

OVERLOAD

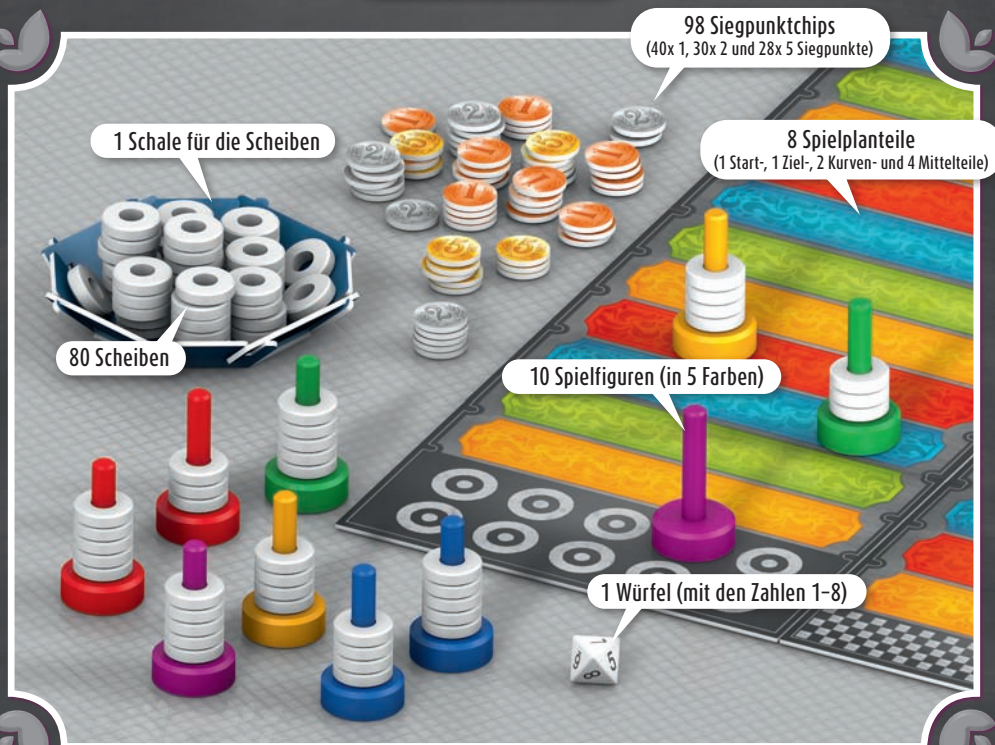
Das spannende Stapel-Laufspiel
von Wolfgang Riedl
für 3-5 Spieler ab 8 Jahren



Spielziel

Die Spieler versuchen, über mehrere Runden hinweg möglichst viele Scheiben ins Ziel zu bringen. Am Start muss sich jeder entscheiden: Wie viele Scheiben nehme ich mit auf den Würfelparkour? Da heißt es, nicht zu viel riskieren, denn unterwegs kommen bestimmt noch Scheiben dazu. Wenn eine Spielfigur an anderen Figuren vorbeizieht, wird auf die überholten Figuren jeweils eine Scheibe gesteckt. Und wird eine Figur überladen, ist sie raus und muss von vorn beginnen. Gewonnen hat, wer als Erster eine bestimmte Anzahl an Scheiben ins Ziel gebracht hat.

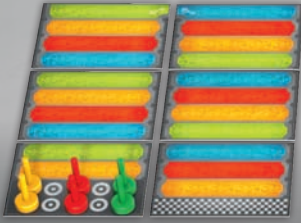
Spielmaterial



Spielvorbereitung

Die Laufstrecke wird aus mehreren Spielplanteilen in U-Form zusammengelegt (siehe Abb.). Die Spielplanteile sind beidseitig bedruckt. Die Seite mit den Sonderaktionen wird nur für die Variante verwendet. Die Farben der Lauffelder und deren Reihenfolge spielen keine Rolle. Das Startteil, das Zielteil und die beiden Kurventeile werden immer benötigt. Die Mittelteile werden bei 3 und 4 Spielern nicht alle verwendet:

Spielaufbau



3 Spieler

2 Mittelteile kommen zurück in die Schachtel.



4 Spieler

1 Mittelteil kommt zurück in die Schachtel.



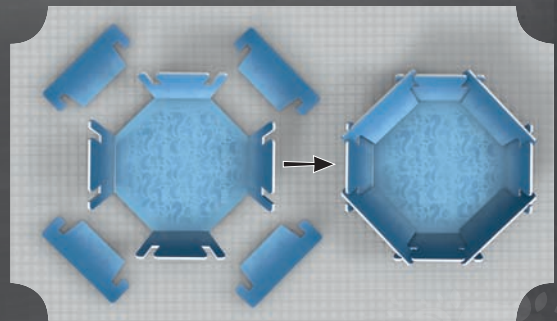
5 Spieler

Alle Spielplanteile werden verwendet.

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und stellt seine beiden Spielfiguren auf das Startfeld. Überzählige Figuren kommen zurück in die Schachtel.

Die Schale wird aus den 5 Stanzteilen zusammengesteckt (siehe Abbildung). Die 80 Scheiben liegen neben dem Spielplan in der Schale bereit.

Die Siegpunkte werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Der jüngste Spieler ist Startspieler und erhält den Würfel.



Start

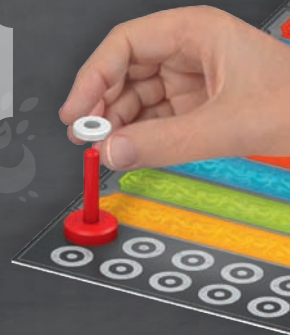
Steht eine Figur auf dem Startfeld, kann der Spieler sie mit maximal 8 Scheiben aus der Schale bestücken. Diese Entscheidung muss er vor seinem Würfelwurf treffen. Vergisst er es, startet er ohne Scheiben.

Taktik-Tipp: Zu Spielbeginn sollten die Spieler sich gut überlegen, wie viele Scheiben sie auf ihre Figur stecken. Gerade in der ersten Runde passiert es leicht, dass die eigene Spielfigur mit zu vielen Scheiben startet und dann vor dem Ziel wegen Overload (s. u.) scheitert.

Figuren bewegen

Der Spieler am Zug würfelt und setzt eine eigene Spielfigur um die gewürfelte Zahl vorwärts. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Auch er würfelt und zieht eine eigene Spielfigur entsprechend vorwärts.

Der Spieler kann sich nach dem Würfelwurf immer entscheiden, mit welcher seiner beiden Figuren er ziehen möchte. **Ausnahme:** Steht eine seiner Figuren auf dem Startfeld, muss er zunächst diese Figur ins Spiel bringen.



Figuren überholen

Überholt eine Figur andere Spielfiguren (fremde oder die eigene), **wird auf alle überholten Figuren jeweils 1 Scheibe aus der Schale gesteckt.**

Beispiel 1: Blau würfelt eine $\triangle 5$ und zieht an Rot und Gelb vorbei. Auf beide überholten Spielfiguren wird je eine Scheibe aus der Schale gesteckt.

Mehrere Figuren auf einem Feld

Endet ein Zug auf einem Feld mit einer anderen Figur (fremde oder die eigene), hat der Spieler am Zug zwei Möglichkeiten:

Geben: Er gibt eine Scheibe von seiner Figur und steckt die Scheibe auf die eingeholte Figur. Dies kann auch zu einem Overload (s. u.) führen.

Nehmen: Er nimmt eine Scheibe von der eingeholten Figur und steckt sie auf seine eigene Figur. Endet ein Zug auf einem Feld mit mehreren Figuren, entscheidet der Spieler für jede dieser Figuren einzeln, ob er eine Scheibe gibt oder eine Scheibe nimmt.

Immer wenn sich Figuren auf einem Feld treffen und einer Figur keine Scheibe besitzt, gilt Folgendes: Falls es möglich ist, dass eine Scheibe genommen oder gegeben werden kann, muss dies ausgeführt werden!

Beispiel 2: Rot würfelt eine $\triangle 2$ und zieht zu Gelb auf das gleiche Feld. Rot entscheidet sich, eine seiner Scheiben an Gelb abzugeben. Er hätte stattdessen auch eine Scheibe von der gelben Spielfigur auf seine eigene Figur stecken können.

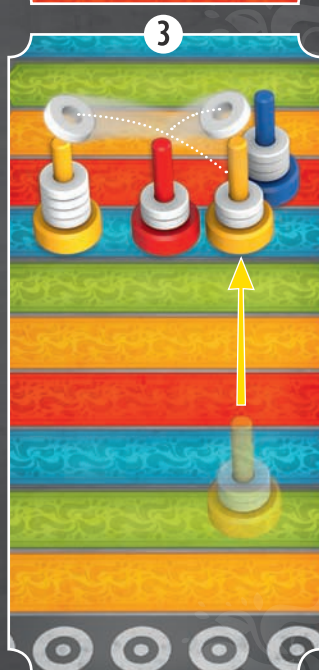
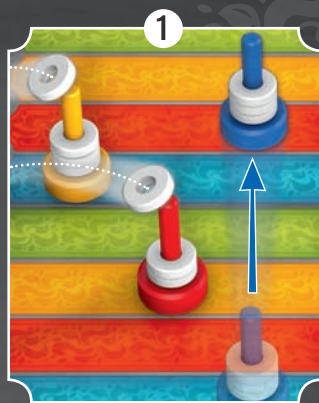
Beispiel 3: Gelb hat eine $\triangle 5$ gewürfelt und zieht seine hintere Figur um 5 Felder auf das Feld mit der anderen gelben Figur und der roten Figur. Gelb gibt eine seiner Scheiben an seine andere Figur und nimmt sich eine Scheibe von der roten Figur.

Overload



Jede Figur kann bis zu 8 Scheiben aufnehmen. Müsste einer Figur eine 9. Scheibe aufgesteckt werden, ist die Figur überladen und wird sofort auf das Startfeld zurückgestellt, ohne dass der Spieler Siegpunkte dafür bekommt (die 8 Scheiben werden zurück in die Schale gelegt).

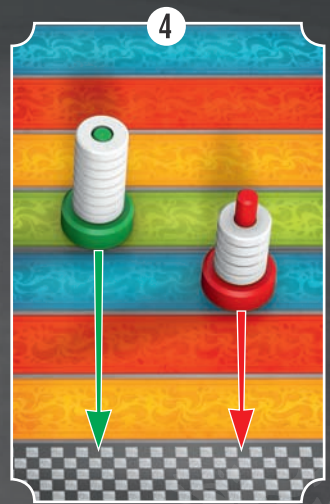
Ist der Spieler wieder an der Reihe, kann er sich erneut überlegen, mit wie vielen Scheiben er starten möchte. Der Spieler, der für das Überladen einer fremden Figur gesorgt hat, erhält als Belohnung einen 1er Siegpunktchip. Für das Überladen einer eigenen Figur erhält ein Spieler aber keine Belohnung.



Ziel

Sobald eine Figur ins Ziel gezogen wird (überzählige Bewegungspunkte verfallen), bekommt der Spieler die Anzahl an Siegpunktchips ausgezahlt.

Bonus mit 8: Zieht eine Figur mit genau 8 Scheiben ins Ziel, erhält der Spieler 4 Bonuspunkte und darf sich statt 8 sogar 12 Siegpunkte nehmen! Ins Ziel gezogene Figuren werden sofort auf das Startfeld gestellt, die Scheiben kommen wieder in die Schale. Bevor der Spieler mit der Figur erneut startet, kann er sich wieder entscheiden, wie viele Scheiben er aufstecken möchte.



Beispiel 4: Rot würfelt eine 6 und zieht mit seiner Figur ins Ziel. Er legt die 5 Scheiben in die Schale, nimmt sich einen 5er Siegpunktchip und stellt die Figur wieder auf das Startfeld. Er steckt für die nächste Runde 3 Scheiben auf seine Figur und zieht in seinem nächsten Zug los. Grün zieht mit einer gewürfelten 1 ins Ziel und erhält 12 Siegpunkte (8 Punkte für die 8 Scheiben + 4 Bonuspunkte).

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler eine bestimmte Siegpunktzahl in Abhängigkeit der Spielerzahl erreicht. Dieser Spieler gewinnt das Spiel!

Bei 3 Spielern: 40 Punkte. Bei 4 Spielern: 35 Punkte. Bei 5 Spielern: 30 Punkte.

Varianten

Auf den Rückseiten der Spielplanteile gibt es Felder mit Sonderaktionen. Die Spieler können sich zu Beginn einigen, wie viele der Spielplanteile mit Sonderaktionen sie verwenden wollen.

Immer wenn ein Spieler mit seiner Figur seinen Zug **auf einem Feld** mit einer Sonderaktion beendet, **muss** diese Aktion ausgeführt werden. Folgende Aktionen gibt es:



Die Figur erhält eine Scheibe aus der Schale (Overload beachten).



Die Figur muss eine Scheibe abgeben (kommt zurück in die Schale).



Die Figur muss sofort um 1 Feld vorwärts oder rückwärts gezogen werden. Auf diesem Feld bleibt also nie eine Figur stehen. Zieht der Spieler an einer anderen Figur vorbei und landet durch das +/- Feld wieder auf dem Feld der Figur, so wird auf die andere Figur zunächst eine Scheibe aus der Schale gesteckt. Anschließend muss der Spieler der anderen Figur wie oben beschrieben eine Scheibe geben oder nehmen.



Alle Aktionen auf diesem Feld werden verdoppelt. Wird also eine Figur, die auf diesem Feld steht, überholt, werden der Figur nicht nur 1, sondern gleich 2 Scheiben aus der Schale aufgesteckt. Befinden sich auf dem Feld Figuren und eine Figur zieht auf dieses Feld, so müssen diesen Figuren jeweils auch 2 Scheiben gegeben bzw. genommen werden, sofern es möglich ist.

GAMEPLAY
VIDEO



Spielautor: Wolfgang Riedl
Gestaltung: Leon Schiffer

3D: designstudio1.de
Redaktion: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/Schmidtspiele



OVERLOAD

Un passionnant jeu
de course et d'empilement
de Wolfgang Riedl
pour 3 à 5 joueurs à partir
de 8 ans



But du jeu

Les joueurs essaient, en plusieurs tours, d'amener le plus de rondelles possible jusqu'à l'arrivée. Au départ, chacun doit prendre une décision : avec combien de rondelles vais-je démarrer le parcours ? Il s'agit de ne pas prendre trop de risques, car d'autres rondelles viendront certainement s'ajouter en chemin. Lorsqu'un pion passe devant d'autres pions, une rondelle est posée sur chaque pion qui a été dépassé. Et quand un pion est trop chargé, il sort du parcours et doit recommencer au début. Le gagnant est celui qui réussit le premier à amener un certain nombre de rondelles jusqu'à l'arrivée.

Matériel

98 jetons de points
(40 x 1, 30 x 2 et 28 x 5 points)

1 coupe pour les rondelles

80 rondelles

8 parties de plateau

(1 section de départ, 1 section d'arrivée,
2 sections de virage et 4 sections intermédiaires)

10 pions (de 5 couleurs)

1 dé (avec les nombres de 1 à 8)

Préparatifs

Le plateau de jeu est constitué à partir de plusieurs sections assemblées en forme de U (voir illustr.). Les parties du plateau de jeu sont imprimées des deux côtés. Le côté avec les actions spéciales n'est utilisé que pour la variante. Les couleurs des cases du parcours et leur ordre n'ont aucune importance. La section de départ, la section d'arrivée et les deux sections de virage sont utilisées à chaque fois. Les sections intermédiaires ne sont pas toutes utilisées pour une partie à 3 ou 4 joueurs :

Mise en place du jeu



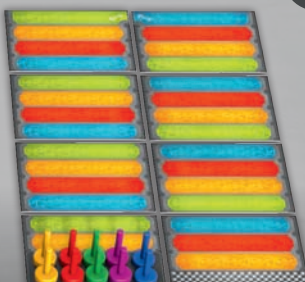
3 joueurs :

on remet dans la boîte 2 sections intermédiaires.



4 joueurs :

on remet dans la boîte 1 section intermédiaire.



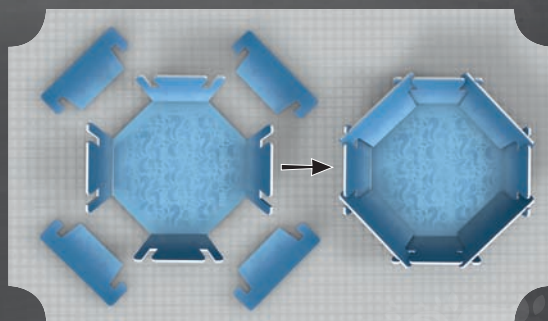
5 joueurs :

toutes les parties du plateau sont utilisées.

Chaque joueur choisit une couleur et pose ses deux pions de cette couleur sur la case départ. Les pions en trop sont remis dans la boîte.

Assemblez la coupe à partir des 5 pièces découpées (voir illustr.). Placez les 80 rondelles dans la coupe à côté du plateau de jeu.

Préparez les points à côté du plateau de jeu. Le joueur le plus jeune est le joueur de départ, il prend le dé.



Déroulement de la partie

Départ

Lorsqu'un pion est posé sur la case départ, le joueur peut y poser 8 rondelles de la coupe au maximum. Il doit décider du nombre de rondelles avant son lancer de dé. S'il oublie de le faire, il commence sans rondelle.

Conseil tactique : au début de la partie, les joueurs devraient bien réfléchir au nombre de rondelles qu'ils posent sur leur pion. Il arrive facilement, au premier tour de parcours en particulier, que l'on démarre avec trop de rondelles sur son pion et que l'on échoue avant l'arrivée à cause d'un « Overload » (surcharge - cf. plus bas).

Déplacer les pions

Le joueur dont c'est le tour lance le dé et avance l'un de ses pions du nombre de cases obtenu au dé. Ensuite, c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer. Il lance le dé lui aussi et avance l'un de ses pions du nombre de cases correspondant.

Après le lancer de dé, le joueur peut toujours décider lequel de ses deux pions il souhaite avancer.

Exception : si l'un de ses pions se trouve sur la case départ, il est obligé de faire d'abord entrer en jeu ce pion-là.



Dépasser des pions

Lorsqu'un pion dépasse d'autres pions (qu'ils soient au même joueur ou à un autre joueur), on place **1 rondelle provenant de la coupe sur chacun des pions qui ont été dépassés.**

Exemple 1 : Bleu obtient **5** au dé et passe devant Rouge et Jaune.
Sur chacun des deux pions qu'il vient de dépasser, il pose une rondelle provenant de la coupe.

Plusieurs pions sur une même case

Si un déplacement se termine sur une case où se trouve un autre pion (du même joueur ou d'un autre joueur), le joueur qui vient d'avancer a deux possibilités :

Donner : il donne une rondelle de son pion et pose cette rondelle sur le pion qu'il vient de rattraper. Ceci peut entraîner un Overload (voir plus bas).

Prendre : il prend une rondelle du pion qu'il a rattrapé et pose cette rondelle sur son propre pion.

Si un déplacement se termine sur **une case où se trouvent plusieurs pions**, le joueur décide pour chacun de ces pions s'il donne ou s'il prend une rondelle. À chaque fois que plusieurs pions se retrouvent sur une même case et qu'un pion ne possède aucune rondelle, la règle suivante s'applique : s'il est possible pour le joueur de donner ou de prendre une rondelle, ce doit être effectué !

Exemple 2 : Rouge obtient **2** au dé et rejoint Jaune sur sa case. Rouge décide de donner l'une de ses rondelles à Jaune. Au lieu de cela, il aurait aussi pu poser sur son propre pion une rondelle prise au pion jaune.

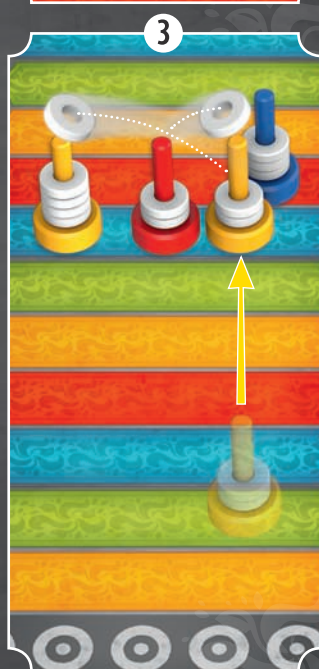
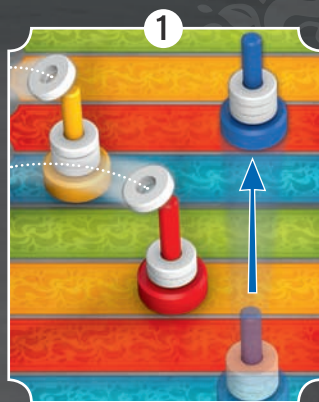
Exemple 2 : Jaune obtient **5** au dé et avance de 5 cases son pion le plus en arrière, il rejoint la case où se trouvent l'autre pion jaune et le pion rouge. Jaune donne l'une de ses rondelles à son autre pion et prend une rondelle au pion rouge.

Overload (surcharge)



Chaque pion peut porter jusqu'à 8 rondelles. Si une 9e rondelle doit être posée sur un pion, ce pion est alors surchargé et il est immédiatement ramené à la case départ sans que le joueur ne reçoive de pion (les 8 rondelles sont remises dans la coupe).

Lorsque c'est à nouveau le tour de ce joueur, il peut réfléchir une nouvelle fois au nombre de rondelles avec lequel il souhaite démarrer. Quant au joueur qui a déclenché la surcharge du pion d'un autre, il reçoit **un jeton d'1 point** en récompense. Mais si un joueur a provoqué la surcharge de l'un de ses propres pions, il ne reçoit aucune récompense.

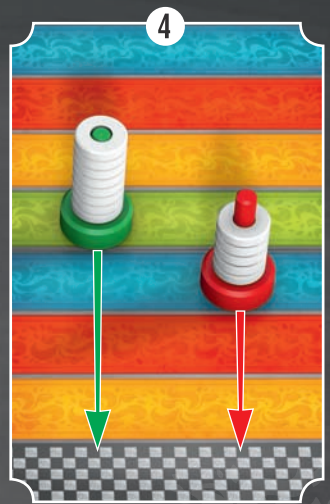


Arrivée

Dès qu'un pion atteint ou dépasse l'arrivée (les points en trop obtenus au dé n'ont pas d'importance), le joueur concerné reçoit des jetons de points correspondant au nombre de rondelles sur le pion.

Bonus pour 8 : si un pion atteint l'arrivée avec exactement 8 rondelles, le joueur reçoit un bonus de 4 points et peut donc prendre 12 points au lieu de 8 ! Les pions ayant atteint l'arrivée sont immédiatement replacés sur la case départ, on remet les rondelles dans la coupe. Avant de recommencer à avancer son pion, le joueur peut à nouveau décider combien de rondelles il souhaite placer sur celui-ci.

Exemple 4 : Rouge obtient $\triangle 6$ au dé et avance jusqu'à l'arrivée avec son pion. Il pose les 5 rondelles dans la coupe, prend un jeton de 5 points et remplace le pion sur la case départ. Pour le tour de parcours suivant, il pose 3 rondelles sur son pion et à son coup suivant, il déplace le pion. Vert atteint l'arrivée grâce au $\triangle 7$ qu'il a obtenu au dé et reçoit 12 points (8 points pour ses 8 rondelles + 4 points bonus).



Fin de la partie



La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur atteint un nombre de points déterminé en fonction du nombre de joueurs. Ce joueur est le gagnant !

À 3 joueurs : 40 points. À 4 joueurs : 35 points. À 5 joueurs : 30 points.

Variantes

Sur le verso des sections du plateau de jeu se trouvent des cases avec des actions spéciales. Les joueurs peuvent se mettre d'accord, au début de la partie, sur le nombre de sections avec des actions spéciales qu'ils veulent utiliser.

À chaque fois qu'un joueur termine le déplacement de son pion sur une case avec une action spéciale, cette action doit être exécutée. Il existe les actions suivantes :

+  Le pion reçoit une rondelle provenant de la coupe (attention à l'Overload). **-**  Le pion doit rendre une rondelle (celle-ci est remise dans la coupe).

+/- Le pion doit immédiatement être déplacé d'1 case en avant ou en arrière. Un pion ne reste donc jamais arrêté sur cette case. Si le joueur vient de dépasser un autre pion et, du fait de l'action +/-, arrive sur la case de ce pion, il commence par poser sur cet autre pion une rondelle prise dans la coupe. Ensuite, le joueur doit donner ou prendre une rondelle à l'autre pion selon les règles décrites plus haut.

x2 Sur cette case, toutes les actions sont doublées. Si un pion qui se trouve sur cette case est dépassé, ce n'est donc pas 1 mais 2 rondelles de la coupe que l'on pose sur ce pion. Si des pions se trouvent déjà sur la case et qu'un autre pion arrive sur cette case, ce sont également 2 rondelles que celui-ci doit donner ou prendre à chacun des pions, dans la mesure du possible.

Auteur de jeu : Wolfgang Riedl
Illustration : Leon Schiffer
3D: designstudio1.de
Rédaction: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/Schmidtspiele

OVERLOAD

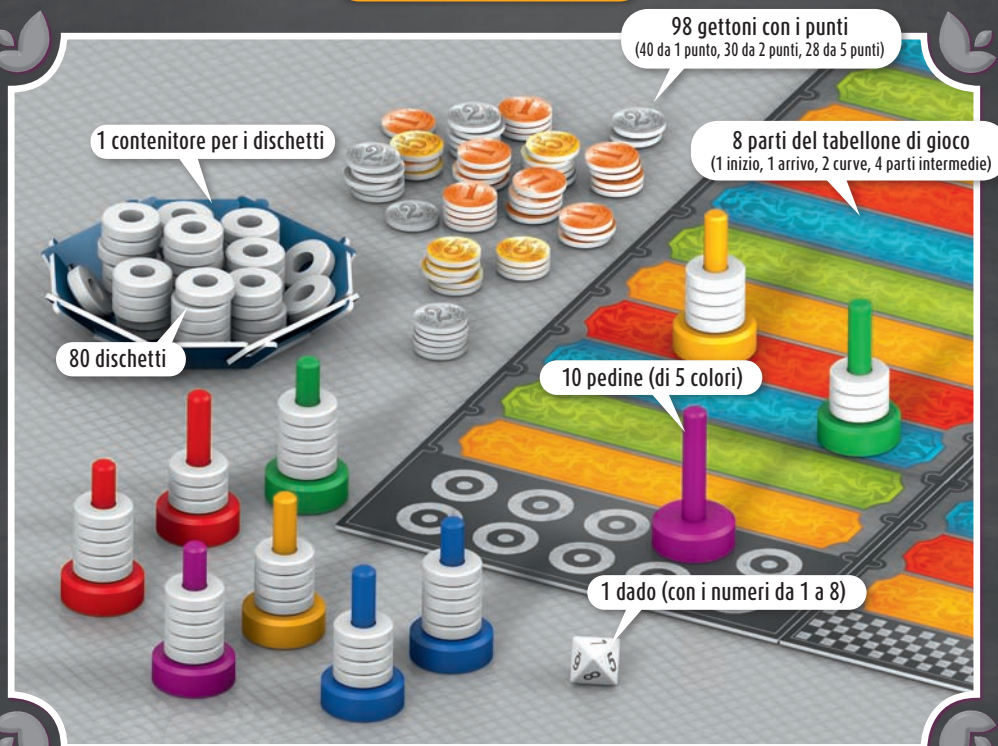
L'avvincente gioco da tavolo
di Wolfgang Riedel
per 3-5 giocatori da 8 anni in su



Obiettivo del gioco

In diversi giri i giocatori devono portare al traguardo il maggior numero possibile di dischetti. Alla partenza ogni giocatore deve decidere quanti dischetti portare durante il percorso. Ma attenzione: non bisogna rischiare troppo perché durante il gioco si aggiungeranno sicuramente altri dischetti. Quando una pedina ne supera un'altra, su ognuna delle pedine superate viene messo un nuovo dischetto. Se una pedina viene sovraccaricata esce dal gioco e deve ripartire dall'inizio. Vince chi per primo riesce a portare al traguardo un preciso numero di dischetti.

Materiale di gioco



Preparazione del gioco

Il tabellone di gioco viene montato a forma di U utilizzando le parti fornite (si veda l'immagine). Le parti del tabellone sono stampate su tutti e due i lati. Il lato con le azioni speciali viene usato solo per le altre varianti del gioco. I colori delle caselle e la loro sequenza non hanno importanza. La parte con l'inizio, quella con la fine e le due curve devono essere utilizzate sempre. Le parti intermedie non vengono utilizzate tutte se si gioca in 3 o in 4.

Tabellone



3 giocatori:

2 parti intermedie non vengono utilizzate.



4 giocatori:

1 parte intermedia non viene utilizzata.



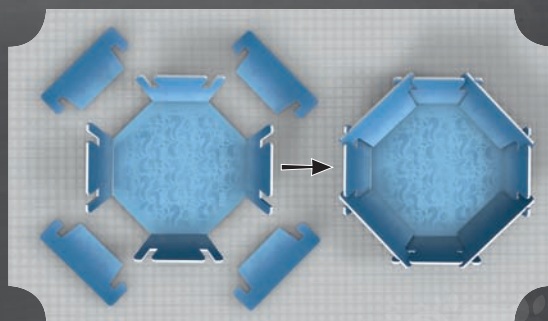
5 giocatori:

Si utilizzano tutte le parti del tabellone.

Ogni giocatore sceglie un colore e mette le sue due pedine sulla casella di partenza. Le altre pedine vengono rimesse nella scatola.

Il contenitore viene montato usando le cinque parti preformate (si veda l'immagine). Gli 80 dischetti vengono messi nel recipiente vicino al tabellone di gioco.

I gettoni con i punti vengono posizionati anch'essi vicino al tabellone. Il giocatore più giovane è il primo a iniziare e prende il dado.



Svolgimento del gioco

Partenza

Se una pedina si trova sulla casella di partenza, il giocatore la può caricare con un massimo di 8 dischetti presi dal contenitore. Deve prendere questa decisione prima di tirare i dadi. Se dimentica di farlo, parte senza dischetti.

Consiglio attico: all'inizio della partita i giocatori devono riflettere bene sul numero di dischetti da mettere sulla pedina. Proprio nel primo giro succede spesso che la pedina parta con troppi dischetti e che poi esca dal gioco a causa del sovraccarico (si veda più avanti).

Muovere le pedine

Il giocatore di turno tira il dado e muove la pedina avanti di tante caselle quante indicate dal dado. Poi tocca al giocatore successivo in senso orario. Anche questo tira il dado e muove la pedina.

Dopo aver tirato i dadi, il giocatore può decidere con quale delle due pedine procedere.

Eccezione: se una delle sue pedine si trova sulla casella di partenza, deve muovere questa pedina per prima.



Sorpassare le pedine

Se una pedina ne sorpassa altre (pedine avversarie o l'altra pedina dello stesso giocatore), su ognuna delle pedine sorpassate viene caricato un dischetto preso dal contenitore.

Esempio 1: il giocatore blu fa Δ con il dado e sorpassa la pedina rossa e quella gialla. Su ognuna delle due pedine sorpassate viene caricato un dischetto preso dal contenitore.

Più pedine sulla stessa casella

Se una pedina si ferma su una casella già occupata (da una pedina avversaria o da una dello stesso giocatore), il giocatore di turno ha due possibilità:

Cedere: cede un dischetto preso dalla propria pedina e lo mette sulla pedina che ha raggiunto. Questo può anche causare un sovraccarico (si veda sotto).

Prendere: prende un dischetto dalla pedina raggiunta e lo mette sulla propria pedina.

Se una pedina si ferma su una casella occupata da più pedine, il giocatore decide separatamente per ognuna delle pedine se cedere o prendere un dischetto. Ogni volta che delle pedine si trovano sulla stessa casella e una di esse non ha dischetti si procede come segue: se è possibile che un dischetto venga ceduto o preso, si deve farlo!

Esempio 2: il giocatore rosso fa Δ con il dado e raggiunge la pedina gialla fermandosi sulla stessa casella. Qui decide di cedere uno dei suoi dischetti alla pedina gialla. Avrebbe anche potuto prendere uno dei dischetti della pedina gialla e metterlo sulla sua pedina rossa.

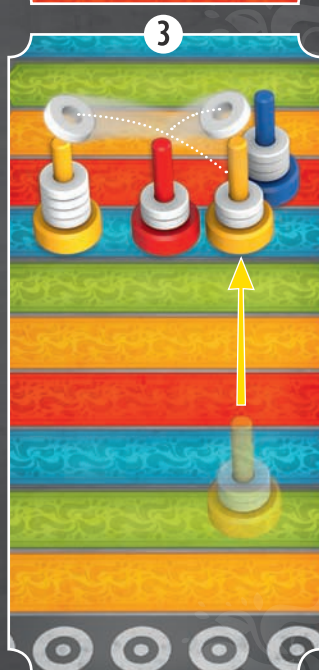
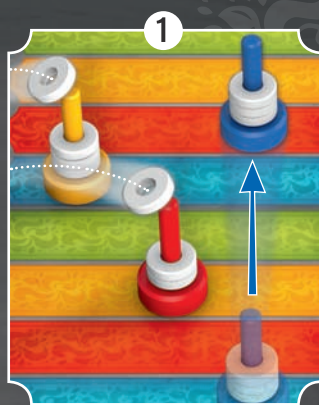
Esempio 3: il giocatore giallo ha fatto Δ con il dado e fa procedere la pedina gialla che si trova più indietro fino alla casella con le pedine gialla e rossa. Qui cede uno dei suoi dischetti all'altra pedina gialla e prende un dischetto dalla pedina rossa.

Sovraccarico



Ogni pedina può caricare fino a 8 dischetti. Se una pedina si trova nella situazione di dover caricare un nono dischetto, è in sovraccarico e viene riportata immediatamente alla casella di partenza, senza che il giocatore riceva dei punti (gli 8 dischetti vengono rimessi nel contenitore).

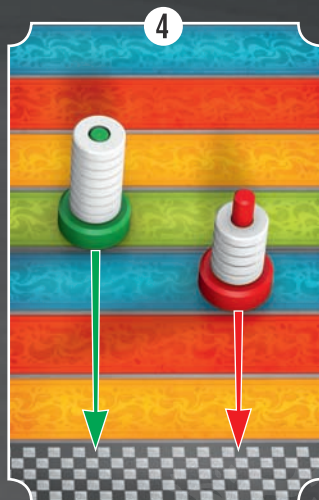
Al turno successivo il giocatore può decidere di nuovo con quanti dischetti partire. Il giocatore che ha causato il sovraccarico di una pedina avversaria riceve in premio un **gettone da 1 punto**. Per aver sovraccaricato la propria pedina non si riceve alcun premio.



Obiettivo del gioco

Non appena una pedina raggiunge il traguardo (se il dado prevedeva più passi, quelli in eccesso non vengono considerati), il giocatore riceve tanti punti quanti sono i dischetti presenti sulla pedina. Bonus per 8 dischetti: se una pedina arriva al traguardo con esattamente 8 dischetti, il giocatore riceve un bonus di 4 punti e quindi in totale anziché 8 punti ne riceve 12! Le pedine che hanno raggiunto il traguardo vengono rimesse subito sulla casella di partenza, i dischetti tornano nel contenitore. Prima che il giocatore riparta con la pedina deve decidere quanti dischetti caricare.

Esempio 4: il giocatore rosso fa \triangle con il dado e la sua pedina arriva al traguardo. Mette i 5 dischetti nel contenitore, prende i gettoni per 5 punti e rimette la pedina alla partenza. Per il giro successivo carica 3 dischetti sulla sua pedina e riparte. Il giocatore verde fa \triangle con il dado, arriva al traguardo e riceve 12 punti (8 punti per gli 8 dischetti più 4 punti di bonus).




Fine del gioco


La partita termina non appena un giocatore raggiunge un certo punteggio che varia a seconda del numero dei partecipanti. Questo giocatore vince la partita!

3 giocatori: 40 punti. 4 giocatori: 35 punti. 5 giocatori: 30 punti.

Varianti di gioco

Sull'altro lato delle parti che compongono il tabellone ci sono delle caselle con azioni speciali. Prima di iniziare la partita i giocatori possono decidere quante parti del tabellone con azioni speciali utilizzare. Ogni volta che un giocatore si ferma con la sua pedina su una casella con un'azione speciale, deve fare quello che indica la casella. Queste sono le possibili azioni:

+  La pedina carica un dischetto dal contenitore (attenzione al sovraccarico).

-  La pedina perde un dischetto (lo rimette nel contenitore).

+/- La pedina deve procedere o retrocedere subito di una casella. Dunque su questa casella non si trova mai nessuna pedina. Se il giocatore sorpassa un'altra pedina e a causa della casella +/- torna proprio sulla casella dell'altra pedina, su di essa viene messo un dischetto preso dal contenitore. Infine il giocatore deve prendere o cedere un dischetto come indicato sopra.

***2** Tutte le azioni vengono raddoppiate: se una pedina che si trova su questa casella viene superata, su di essa vengono caricati non 1 ma 2 dischetti presi dal contenitore; se sulla casella si trovano già delle pedine e vi arriva un'altra pedina, a ognuna di queste pedine devono essere ceduti o presi due dischetti - se possibile.

Autore: Wolfgang Riedl
Layout: Leon Schiffer
3D: designstudio1.de
Redazione: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/Schmidtspiele

OVERLOAD

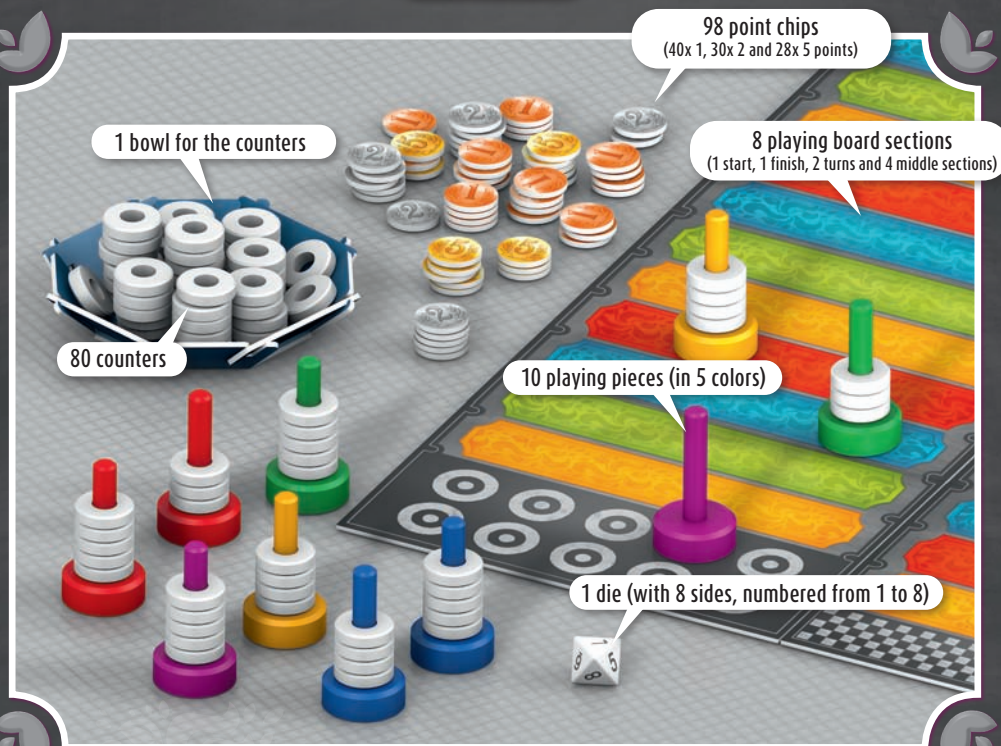
The nerve-wracking stacking and race game
by Wolfgang Riedl
for 3-5 players aged 8+



Aim of the game

The aim of the game is to get as many counters to the finish as possible over several rounds. At the start, each player must decide how many counters they wish to begin with. They shouldn't risk too much, though, as more and more counters are added along the way. Whenever one playing piece overtakes other playing pieces, a counter is added to each of the playing pieces that have been overtaken. And if this means that a playing piece becomes overloaded, then it is out of the round and must start all over again. The first player to earn a certain number of points wins the game.

Contents



Preparing to play

Put the playing board together in a U shape (see images). The playing board sections are printed on both sides. The side with special actions is only used for the play variations. The colors of the squares and their order are irrelevant. You will always need the start, end and turn sections. Not all of the middle sections are used when there are only 3 or 4 players:

Setup



3 players

only use
2 middle sections



4 players

only use
3 middle sections



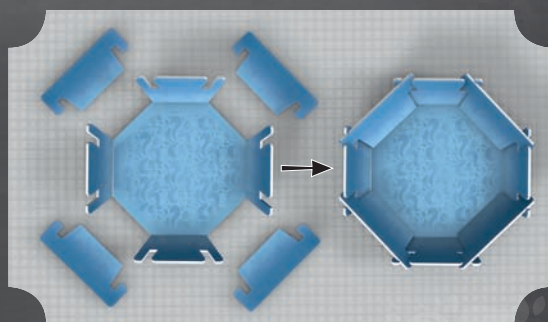
5 players

use all
playing board sections.

Each player must select a color and place their 2 playing pieces on the start square. Any spare playing pieces can be returned to the box.

The bowl is made of 5 pieces slotted together (see image). Place the 80 counters in the bowl, beside the playing board.

Stack the point chips ready beside the playing board. The youngest player starts and rolls the die first.



Start

Players can add a maximum of 8 counters from the bowl to playing pieces standing on the start square. They must decide how many counters they wish to add before they roll the die. If they forget to add counters, then they begin without any.

Tactical tip: At the start of the game, players should think very carefully about how many counters they wish to add to their playing pieces. Particularly in the first round, it is easy to add too many counters—and this might mean that a playing piece fails to reach the finish due to an overload (see below).

Moving the playing pieces

The player whose turn it is rolls the die and moves one of their playing pieces forward the number of squares shown on the die. The game proceeds in a clockwise direction. The next player then rolls the die and moves one of their playing pieces forward.

Player are always free to decide which of their two playing pieces they wish to move once they have rolled the die. **Exception:** If a player still has a playing piece on the start square, then they must move this first.



Overtaking other playing pieces

If one playing piece overtakes other playing pieces (whether it is their own playing piece or that of an opponent), **1 counter** must be added to each of the overtaken playing pieces.

Example 1: the blue player rolls a Δ and overtakes the red and yellow players. 1 counter is added to each of the overtaken playing pieces from the bowl.

If several playing pieces land on one square

If a player lands on a square where there is already a playing piece (whether it is their own or that of an opponent), then the player whose turn it is has two options:

Give: They **give** 1 counter from their playing piece to the playing piece that they have caught up with. This can also lead to an overload (see below).

Take: They **take** 1 counter from the playing piece they have caught up with and add it to their own playing piece. If a player ends their go on a **square where several playing pieces are already standing**, the player can decide for each of these playing pieces whether they wish to give or take a counter.

If several playing pieces land on the same square and some of the playing pieces do not have any counters, then a counter must be taken or given to these playing pieces whenever possible.

Example 2: The red player rolls a Δ and lands on the same square as the yellow player. The red player decides to give one of its counters to the yellow player. They could also have decided to take one of the counters from the yellow player and to place it on their own playing piece.

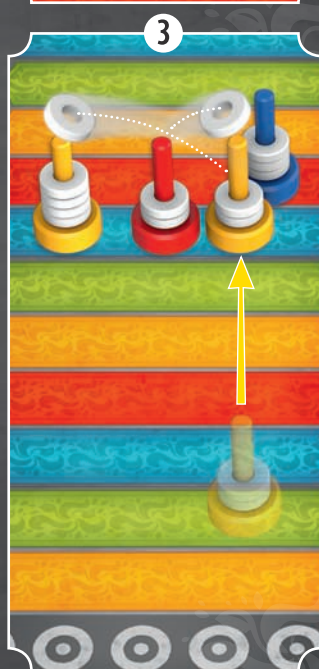
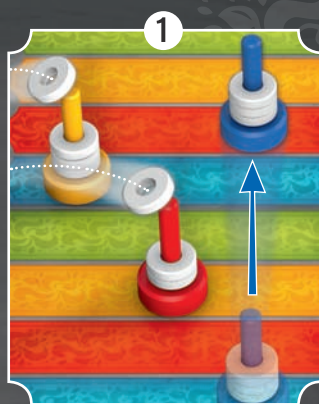
Beispiel 3: The yellow player rolls a Δ and moves its playing piece that is further behind forward 5 squares onto the same square as the other yellow playing piece and a red playing piece. The yellow player gives one of its counters to its other playing piece and takes a counter from the red playing piece.

Overload



Each playing piece can hold up to 8 counters. If a ninth counter has to be added to a playing piece, then it becomes overloaded and must return immediately to the start square without the player receiving any points (the 8 counters go back in the bowl).

The player can decide again how many counters they wish to begin with in their next turn. The player who overloaded an opponent's playing piece receives **1 point chip** as a reward. Players do not receive point chips for overloading their own playing pieces.

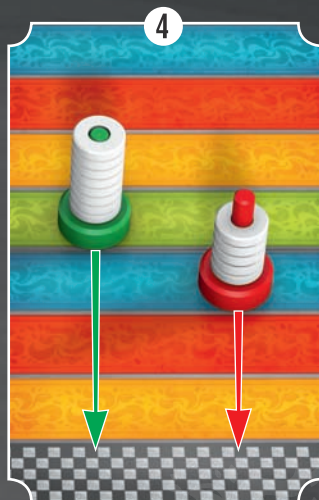


Finish

As soon as a playing piece reaches the finish (the exact number of spaces doesn't have to be rolled!), the player receives the number of counters in point chips.

Bonus for 8 counters: If a player has exactly 8 counters on their playing piece when they reach the finish, then they receive 4 bonus points and can take a total of 12 points instead of just 8! Playing pieces that have reached the finish are immediately returned to the start square and the counters are put back in the bowl. Before the player can bring the playing piece into play again, they must decide how many counters they wish to put on it.

Example 4: The red player rolls a $\triangle 6$ and reaches the finish line. They then return their 5 counters to the bowl, take a 5-point chip and place their playing piece back on the start square. For the next round, they put 3 counters on their playing piece and move forward on their next turn. The green player rolls a $\triangle 7$ and also reaches the finish. They receive 12 points (8 points for the 8 counters + 4 bonus points).



End of the game

The game ends immediately when a player has earned a certain number of points—this depends on the number of players. This player wins the game!


3 players: 40 points. 4 players: 35 points. 5 players: 30 points.




Play variations

Another version of the board featuring special actions is printed on the back of the playing board sections. The players can decide at the start of the game how many playing board sections with special actions they wish to use.

Whenever a player **lands on a square** with a special action during their turn, then they **must** complete this action. The possible actions are:

+  The playing piece receives 1 counter from the bowl (beware of overload!).

-  The playing piece must give up 1 counter (return it to the bowl).

+/- The playing piece must move forward or back 1 square. Playing pieces therefore never remain on this square. If the player overtakes another playing piece and then lands back on the same square as this playing piece because of the +/- square, 1 counter is added to the other playing piece from the bowl. The other player must then decide whether they wish to give the playing piece another counter or to take one away.

***2** All actions on this field are doubled. So, if a playing piece on this square is overtaken, they receive not 1 but 2 counters from the bowl. If there are several playing pieces on this square and another playing piece also lands here, 2 counters must be given or taken from each of the playing pieces standing here (wherever possible).

Author: Wolfgang Riedl
Illustrator: Leon Schiffer
3D: designstudio1.de
Editor: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/Schmidtspiele