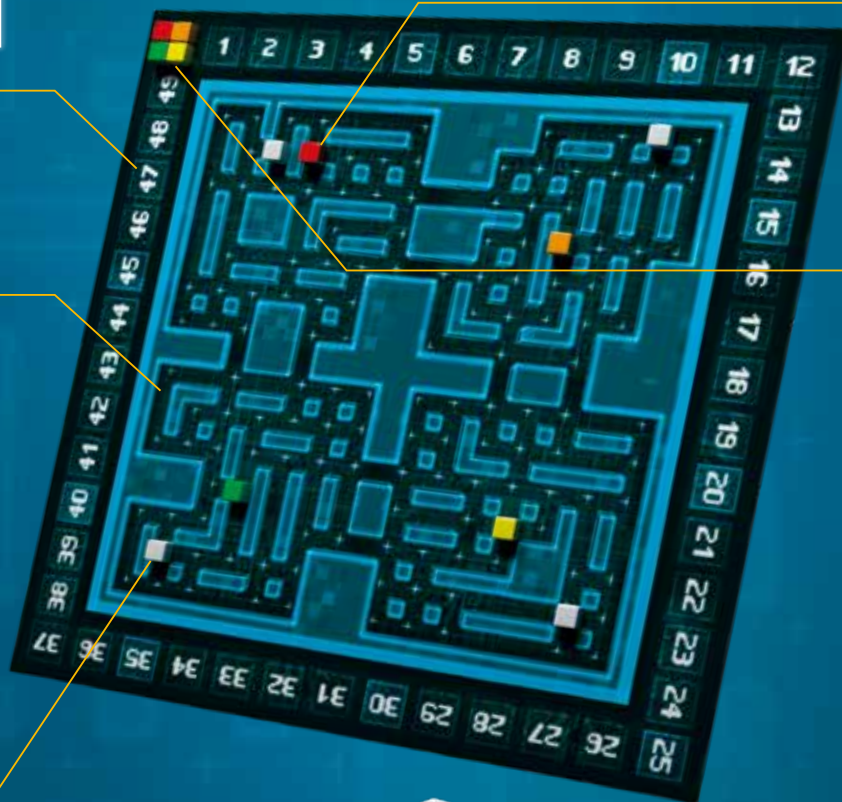
6

In der ersten Runde übernimmt der älteste Spieler die Rolle von

Pixoid. Die übrigen Spieler spielen Bugs. Jeder Spieler nimmt sich das **Figurenplättchen** seiner Farbe und legt es vor sich ab, sodass die Rolle, die er spielt, sichtbar ist.

5

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das entsprechende **Steuergesetz** sowie die **farblich passenden Klötzchen**.



SPIELABLAUF

Die folgenden Regeln (Seite 6 bis 10) beschreiben den Ablauf einer Standardpartie. Jeder Spieler übernimmt eine Runde lang die Rolle von Pixoid. Deshalb verläuft eine Standardpartie über so viele Runden, wie Spieler teilnehmen.

Jede Runde besteht aus maximal 12 Zügen.

Jeder Zug ist in 3 Phasen unterteilt:

1 GEHEIMES PROGRAMMIEREN

2 BEWEGUNG

3 WERTUNG



1 GEHEIMES PROGRAMMIEREN

Jeder Spieler stellt auf seinem Steuergerät geheim die Richtung ein, in die er ziehen möchte, sowie die Entfernung, die er dabei zurücklegen will.

► Auf dem linken Rad wählt der Spieler die Richtung, in die er sich bewegen möchte (nach oben, nach unten, nach links oder nach rechts). Der Pfeil, der oben zu sehen ist, gibt die Richtung an, die er in diesem Zug nehmen wird.

► Auf dem mittleren Rad wählt der Spieler die Anzahl an Pix, um die er sein Klötzchen in die gewählte Richtung ziehen möchte.

Dann geht es mit der Bewegungsphase weiter.



ANMERKUNG

Pixoid muss fliehen, und die Bugs jagen ihn. Sie sind ständig in Bewegung. Deshalb darf kein Spieler auf seinem mittleren Rad die Zahl 0 einstellen. Außerdem ist es nicht möglich, die Richtung einer Wand zu wählen, neben der man bereits steht.

ANMERKUNG

Das rechte Rad wird bei diesem Spiel nicht verwendet.



Die Bugs dürfen nicht miteinander kommunizieren, um ihre Bewegungen zu koordinieren. **Sie müssen still sein.**

NEUTRALE BONUSKLÖTZCHEN

Wie der Name schon sagt, verhelfen die neutralen Bonusklötzchen auf den Computerplatinen zu einem Bonus. Nur Pixoid darf sie einsammeln. Wenn Pixoid ein neutrales Bonusklötzchen aufnimmt, legt er es sofort zu etwaigen Klötzchen, die er in vorangegangenen Zügen gesammelt hat.



Um ein neutrales Bonusklötzchen zu bekommen, muss Pixoid auf oder über den Pix ziehen, auf dem sich das Klötzchen befindet. Dann nimmt er es an sich und legt es vor sich ab. Zieht er ein weiteres Mal über diesen Pix, erhält er den Bonus nicht noch einmal, da er das Klötzchen bereits eingesammelt hat.

Die Bugs können auf oder über einen Pix ziehen, auf dem sich ein neutrales Bonusklötzchen befindet. In diesem Fall bleibt das Klötzchen jedoch an Ort und Stelle liegen. Beendet ein Bug seine Bewegung auf einem neutralen Bonusklötzchen, wird er einfach obendrauf abgestellt.



2 BEWEGUNG

Sobald alle Spieler ihre Bewegung programmiert haben, deckt jeder sein Steuergerät auf und legt es offen neben seine Seite des Spielfelds. Dann zieht jeder sein farbiges Klötzchen gemäß seiner Programmierung.



Pixoid bewegt sich um 3 Pix in diese Richtung.

Pixoid zieht immer als Erster und führt seine Bewegung vollständig aus, falls das möglich ist. Danach bewegen sich die Bugs gleichzeitig und führen ihre Bewegungen vollständig aus, falls das möglich ist. Hindert eine Wand einen Spieler daran, seine Bewegung komplett auszuführen, bleibt sein Klötzchen auf dem Pix vor der Wand stehen.

- 3 Bewegt Pixoid sich auf oder über einen Pix, auf dem ein Bug steht, geht es weiter,** wie unter „Ende der Runde“ beschrieben.
- 3 Bewegt ein Bug sich auf oder über einen Pix, auf dem Pixoid steht, geht es weiter,** wie unter „Ende der Runde“ beschrieben.
- 3 Falls mehrere Bugs ihre Bewegung auf demselben Pix beenden,** werden diese Bugs auf dem Pix übereinander gestapelt.

3 WERTUNG

- 3 Sobald alle Spieler ihre Bewegung beendet haben und falls Pixoid nicht gefangen worden ist,** erhält er ein neutrales Klötzchen aus der Reserve. Nimmt Pixoid sich das letzte (zwölfte) Klötzchen aus der Reserve, geht es weiter, wie unter „Ende der Runde“ beschrieben.
- 3 Ist Pixoid noch nicht gefangen worden, und die Reserve der neutralen Klötzchen ist noch nicht leer,** geht es mit dem nächsten Zug weiter: Die Spieler nehmen ihre Steuergeräte, und eine neue Programmierphase beginnt.

ENDE DER RUNDE

Es gibt zwei Bedingungen, welche die Runde beenden:



Pixoid nimmt sich das 12. Klötzchen aus der Reserve.

- 3 Pixoid erhält 12 Punkte plus einen weiteren Punkt pro neutralem Bonusklötzchen, das er eingesammelt hat.
- 3 Die Bugs erhalten 0 Punkte.



Ein Bug hat Pixoid gefangen.

- 3 Pixoid erhält 1 Punkt pro Klötzchen, das er in dieser Runde aus der Reserve erhalten hat, plus einen weiteren Punkt pro neutralem Bonusklötzchen, das er eingesammelt hat.
- 3 Jeder Bug bekommt Punkte entsprechend der Anzahl an Klötzchen, die noch in der Reserve übrig sind.

BEISPIEL

Pixoid wird gefangen, nachdem er 9 Klötzchen aus der Reserve genommen und 1 neutrales Bonusklötzchen eingesammelt hat. Deshalb erhält der Pixoid-Spieler 10 Punkte, während die Bugs jeweils 3 (12 - 9) Punkte erhalten.

Die Spieler ziehen ihr Klötzchen auf der Siegpunkteleiste entsprechend ihrem Ergebnis vorwärts. Der linke Nachbar des Pixoid-Spielers übernimmt nun die Pixoid-Rolle, während der letzte Pixoid-Spieler jetzt einen Bug spielt. Um anzuzeigen, dass sie nun eine andere Rolle haben, drehen diese beiden Spieler ihre Figurenkärtchen um. Die 4 neutralen Bonusklötzchen werden wieder auf die Bonus-Pix gelegt. Jeder Spieler nimmt sein farbiges Klötzchen aus dem Labyrinth zurück. Dann geht es mit Schritt 8 des Spielaufbaus weiter (vgl. Seite 5).

Nach 4 Runden (bei 4 Spielern) beziehungsweise 3 Runden (bei 3 Spielern) hat jeder Spieler einmal die Rolle von Pixoid gespielt. **Dann geht es weiter, wie unter „Ende der Partie“ beschrieben.**



ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, nachdem jeder Spieler einmal Pixoid war.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnen die daran beteiligten Spieler gemeinsam.



KURZE PARTIE

Bei einer kurzen Partie wird nur eine einzige Runde gespielt. Dabei gelten die Standardregeln (Seite 6 bis 10) mit folgenden Änderungen:

3 Beim Spielaufbau wird Schritt 7 weggelassen. Die Klötzchen werden stattdessen zurück in die Schachtel gelegt. Die Siegpunkteleiste wird nicht benötigt.

3 Die Partie endet nach der ersten Runde, und nur ein einziger Spieler übernimmt die Pixoid-Rolle:

+ Pixoid muss insgesamt 12 neutrale Klötzchen bekommen - durch das Einsammeln von neutralen Bonusklötzchen vom Spielplan beziehungsweise aus der Reserve am Ende jedes Zugs. Gelingt es ihm, sein 12. Klötzchen zu bekommen, hat er sofort gewonnen, und die Bugs haben verloren.

+ Fängt ein Bug Pixoid, bevor er 12 Klötzchen gesammelt hat, gewinnen die Bugs.

VARIANTE FÜR 3 SPIELER

Bei einer Partie zu dritt gelten die Standardregeln (Seite 6 bis 10) mit folgenden Änderungen:

Beim Spielaufbau gibt es folgenden weiteren Schritt:

9 Der linke Nachbar des Pixoid-Spielers nimmt sich (von den nicht verwendeten) ein zweites Steuergerät sowie ein Klötzchen derselben Farbe. Er stellt dieses Klötzchen auf den letzten verbliebenen Start-Pix.

Während der Phase des Geheimen Programmierens gelten folgende Änderungen:

1 Der Spieler mit den zwei Steuergeräten programmiert die Bewegung von zwei Bugs auf dem jeweiligen Steuergerät.

2 Die Bewegungsphase entspricht den Standardregeln.

3 Am Ende der Wertungsphase gibt der Spieler mit den beiden Steuergeräten eins davon an den anderen Bug-Spieler weiter.

4 Beim nächsten Zug kontrolliert dieser Spieler nun den zum Steuergerät gehörenden Bug. Auf diese Weise wird der dritte Bug immer abwechselnd von einem der beiden Bug-Spieler kontrolliert.

IMPRESSUM

Spielautoren: Frank Crittin & Grégoire Largey • **Illustrator:** Djib

Projektleitung und Redaktion: Xavier Taverne • **Entwicklung:** Timothée Simonot

Grafik: Frédéric Derlon • **Korrektor:** Alain Wernert • **Übersetzerin:** Birgit Irgang

©2018 IELLO. IELLO, PIXOID und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO. Iello - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt - France
Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

HUTER Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erststichungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



ÜBERBLICK

Spielmaterial

- 3 4 Computerplatinen
- 3 8 Bildschirmränder
- 3 1 Figurenkärtchen pro Spieler



Konsolenmaterial

- 3 1 Steuergerät pro Spieler
- 3 2 Klötzchen pro Spieler
(1 pro Spieler bei einer kurzen Partie)
- 3 16 neutrale Klötzchen



Spielablauf

1 Geheimes Programmieren

Richtung + Zugweite (größer als 0)



2 Bewegung

Pixoid zieht zuerst, dann bewegen die drei Bugs sich gleichzeitig.



3 Wertung

Wurde Pixoid in dieser Runde nicht gefangen, erhält er 1 Klötzchen aus der Reserve.

Standardpartie

Nimmt Pixoid sich das letzte Klötzchen aus der Reserve, endet die Runde.

Kurze Partie

Erhält Pixoid sein 12. Klötzchen (einschließlich neutraler Bonusklötzchen), endet die Partie.

Ende der Runde

(nur in einer Standardpartie)

- 3 Pixoid erhält so viele Punkte, wie er Klötzchen aus der Reserve genommen hat, plus 1 weiteren Punkt pro neutralem Bonusklötzchen, das er eingesammelt hat.
- 3 Jeder Bug erhält pro Klötzchen, das noch in der Reserve übrig ist, einen Punkt.
- 3 Ein Spieler, der die Pixoid-Rolle noch nicht übernommen hatte, wird in der nächsten Runde zum neuen Pixoid.

Ende einer Standardpartie

Nachdem jeder Spieler einmal Pixoid war, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Ende einer kurzen Partie

Pixoid gewinnt, wenn er sein 12. neutrales Klötzchen bekommt, **oder** die Bugs gewinnen, wenn einer von ihnen Pixoid gefangen hat, bevor er 12 Klötzchen hat.

8BITBOX™

