

MILESTONES

Ein kooperatives Würfelspiel von Daniela & Christian Stöhr
mit Illustrationen von Fiore GmbH



amigo-spiele.de/02052

Spieler: 2–5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 3 Minuten pro Partie

INHALT

55 Spielkarten



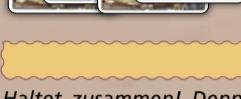
51 Aufgaben in drei Schwierigkeiten
(23 leichte (1),
19 mittlere (2) und
9 schwere (3) Aufgaben)



Aufgabe

Schwierigkeit

Siegpunkte



4 Spezialaufgaben



6 Würfel



1 Sanduhr

SPIELIDEE & SPIELZIEL

Haltet zusammen! Denn sonst wird es nichts mit den frühzeitlichen Meilensteinen, die ihr als Gruppe erwürfeln möchtet. Alle kennen die eigenen Ziele, aber die Würfel müssen gemeinsam genutzt werden. Absprechen ist nicht erlaubt und die Zeit drängt unerbittlich. Wie bedeutend wird euer gemeinsamer Erfolg?

Vor euch liegen Kartenstapel mit Aufgaben verschiedener Schwierigkeiten. Um möglichst viele dieser Aufgaben zu erfüllen, nutzt ihr gemeinsam die sechs unterschiedlichen Würfel. Reihum würfelt ihr beliebig viele Würfel neu – immer in der Hoffnung, dass alle davon profitieren werden. Denn eines gilt im ganzen Spiel: Ihr dürft euch nicht absprechen! Nach drei Minuten wird abgerechnet. Je mehr Punkte ihr mit den erfüllten Aufgaben gemeinsam erreicht, umso besser habt ihr zusammengespielt.

Versucht euren Highscore immer weiter zu steigern. Und seid ihr erst einmal gut aufeinander eingespielt, machen verschiedene Varianten das Spiel noch eine Spur anspruchsvoller.

SPIELVORBEREITUNG

Sortiert die **Aufgabenkarten** nach ihren Rückseiten, also nach den Schwierigkeiten leicht (1), mittel (2) und schwer (3). Mischt die jeweiligen Karten und legt sie als drei verdeckte Nachziehstapel in die Tischmitte.

Hinweis: Die vier **Spezialaufgaben** braucht ihr nur für die Varianten. Legt sie zunächst in die Schachtel zurück.

Alle nehmen **je eine** Aufgabe auf die Hand. Von welchem Stapel ihr dabei eure Karte zieht, ist euch überlassen. Eure eigene Handkarte müsst ihr stets geheim halten. Zeigt sie nicht den anderen und sprech auch nicht darüber.

Die zotteligste Person nimmt sich alle **sechs Würfel** und wird die Partie beginnen. Stellt die **Sanduhr** bereit – und schon kann es losgehen.

Startaufbau für 4 Personen



SPIELABLAUF

Eine einzelne Partie dauert genau **drei Minuten**. In dieser Zeit würfelt ihr reihum im Uhrzeigersinn und versucht, möglichst viele Aufgaben auf euren Handkarten zu erfüllen. Am Ende zählt ihr alle gewonnenen Siegpunkte zusammen und ermittelt euer **gemeinsames** Ergebnis.

Startet, indem ihr die Sanduhr umdreht. Beim ersten Würfelwurf der Partie müssen **alle sechs Würfel** gewürfelt werden. Bist du danach an der Reihe, darfst du **beliebig** viele Würfel nehmen, jedoch **mindestens** einen. Würfe die gewählten Würfel **einmal** neu. Die anderen Würfel lässt du **unverändert** liegen.

KOMMUNIKATION – WAS IST ERLAUBT?

Während der gesamten Partie müsst ihr folgende Regeln zur Kommunikation einhalten:

- Es ist euch **nicht** erlaubt, über die Aufgabe auf eurer jeweiligen Handkarte zu sprechen oder den anderen durch Handzeichen mitzuteilen, welches Würfelergebnis euch z. B. helfen würde.
- Ihr dürft die Aufgabe auf eurer Handkarte **nicht** den anderen zeigen.
- Nur die Person, die gerade an der Reihe ist, darf die Würfel anfassen.

WANN UND WIE ERFÜLLT IHR DIE AUFGABEN AUF EUREN HANDKARTEN?

Du kannst die Aufgabe auf deiner Hand **jederzeit** erfüllen – auch wenn du gerade nicht selbst an der Reihe bist. Erfüllt das Würfelergebnis die Aufgabe auf deiner Handkarte **vollständig**? Dann zeige deine Karte kurz den anderen und lege sie auf euren gemeinsamen Punktestapel. Die Siegpunkte unten rechts auf der Karte zählen für euer Endergebnis.

Hinweis: Eine Aufgabe ist grundsätzlich auch erfüllt, wenn mehr Würfel als notwendig vorliegen. Zum Beispiel ist die Aufgabe „Dreimal Blau“ auch dann erfüllt, wenn vier oder mehr blaue Würfelseiten gewürfelt wurden.

Folgende Symbole findet ihr in den Aufgaben (Beispiele):



neutraler Würfel – Farbe und Zahl sind beliebig



gelber Würfel – Zahl ist beliebig



die Zahl 2 – Farbe ist beliebig



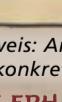
gleiche Zahlen innerhalb einer Aufgabe – Farben sind beliebig



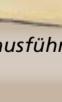
gleiche Farben innerhalb einer Aufgabe – Zahlen sind beliebig



aufeinanderfolgende Zahlen – Farben sind beliebig



Alle Würfel müssen die abgebildeten Zahlen bzw. Farben zeigen. Die Verteilung ist dabei beliebig, es müssen nicht alle abgebildeten Zahlen bzw. Farben zu sehen sein.



Kein Würfel darf die abgebildeten Zahlen bzw. Farben zeigen.



Die Aufgabe umfasst **zwei oder mehr Teilaufgaben**. Diese Teilaufgaben müssen **jede für sich** erfüllt sein. Dabei darf jeder Würfel **nur für eine** der Teilaufgaben verwendet werden. Außerdem müssen die Teilaufgaben unterschiedlich erfüllt sein, z. B. durch **unterschiedliche Farben oder Zahlen**.

Hinweis: Am Ende dieser Spielanleitung findet ihr eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Aufgaben mit konkreten Beispielen.

WIE ERHALTET IHR NEUE HANDKARTEN?

Ist die Aufgabe auf deiner Hand erfüllt und du hast die Karte auf euren Punktestapel gelegt, ziehst du sofort eine neue Handkarte nach. Dabei darfst du frei wählen, von welchem Nachziehstapel du die Karte ziebst. Erfüllst du die neue Aufgabe **sofort** mit den ausliegenden Würfeln, darfst du diese Karte auch gleich auf den Punktestapel legen und eine weitere nachziehen. In der ganzen Partie hast du immer genau eine Handkarte.

Achtung: Sind alle Nachziehstapel aufgebraucht, kannst du auch keine Karte mehr nachziehen. Du würfelst aber weiterhin für den Rest der Partie mit, wenn du an der Reihe bist.

SPIELENDE

Die Partie endet **sofort**, wenn die Sanduhr abgelaufen ist. Legt die Karten, die ihr noch auf der Hand habt, beiseite. Zählt dann die Siegpunkte auf den Karten eures Punktestapels. Je mehr Punkte ihr habt, umso erfolgreicher habt ihr gemeinsam gespielt.

Um euren **Milestones**-Erfolg besser einordnen zu können, werft einen Blick in die folgende Tabelle:

0–9 Punkte	Das war nichts. Gleich noch eine Partie – das könnt ihr nicht auf euch sitzen lassen!
10–19 Punkte	Ein guter Anfang, aber ausbaufähig.
20–29 Punkte	Ordentlich – ihr seid auf dem besten Weg.
30–39 Punkte	Wirklich gut. Offensichtlich klappt euer Zusammenspiel.
40–49 Punkte	Hervorragend – das kann sich mehr als sehen lassen!
50–59 Punkte	Sehr beeindruckend – viel besser geht es fast nicht mehr!
60 und mehr Punkte	Wahnsinn! Euch gehört die Zukunft!

VARIANTEN FÜR EIN ANSPRUCHSVOLLERES SPIEL

Mit den hier beschriebenen Varianten macht ihr **Milestones** Stück für Stück anspruchsvoller. Ihr könnt die Varianten einzeln spielen oder beliebig kombinieren. Die Regeln des Grundspiels bleiben – wenn nicht anders beschrieben – bestehen.

VARIANTE 1: EIN GROBER NACHZIEHSTAPEL UND ABWERFEN VON AUFGABEN

Spielvorbereitung:

Mischt alle Aufgabenkarten zu einem großen Nachziehstapel zusammen und zieht reihum je eine Karte auf die Hand.

Spielablauf:

Spield **Milestones** wie gewohnt. Zusätzlich darf ihr aber jederzeit eure Handkarte **ungenutzt abwerfen**. Diese Karte geht aus dem Spiel und ihr zieht dafür eine neue Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Die Aufgabe einer neu gezogenen Karte darf grundsätzlich erst erfüllt werden, wenn mindestens ein Würfel neu gewürfelt wurde.

VARIANTE 2: SPEZIALAUFGABEN – OFFEN AUSLIEGENDE PFlichtaufgaben

Spielvorbereitung:

Bereitet die Partie wie gewohnt vor. Legt außerdem eine bis drei der Spezialaufgaben mit Ausrufezeichen (= Pflichtaufgaben) offen in die Tischmitte. Welche Karten und Kartenseiten ihr dabei verwendet, ist euch überlassen.



Spielablauf:

Spield **Milestones** wie gewohnt. Im Laufe der Partie **müsset** ihr jede ausliegende Pflichtaufgabe erfüllen. Erfüllen die Würfel eine Aufgabe vollständig, entfernt ihr die entsprechende Karte und legt sie beiseite.

Spielende:

Liegen nach Ablauf der Zeit noch unerfüllte Pflichtaufgaben aus, gelten alle Aufgaben als nicht erfüllt.

VARIANTE 3: SPEZIALAUFGABEN – SANDUHRKARTE FÜR MEHR ZEIT

Spielvorbereitung:

Bereitet die Partie wie gewohnt vor. Legt außerdem die Spezialaufgabe mit der Sanduhr (= Sanduhrkarte) offen in die Tischmitte. Welche Kartenseite ihr dabei verwendet, ist euch überlassen.



Spielablauf:

Spield **Milestones** wie gewohnt. Im Laufe der Partie **dürftet** ihr die Sanduhrkarte erfüllen. Erfüllen die Würfel die Aufgabe vollständig, **dürftet** ihr die Karte entfernen und die Sanduhr in diesem Moment umdrehen. Ihr könnt aber auch darauf verzichten und versuchen, die Sanduhrkarte später in der Partie noch einmal zu erfüllen, um die Sanduhr dann umzudrehen.

Spielende:

Liegt die Sanduhrkarte nach Ablauf der Zeit noch aus, hat das **keinen** Einfluss auf euer Ergebnis.

Weitere Varianten und kleine Missionen findet ihr auf der AMIGO-Homepage:
www.amigo-spiele.de/spiel/milestones

DIE MILESTONES-AUFGABEN (BEISPIELE)



Du benötigst die abgebildete Anzahl an Würfeln mit der entsprechenden Farbe bzw. Zahl.

Beispiel: bzw.



Du benötigst die abgebildete Anzahl an Würfeln mit gleichen Zahlen oder gleichen Farben.

Beispiel: bzw.



Du benötigst die abgebildete Anzahl an Würfeln mit aufeinanderfolgenden Zahlen.

Beispiel: bzw.



Du benötigst alle abgebildeten Teilaufgaben. Die Teilaufgaben müssen dabei unterschiedlich erfüllt sein.

Beispiel: +



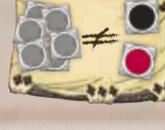
Du benötigst alle abgebildeten Teilaufgaben. Jeder Würfel darf dabei nur für eine Teilaufgabe verwendet werden.

Beispiel: +



Auf allen Würfeln dürfen nur die abgebildeten Zahlen zu sehen sein. Die Verteilung ist dabei beliebig, es müssen nicht alle abgebildeten Zahlen vorkommen.

Beispiel:



Auf keinem der Würfel darf eine der abgebildeten Farben zu sehen sein.

Beispiel:



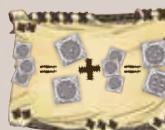
Du benötigst zwei Zahlenpaare mit aufeinanderfolgenden Zahlen.

Beispiel:



Du benötigst zweimal zwei aufeinanderfolgende Zahlen in jeweils der gleichen Farbe. Jede Teilaufgabe muss dabei in einer anderen Farbe erfüllt werden.

Beispiel:



Auf drei Würfeln muss eine 1 oder 2 zu sehen sein, auf drei Würfeln eine 5 oder 6.

Beispiel:

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de