

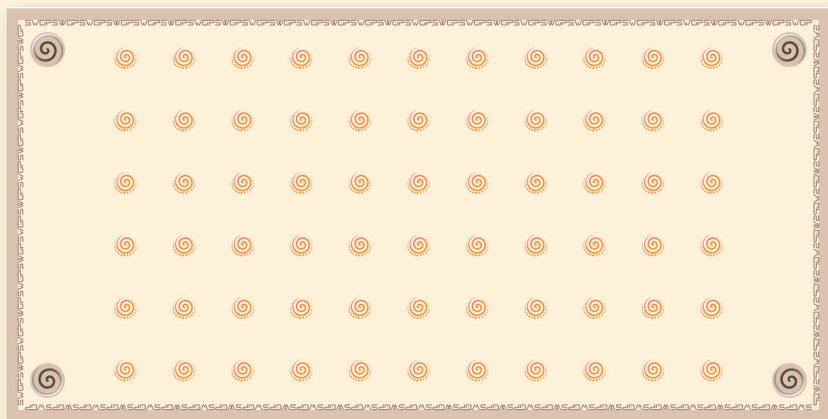
# SWOP

Ein taktisches Würfelspiel mit faszinierend einfachem Spielprinzip für 1 - 4 Personen ab 8 Jahren von Karin Herrmann & Otmar Bettscheider

66 zufällig verteilte Würfel liegen vor euch auf dem Spielbrett. In eurem Zug vertauscht ihr die Position von zwei Würfeln, um so neue Kombinationen von Würfeln zu bilden. Je mehr Kombinationen (Sequenzen) ihr dabei bildet und je länger diese sind, desto mehr Punkte gibt es. Die meisten Punkte gibt es für einen *Swop* – so nennen wir eine Sequenz aus 6 Würfeln in Folge. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Ihr könnt **SWOP** in zwei Schwierigkeitsstufen spielen. Im Grundspiel dürft ihr jeden Würfel bewegen. In der taktischeren Farbvariante (Masterspiel) seid ihr auf bestimmte Würfelfarben festgelegt.

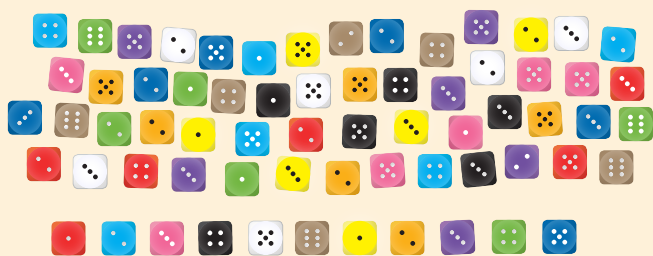
## Spielmaterial



1 Spielbrett



1 Punkttafel



66 Würfel in 11 Farben  
(je 6 pro Farbe)



8 Swop-Chips  
(=schwarze Löcher)



1 Startspielerstein



4 Spielfiguren



20 Klötzchen in 10 Farben  
(je 2 pro Farbe)

## Spielvorbereitung – Grundspiel

Verteilt alle 66 Würfel nach dem Zufallsprinzip auf dem Spielplan. Auf jedes Spiralfeld kommt ein Würfel. Achtet dabei darauf, dass keine größeren Gruppen von gleichen Augenzahlen und Farben entstehen, also z.B. nicht drei oder mehr benachbarte Würfel dieselbe Augenzahl oder Farbe haben.

Setzt eure Spielfigur auf das Startfeld der Punktetafel.

Nehmt euch schwarze Swop-Chips und legt sie vor euch auf ein braunes Spiralfeld:

- bei 1 – 2 Personen jeweils 3 Chips
- bei 3 – 4 Personen jeweils 2 Chips

### Spielaufbau für 2 Personen



### Grundspiel

Die Farbe der Würfel hat hier keine Bedeutung.

Die 20 Farbklotzchen werden im Grundspiel nicht benötigt. Ihr braucht sie im Masterspiel, das wir ab Seite 5 erklären.

## Spielablauf

Wer zuletzt ein Würfelspiel gewonnen hat, beginnt und bekommt den weißen Startspielerstein. Alternativ könnt ihr auch losen. Danach geht es solange im Überzeigersinn weiter, bis das Spiel endet.

Wenn ihr am Zug seid, ist es immer euer Ziel, die Positionen von **genau zwei Würfeln** so zu tauschen, dass dadurch neue Gruppen aus Würfeln entstehen. Für diese **neu** gebildeten Würfelgruppen (=Sequenzen) bekommt ihr Punkte.

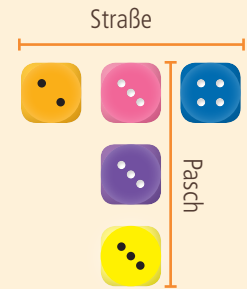
Immer wenn du an der Reihe bist, führst du die folgenden drei Aktionen nacheinander aus:

1. Tausche die Position von 2 Würfeln auf dem Spielbrett.
2. Werte die neu entstandenen Würfel-Sequenzen.
3. Ziehe deine Spielfigur auf der Punktetafel so viele Felder in Richtung Ziel, wie die Wertung an Punkten erbrachte.

## ❑ Würfel tauschen

Im Grundspiel darfst du jeden Würfel mit einem beliebigen anderen Würfel tauschen; die Farbe der Würfel spielt dabei keine Rolle. Einzige Einschränkung: Würfel mit gleicher Augenzahl dürfen nicht getauscht werden. (→Seite 4 "Was ist nicht erlaubt?")

Um Punkte zu erzielen, musst du in deinem Zug **mindestens 1 Würfel-Sequenz neu** bilden. Als **Sequenz** bezeichnen wir eine Gruppe von benachbarten Würfeln, die **mindestens 3 Würfel** und **längstens 6 Würfel** umfasst. Eine Sequenz kann waagrecht und senkrecht angeordnet sein. Sequenzen dürfen sich auch überschneiden.



## ❑ Sequenzen werten

Es gibt 2 Arten von Sequenzen, die Punkte bringen:

**Straße** = Folge von Würfeln mit durchgängig auf- bzw. absteigender Augenzahl

**Pasch** = Folge von Würfeln mit gleicher Augenzahl

Straßen-Sequenz und Pasch-Sequenz bringen gleich viele Punkte.

Entscheidend ist lediglich die **Länge der Sequenz**:

3 Würfel = 1 Punkt

4 Würfel = 2 Punkte

5 Würfel = 3 Punkte

6 Würfel = 5 Punkte (= **Swop**)

**WICHTIG:** Eine **Sequenz ist maximal 6 Würfel lang**. Auch bei einem Pasch z.B. aus 7 Würfeln, zählen nur 6 Würfel davon für die Wertung. (Beispiel →Seite 7)

### Der Swop

Eine **Sequenz aus 6 Würfeln** ist ein **Swop**. Ein Swop kann auf 3 Arten gebildet werden. Als **Straße**, als **Pasch** und in der Sonderform „**Drilling**“ . Ein Drillingswop besteht aus zwei 3er-Paschen, die direkt nebeneinander liegen.

Der Swop ist die längste und wertvollste Sequenz. Ihr bekommt dafür 5 Punkte, allerdings kostet er euch **1 Swop-Chip**.

Durch Swops entstehen „**schwarze Löcher**“ auf dem Spielplan. Der Grund: Wenn ihr in eurem Zug einen Swop bildet, müsst ihr anschließend den Würfel, mit dem ihr den Swop gebildet habt, durch einen eurer Swop-Chips ersetzen. Dieser Würfel ist damit aus dem Spiel, legt ihn zurück in die Schachtel.

Da ihr nur wenige Swop-Chips zur Verfügung habt, ist es wichtig, damit hauszuhalten. Denn einen Swop dürft ihr nur dann bilden, wenn ihr noch einen Swop-Chip besitzt. Ist das nicht der Fall, müsst ihr andere Würfel tauschen!

Am Ende des Spiels zählt jeder Swop-Chip, den ihr noch im Vorrat habt, 1 Punkt.



3er-Straße = 1 Punkt



3er-Pasch = 1 Punkt



4er-Straße oder 4er-Pasch = 2 Punkte



5er-Straße oder 5er-Pasch = 3 Punkte



Swop aus Straße oder Pasch = 5 Punkte



Swop-Drilling = zwei 3er-Pasche = 5 Punkte

## □ Punkten

Punkten kannst du sowohl über die Länge der Sequenzen, wie über deren Anzahl. Denn: Je mehr Sequenzen dir in einem Zug gelingen, desto mehr zusätzliche Bonuspunkte bekommst du.

Die Bonuspunkte addierst du zu den Punkten für deine neu gebildeten Sequenzen hinzu und gehst anschließend mit deiner Spielfigur auf der Punktetafel entsprechend 1 Feld pro Punkt voran.

## Bonuspunkte

Bonuspunkte bekommst du, wenn du 2 oder mehr neue Sequenzen in deinem Zug gebildet hast. Für 2 Sequenzen erhältst du 1 Bonuspunkt und für jede weitere Sequenz wieder 1 Bonuspunkt mehr. Da ja immer **beide** bewegten Würfel gewertet werden, sind so bis zu 7 Bonuspunkte bei 8 neu gebildeten Sequenzen möglich: siehe Beispiel →

- 1 Bonuspunkt für 2 Sequenzen
- 2 Bonuspunkte für 3 Sequenzen
- 3 Bonuspunkte für 4 Sequenzen
- 4 Bonuspunkte für 5 Sequenzen
- 5 Bonuspunkte für 6 Sequenzen
- 6 Bonuspunkte für 7 Sequenzen
- 7 Bonuspunkte für 8 Sequenzen

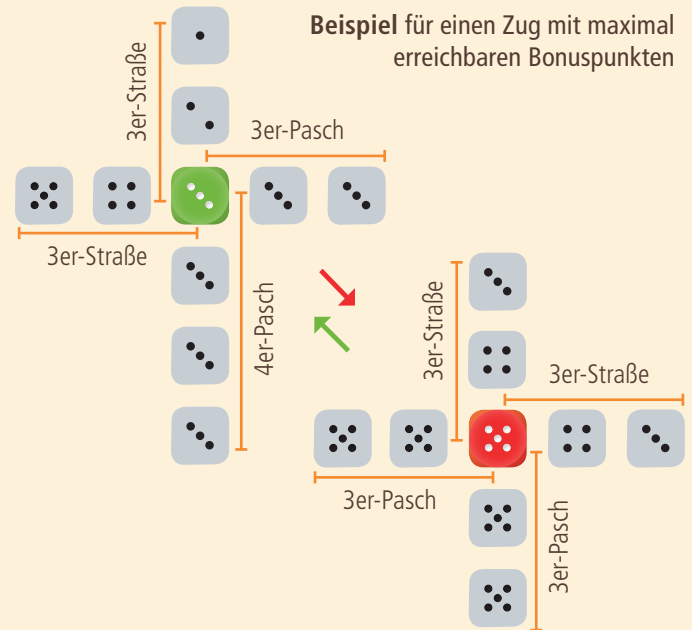
## Was ist nicht erlaubt?

Würfel mit **gleicher Augenzahl** dürfen nicht getauscht werden.

Zwei Würfel, deren Position gerade getauscht wurde, darfst du in deinem Zug nicht „zurücktauschen“. Der letzte Zug darf also nicht rückgängig gemacht werden.

Es ist jedoch erlaubt, **einen** der gerade bewegten Würfel, mit einem beliebigen anderen Würfel zu tauschen. siehe Beispiel →

Schwarze Löcher dürfen selbstverständlich nicht bewegt werden.

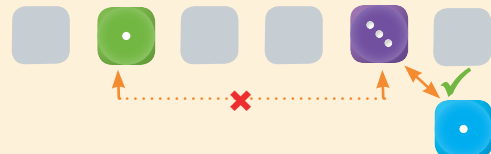


Dieses Beispiel zeigt, dass durch den Tausch von 2 Würfeln bis zu 8 neue Sequenzen entstehen können – etwas, was uns bisher leider noch nicht gelungen ist 😊. So sieht die Wertung aus:  
Sequenzpunkte für Würfel grün3:  
 $3 \times 3\text{er-} + 1 \times 4\text{er-Sequenz} = 3 \times 1 \text{ Pkt.} + 2 \text{ Pkt.} = 5 \text{ Punkte}$   
Sequenzpunkte für Würfel rot5:  
 $4 \times 3\text{er-Sequenzen} = 4 \times 1 \text{ Pkt.} = 4 \text{ Punkte}$   
Hinzu kommen 7 Bonuspunkte für die insgesamt 8 Sequenzen.  
Ergebnis zusammen:  $5 + 4 + 7 = 16 \text{ Punkte}$

Anke hat grün1 ↔ lila3 in ihrem Zug getauscht.



Mic darf nun lila3 und grün1 nicht erneut tauschen, er darf aber z.B. lila3 mit blau1 tauschen, nicht jedoch grün1 mit blau1 (wegen gleicher Augenzahl!!)



## Spielende

Das Grundspiel endet, ebenso wie das Masterspiel, sobald ihr mit einer **Spielfigur das Zielfeld** auf der Punktetafel erreicht **oder** das sechste schwarze Loch entsteht, ihr also den **sechsten Swop-Chip** auf dem Spielbrett platziert.

Spielt die laufende Runde noch zu Ende. Anschließend kommt es zur **Endwertung**:

Für jeden **Swop-Chip**, den ihr noch besitzt, bekommt ihr **1 Punkt**.

Im **Masterspiel** bekommt ihr außerdem für jedes **Farbklötzchen**, das ihr noch besitzt, **1 Punkt**.

Zieht mit euren Spielfiguren auf der Punktetafel entsprechend vor.

Es gewinnt, wer nach der Endwertung die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand geht das Spiel unentschieden aus.

## Masterspiel – Die Farbvariante

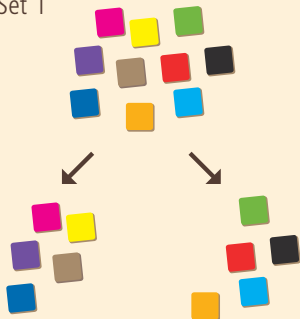
Das Masterspiel setzt auf dem Grundspiel auf. Es unterscheidet sich im Wesentlichen dadurch, dass ihr in euren Zugmöglichkeiten eingeschränkt seid. Ihr müsst eure Züge besonders gut planen, denn anders als im Grundspiel dürft ihr nicht mehr alle Farbwürfel beliebig tauschen.

### Vorbereitung

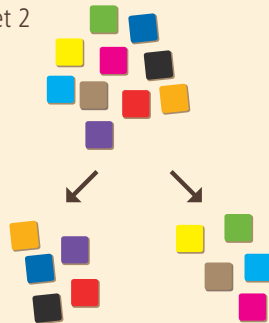
Wie im Grundspiel erhält jeder der Spielerzahl entsprechend 3 bzw. 2 Swop-Chips und eine Spielfigur. Legt die Punktetafel und den Startspielerstein bereit. Platziert die 66 Würfel auf dem Spielbrett.

Die 20 **Farbklötzchen** kommen neu ins Spiel, verteilt sie erst, wenn die Würfel platziert sind. Bildet zunächst 2 Sets. Jedes Set besteht aus 10 Klötzchen in 10 verschiedenen Farben. Halbiert dann die Sets (beliebig!), so dass jeder von euch 5 Klötzchen bekommt. Im 2-Personenspiel und in der Solovariante braucht ihr nur 1 Set. Legt das zweite zurück in die Schachtel.

Set 1



Set 2



### Masterspiel Farbvariante

Im Unterschied zum Gundspiel sind hier die Farben der Würfel von Bedeutung.

Ihr braucht jetzt auch die Farbklötzchen.

5 davon bekommt jeder  
= eure Farben

### Platzierung der Würfel auf dem Spielbrett

Ihr könnt euch entscheiden: Entweder verteilt ihr die Würfel frei und ohne Beachtung der Farben oder:

Wenn ihr es etwas „geordneter“ mögt, schaut, dass jede Farbe in einer Reihe nur einmal vorkommt. Zusätzlich könnt ihr bei den weißen Würfeln darauf achten, dass die Augenzahlen 1 bis 6 oben liegen.

## Spielablauf

Es gelten die Regeln des Grundspiels. In deinem Zug tauschst du die Position von 2 Würfeln, mit dem Ziel durch Bildung von vielen und/oder langen Sequenzen zu punkten.

Das Masterspiel schränkt die Aktion „Tausch von Würfeln“ deutlich ein. Anders als im Grundspiel musst du nun auf die Farben der Würfel achten und sie in deine Planung mit einbeziehen.

Die **weißen Würfel** haben eine Sonderrolle. Sie dürfen immer und von allen Spielenden bewegt werden. Weiß ist quasi eine neutrale Farbe. Zusammen mit einem weißen Würfel darf jeder andere Farbwürfel getauscht werden.

### Würfel tauschen

Wenn du am Zug bist, musst du wie im Grundspiel 2 Würfel tauschen. Unter Beachtung der Farben hast du 3 Möglichkeiten:

- 1) Du tauschst **1 weißen** und **1 Farbwürfel** (egal ob eigene und gegnerische Farben)
- 2) Du tauschst **2 weiße Würfel**
- 3) Du tauschst **2 Farbwürfel**. **WICHTIG:** Du musst 1 Klötzchen in der Farbe eines dieser zwei Farbwürfel besitzen!

Die Aktion 1) und 2) kostet dich nichts. Anders sieht es bei 3) aus: Nach dieser Aktion musst du das entsprechende Farbklotzchen abgeben und für alle gut sichtbar neben den Spielplan legen. Hast du 2 Farbwürfel getauscht, von denen du beide Farben besitzt, kannst du entscheiden, welches der beiden Farbklotzchen du abgibst.



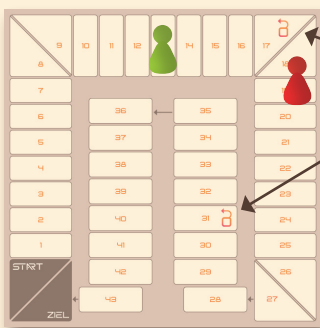
Diese Aktionen sind immer möglich, sie kosten dich kein Farbklotzchen



Nur möglich, wenn du 1 Farbklotzchen von einer dieser Farben hast; Aktion kostet dich 1 Farbklotzchen

Wie du siehst, darfst du mit einem weißen Würfel jeden beliebigen Farbwürfel tauschen, auch einen Würfel in der gegnerischen Farbe bzw. einen in einer Farbe, die du schon abgegeben hast. Das ist quasi ein **neutraler Zug** in diesem Spiel.

Sammelt die im Laufe des Spiels abgelegten Farbklotzchen an einer Stelle neben dem Spielbrett, die für alle gut sichtbar ist. Das ist deshalb wichtig, weil es zweimal im Spiel die Chance gibt, ein Klötzchen aus dieser **gemeinsamen Ablage** aufzunehmen:

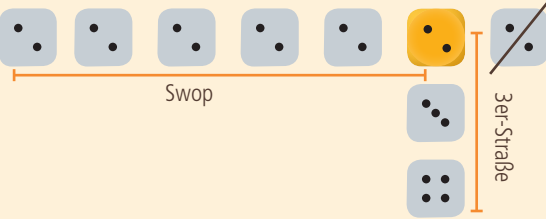


Auf 2 Feldern der Punktetafel (Feld 17 + 31) siehst du ein Symbol. Erreicht oder überschreitet einer von euch in seinem Zug ein solches Feld, wird am Ende der Runde die Person mit den wenigsten Punkten mit einem Farbklotzchen unterstützt. Bist du das, darfst du dir **1 Klötzchen** aus der gemeinsamen Ablage **aussuchen** und es zu deinem Farbvorrat legen. Haben zwei oder mehr von euch die wenigsten Punkte, bekommt keiner eine Farbe zurück.

Im Beispiel links liegt Grün am Ende der Runde an letzter Position. Grün darf sich somit 1 Farbklotzchen nehmen.

Die Farbklotzchen, die ihr am Spielende noch übrig habt, bringen euch 1 Punkt pro Klötzchen. (Spielende → Seite 5)

# Beispiele und Spezialfälle



## Bei 6 ist Schluss

Beispiel 1

Orange2 wird eingefügt und es entsteht ein Swop-Pasch (waagrecht) und senkrecht eine 3er-Straße. Zwar liegt hier eine Folge aus 7 gleichen Würfeln, doch die längste Sequenz ist **max. 6 Würfel** lang, so dass der 7. Würfel nicht gewertet wird.  
 Wertung:  
 5 Pkt. für Swop + 1 Pkt. für 3er-Straße + 1 Bonuspkt. für 2 Sequenzen = 7 Pkt.



## Swop hat Vorrang!

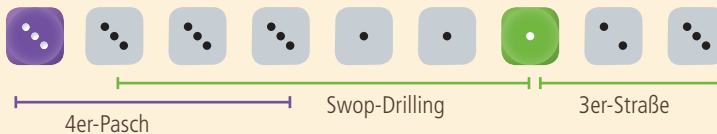
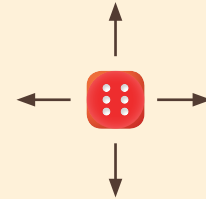
Beispiel 2

Rot6 wird eingefügt und es entsteht ein Swop-Drilling. Was nicht geht, ist auf den Swop zu verzichten und einen 4er-Pasch aus den 6er-Würfeln zu bilden. Der bewegte Würfel (Rot6) wird anschließend durch 1 Swop-Chip ersetzt.

### WICHTIG:

Wenn ein **Swop** gebildet werden kann, dann **muss** er auch gebildet werden. Geht das nicht, weil ihr keinen Swop-Chip mehr habt, dürft ihr diesen Zug nicht ausführen!

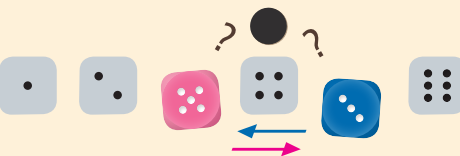
Mit einem bewegten Würfel könnt ihr maximal 4 Sequenzen bilden: 1 in jede Richtung (oben, unten, rechts und links). In unserem Beispiel steht links der Swop. Deshalb kann in dieser Richtung kein Pasch entstehen.



## Das passiert nur in einer Reihe

Beispiel 3

In diesem Beispiel wurden Grün1 und Lila3 getauscht. In der Wertung wird jetzt jeder Würfel einzeln betrachtet. Mit Grün1 werden 2 Sequenzen gebildet: 1 Swop-Drilling (5 Pkt.) und 1 3er-Straße (1 Pkt.). Mit Lila3 entsteht 1 4er-Pasch (2 Pkt.). Dazu kommen 2 Bonuspunkte für 3 Sequenzen.



## Wohin mit dem Swop-Chip?

Beispiel 4

In diesem Beispiel werden die beiden Würfel Pink5 und Blau3 getauscht. Dadurch entsteht eine Swop-Straße. Da beide Würfel an der Swop-Bildung beteiligt sind, kannst du dich entscheiden, welchen der beiden Würfel du durch 1 Swop-Chip ersetzen willst. Wertung: 5 Punkte für den Swop.

## 2 auf einen Streich

In sehr seltenen Fällen gelingt es, durch den Tausch von 2 Würfeln mit jedem einzelnen dieser Würfel 1 Swop zu bilden. Das bedeutet dann aber, dass mit diesem Zug auch 2 schwarze Löcher auf dem Spielbrett entstehen, also 2 Swop-Chips gesetzt werden müssen. Wer die nicht besitzt, darf diesen Zug nicht ausführen!

## Teamvariante

SWOP kann auch im Team gespielt werden. Bildet 2 Zweierteams. Die Teammitglieder sitzen sich gegenüber, so dass immer im Wechsel Team A und Team B am Zug ist. Es gelten die Regeln vom Grund- oder Masterspiel.

Vorteil der Teamvariante: Ihr könnt eure Züge miteinander abstimmen; 4 Augen sehen bekanntlich mehr als 2 😊.

Am Spielende werden die Punkte der Teammitglieder addiert. Es gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

## Solovariante

Dein Ziel ist es, in 11 Zügen das Zielfeld zu erreichen.

Im Solospiel gibt es keine neutrale Farbe, d.h. die weißen Würfel werden wie die anderen Farbwürfel behandelt. Nimm dir ein Set Farbklotze (10 Farben) und für weiß nimm den weißen Startspielerstein. Lege 3 Swop-Chips bereit. Die 66 Würfel verteile zufällig auf dem Spielbrett.

Im Solospiel darfst du 2 Würfel nur dann tauschen, wenn du auch ein Farbklotzchen von einem dieser Würfel besitzt. Nach jedem Würfeltausch gibst du eine Farbe ab, so dass du im Laufe des Spiels immer weniger Würfel bewegen kannst.

Das Spiel endet sofort, wenn du deinen 3. Swop-Chip platzierst oder nach 11 Zügen, wenn du dein letztes Farbklotzchen abgibst.

Tipp: Willst du das Spiel etwas einfacher machen? – Dann nimm dir beim Erreichen der Felder 17 + 31 auf der Punktetafel jeweils 1 Klötzchen einer beliebigen Farbe zurück. Auf die Weise hast du 2 Züge mehr.