

# OCTAGO

Taktikspaß für helle Köpfe



AUTOR: REINER KNIZIA

**SPIELANLEITUNG**



# INHALTSVERZEICHNIS

## INHALTSVERZEICHNIS

Einführung .....	3
Spielmaterial .....	4
Spielziel .....	5
Spielvorbereitung .....	5
Spielablauf .....	6
OCTAGO15 .....	7
OCTAGO300 .....	10
Problemlösung .....	12
Impressum .....	13



## OCTAGO

Ein spannendes interaktives Taktikspiel für 1 - 4 kluge Köpfe ab 8 Jahren  
von Reiner Knizia



### **Keine Panik - yvio erklärt euch alle Spiele!**

Da **yvio** euch vor Beginn jedes Spiel den Ablauf ganz genau erklärt, dienen die nachfolgenden Ausführungen nur zur Spielvorbereitung und zum Nachschlagen. Sie bieten euch außerdem einen schnellen Überblick über alle Spielmöglichkeiten.

# SPIELMATERIAL

## SPIELMATERIAL

- 1x Spielanleitung
- 1x interaktiver Spielplan
- 1x Speicherkarte
- 1x Spieleskin

Zusätzlich benötigt wird:

- 1x **yvio** Konsole
- 4x intelligente Spielsteine – **yvies**



## SPIELZIEL

In Octago geht es darum, durch geschicktes und planvolles Ziehen auf die jeweils gewinnbringendsten Felder möglichst viele Punkte zu erzielen. Das klingt erst einmal einfach – jedoch stehen alle Felder des in 12 Segmente unterteilten Spielplans in vielfältiger Beziehung zueinander. Nur wer sich merken kann, welche Felder schon länger nicht mehr betreten wurden und somit die meisten Punkte bringen, hat langfristige Aussicht auf Erfolg ...

## SPIELVORBEREITUNG

1. Lege den interaktiven Spielplan in die Mitte des Tisches (am besten funktionieren **yvio** Spielpläne auf einer nichtmetallischen Oberfläche). Vergewissere dich, dass die **yvio** mit Strom versorgt wird – idealerweise mit vier 1,5V AA-Batterien (mehr Informationen dazu findest du in deinem **yvio** Handbuch).

2. Setze deine **yvio** Konsole in die markierte Mitte des Spielplanes, bis sie in die kleinen Löcher einrastet.



3. Stecke dann die **OCTAGO-Speicherkarte** mit dem Bild nachoben in den seitlichen Slot von **yvio**.



4. Lege nun die **Spieleskin** so auf das **yvio** Display, dass sie richtig herum (mit der langen Lasche auf dem Dreieckssymbol) liegt und nicht verrutschen kann.



5. Schalte nun deine Konsole ein, und schon kann das Spiel beginnen.



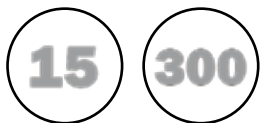
6. Durch Druck auf die **yvio** Taste (⊙) gelangst du jederzeit während eines laufenden Spiels in das **yvio** Menü – das laufende Spiel pausiert dadurch. Mit der **+**- und der **-**-Taste kannst du durch das Menü navigieren, mit der **yvio** Taste bestätigst du die jeweilige Auswahl:

Mit „**Spiel fortsetzen**“ kannst du das pausierte Spiel wieder aufnehmen; mit „**Spiel neu starten**“ beginnst du eine neue Partie. Die Bedeutung der anderen Menü-Punkte entnimmst du bitte deinem **yvio** Handbuch.

# SPIELABLAUF

## SPIELABLAUF

Nach dem Einschalten fordert **yvio** zur Auswahl eines Spielmodus auf. Mit den Tasten OCTAGO15 oder OCTAGO300 wird der gewünschte Spielmodus ausgewählt.



Der Spielplan ist in 4 Bereiche mit je 3 Feldern unterteilt.

Jedes Feld hat eine andere Farbe-Form-Kombination:

Es gibt die Farben **rot**, **gelb**, **blau** und **grün** sowie die Formen Stern, Kreis, Quadrat und Dreieck. Wer seinen Spielstein auf ein bestimmtes Feld setzt, kann dort die entsprechende Farbe und die entsprechende Form finden.



Die Höhe der Ausbeute hängt dabei jedoch von verschiedenen Faktoren ab: Der wichtigste Faktor ist, dass ein Feld mit der Zeit immer wertvoller wird, je länger es nicht betreten wurde. Außerdem findet man auf dem Feld mehr, wenn die jeweilige Form oder die jeweilige Farbe des Feldes insgesamt auf dem Spielplan länger nicht mehr gesammelt wurde.



Einer der Schlüssel zum Sieg ist es also, sich zu merken, welche der zwölf Felder lange nicht mehr besucht wurden.

**Beispiel:** Auf diesem Feld mit dem blauen Stern findet man **blau** und Sterne.



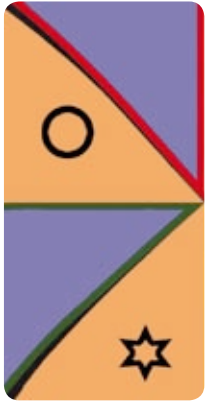
**!**

 Mittels der -Taste kann die letzte Ansage von **yvio** wiederholt werden.

 Ausserdem wird die Zugvorgabe jederzeit auf der -Taste angezeigt.

## OCTAGO15

Die **yvio** zeigt für den jeweils am Zug befindlichen Spieler schematisch an, wie viele Einheiten der verschiedenen Farben und Formen er bereits gesammelt hat. Dafür gibt es auf der OCTAGO-Schablone acht Sektoren: Je einen für die 4 verschiedenen **Farben** und **Formen**. In jedem Sektor können bis zu 10 gesammelte Einheiten angezeigt werden.



**Spielziel:** In 15 Runden möglichst viele Punkte sammeln

### DIE ERSTE RUNDE

Nach der Anmeldung sagt **yvio** an, welcher Spieler an der Reihe ist. Wenn von der Konsole aufgefordert, setzen die Spieler in der ersten Spielrunde ihre Spielsteine auf ein noch freies Feld des Spielplans. Nach dem Absetzen jedes Spielsteins gibt die Konsole an, wie viele Einheiten der entsprechenden Farbe und Form des Spielfelds der Spieler gefunden hat. Jede gesammelte Einheit bringt 2 Punkte.

Wenn jeder Spieler einmal am Zug war und sich alle Spielsteine auf verschiedenen Feldern des Spielplans befinden, beginnt die nächste Runde.

OCTAGO kann in zwei verschiedenen Modi gespielt werden:

1. **OCTAGO15** – In 15 Runden möglichst viele Punkte sammeln.
2. **OCTAGO300** – Als Erster 300 Punkte erreichen.

### DIE NÄCHSTEN RUNDEN

Ab der zweiten Spielrunde teilt **yvio** den Spielern jedesmal mit, wer gerade an der Reihe ist und zeigt dessen entsprechenden Punktestand an. Außerdem gibt sie vor, wie viele Felder der Spieler im entsprechenden Zug ziehen soll: Entweder 1 Feld, 2 Felder oder 3 Felder. Der Spielstein kann im oder gegen den Uhrzeigersinn gezogen werden, aber nur auf freie Felder.

# SPIELABLAUF



**Achtung:** Manchmal ist es ratsam, sich **nicht** an die Zugvorgabe zu halten, denn unabhängig von der Vorgabe der **yvio** darf der aktive Spieler seinen Spielstein grundsätzlich auf **jedes** freie Feld des Spielplans setzen!

Zieht der Spieler allerdings auf ein Feld, das nicht der Vorgabe entspricht, so werden ihm von seinem Fund auf diesem Feld ein bis zwei Einheiten abgezogen (für ein Feld mehr oder weniger wird je 1 gefundene Einheit abgezogen, darüber hinaus werden je 2 gefundene Einheiten abgezogen).

**Beispiel:** Der Spieler soll 3 Felder weit ziehen. Er setzt seinen Spielstein jedoch auf den, nur 2 Felder entfernten, blauen Stern. Auf diesem Feld haben sich im Laufe der Partie bereits 5 Einheiten **blau** und 6 Einheiten Stern angesammelt. Der Spieler erhält aber nur 4 Einheiten **blau** und 5 Einheiten Stern, weil er sich nicht an die Zugvorgabe gehalten hat. Bei so hoher Gesamtausbeute wie in diesem Beispiel ist das aber alles in allem ein zu verschmerzender Verlust.

Grundsätzlich gilt, dass man umso mehr Einheiten auf einem bestimmten Feld findet, je länger es nicht mehr besucht wurde. Außerdem erhält man von der jeweiligen Farbe des Feldes ein paar zusätzliche Einheiten, wenn diese **insgesamt** schon länger nicht mehr gesammelt

wurde, und entsprechend von der jeweiligen Form des Feldes ein paar zusätzliche Einheiten, wenn diese **insgesamt** schon länger nicht mehr gesammelt wurde.

**Beispiel:** Wird das Feld „blauer Stern“ nach 5 Zügen wieder besucht, so erhält man mindestens je eine Einheit Stern und **blau**. Wird das Feld „blauer Stern“ stattdessen erst nach 13 Zügen wieder besucht, erhält man mindestens je 3 Einheiten Stern und **blau**. Man erhält sogar noch etwas mehr, wenn mindestens 4 Züge lang kein **blau** oder keine Sterne von **irgendeinem** Feld gesammelt wurden.

Nach dem Absetzen des Spielsteins gibt **yvio** an, wie viele Einheiten der Farbe und der Form des Feldes der Spieler erhält. Gleichzeitig blinken die neu gefundenen Einheiten auf dem Display der **yvio** und sie nennt dem Spieler dessen aktualisierten Punktestand.

Damit ist der Zug des Spielers beendet und die Konsole ruft den nächsten Spieler auf.

## PUNKTE

Die Anzeige in der Mitte der Konsole zeigt für jede Farbe und jede Form maximal 10 Einheiten an. Jede dieser Einheiten zählt 2 Punkte. Darüber hinausgehende Einheiten werden von



der **yvio** zwar nicht angezeigt, jede dieser Einheiten bringt jedoch noch 1 Punkt extra.

## BONUSPUNKTE



Entsprechend den vier Bereichen des Spielplans ist das Display der **yvio** in vier Bereiche unterteilt. Jeder Bereich besteht aus zwei Sektoren: **gelb** und **Stern**, **rot** und **Quadrat**, **grün** und **Kreis** sowie **blau** und **Dreieck**.

Spieler, die in beiden Sektoren eines Bereichs **mindestens 6 Einheiten** gesammelt (also eine kleine leuchtende Pyramide gebaut) haben, bekommen einen Bonus. Der erste Spieler, der diesen Bonus erreicht, bekommt 25 Punkte, der Zweite 15 Punkte, der Dritte 10 Punkte, und der Vierte 5 Punkte. Diese Bonuspunkte werden für jeden der 4 Bereiche unabhängig vergeben.



Darüber hinaus bekommen Spieler, die in beiden Sektoren eines Bereichs alle 10 Einheiten gesammelt (also eine große leuchtende Pyramide gebaut) haben, weitere Bonuspunkte.

Der erste Spieler, der diesen Bonus erreicht, bekommt wiederum 25 Punkte, der Zweite 15 Punkte, der Dritte 10 Punkte, und der Vierte 5 Punkte. Auch diese Bonuspunkte werden für jeden der 4 Bereiche unabhängig vergeben.



Für den unwahrscheinlichen Fall, dass es einem Spieler gelingt, in allen acht Sektoren je 10 Einheiten zu sammeln, bekommt dieser in jedem weiteren Zug, den er macht, einen Zusatzbonus von 25 Punkten.

## SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 15. Runde. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Im Solospiel gilt es, möglichst viele Punkte zu sammeln.

Bereit, den eigenen Highscore ein ums andere Mal zu schlagen ...?

# SPIELABLAUF

## OCTAGO300

**Spielziel für 2 bis 4 Spieler:** Als erster Spieler 300 Punkte zu erreichen.

**Spielziel im Solospiel:** In 30 Spielrunden möglichst viele Punkte zu sammeln.

### SPIELABLAUF

OCTAGO300 wird wie OCTAGO15 gespielt – allerdings bringen die gesammelten Farben und Formen, die auf dem Display angezeigt werden, in diesem Modus keine **unmittelbaren** Punkte: Die gesammelten Einheiten werden vielmehr auf dem Display in einer Art Zwischenspeicher verwaltet und müssen speziell gewertet werden.

### Wertungspunkte

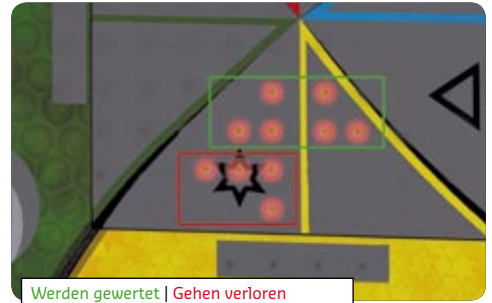
Entsprechend den vier Bereichen des Spielplans ist das Display in der Mitte der **yoio** in vier Bereiche unterteilt. Jeder Bereich besteht aus zwei Sektoren: **gelb** und Stern, **rot** und Quadrat, **grün** und Kreis sowie **blau** und Dreieck. Jedem dieser Bereiche ist eine Wertungstaste zugeordnet. Die Wertungstasten sind nur für den Modus OCTAGO300 von Bedeutung.



Wenn ein Spieler in beiden Sektoren eines Bereiches über mindestens eine gesammelte Einheit verfügt, kann er, anstatt seinen Spielstein zu ziehen, die entsprechende Wertungstaste drücken. Damit wertet der Spieler alle seine gesammelten Einheiten in diesem Bereich.

Entscheidend für die Punktwertung ist die Anzahl möglicher Paare aus je einer Einheit der beiden Sektoren des gewerteten Bereichs. Überschüssige Einheiten in einem der beiden Sektoren bringen keine Punkte. Auf die Balance kommt es also an! Nach der Wertung werden **alle** Einheiten des Bereiches gelöscht.

**Beispiel:** Der Spieler hat 3 Gelb und 7 Sterne. Drückt der Spieler die Wertungstaste dieses Bereichs, werden 3 Paare (gelb / Stern) für ihn gewertet. Die restlichen 4 Sterne gehen verloren.



Grundsätzlich gilt, dass man für die gewerteten Paare umso mehr Punkte bekommt, je länger der jeweilige Bereich nicht mehr – egal von welchem Spieler – gewertet wurde. Außerdem erhält man für jedes Paar zwei zusätzliche

Punkte, wenn sich der eigene Spielstein in dem Bereich des Spielplans befindet, wo die Wertungstaste gedrückt wird.

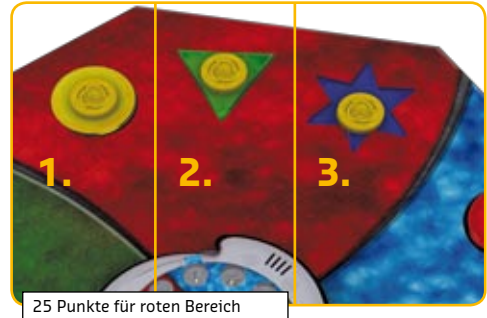
**Beispiel:** Wird eine Wertungstaste nach 5 Zügen wieder gedrückt, gibt es für jedes gewertete Paar 2 Punkte. Wird die Wertungstaste stattdessen erst nach 15 Zügen wieder gedrückt, gibt es für jedes gewertete Paar 5 Punkte. Befindet sich der eigene Spielstein im Bereich mit der gedrückten Wertungstaste, gibt es sogar 4 bzw. 7 Punkte je Paar.

Nach dem Drücken einer Wertungstaste nennt die Konsole den Wertungsfaktor, der mit der Anzahl der Paare verrechnet wird. Dieser Faktor liegt zwischen 1 und 10. Anschließend nennt die Konsole die gutgeschriebenen Punkte und den neuen Punktstand des Spielers.

## BONUSPUNKTE

Jeder Bereich des Spielplans besteht aus 3 Feldern. Wenn ein Spieler alle 3 Felder eines Bereichs auf dem Spielplan besucht hat, erhält er einen Bonus von 25 Punkten. Jeder Spieler kann diesen Bonus für jeden der 4 Bereiche des Spielplans einmal erhalten.

Pro Spieler stehen damit insgesamt 100 Bonuspunkte zur Verfügung.




## SPIELLENDE

Mit 2 bis 4 Spielern endet das Spiel, wenn ein Spieler seinen Zug mit 300 oder mehr Punkten beendet. Im Solospiel gilt es, in 30 Spielrunden möglichst viele Punkte zu sammeln.

# PROBLEMLÖSUNG

## FALLS ES PROBLEME GIBT

 <b>Problem</b>	<b>Lösung</b>
Die Konsole lässt sich nicht einschalten.	Überprüfe den Ladungszustand der Batterien / Akkus.
Das Spiel lässt sich nicht starten.	Falls du ein Netzteil benutzt, überprüfe ob das Netzkabel richtig eingesteckt ist.
Die Funktionen der Tasten sind vertauscht.	Überprüfe, ob die Speicherkarte richtig steckt.
Die Funktionen der Tasten sind vertauscht.	Überprüfe, ob die Spieleskin richtig herum auf dem Display der <b>yvio</b> liegt.
Die Erkennung der Figuren funktioniert nur eingeschränkt oder gar nicht.	Überprüfe die Stromversorgung der Konsole. Sollte das Problem weiterhin bestehen, versuche, einen anderen Tisch als Spielunterlage zu verwenden.

## IMPRESSUM

### Herausgeber

PublicSolution GmbH – Copyright 2008

### Autor

Reiner Knizia

### Illustration

Conrad Krause

Jens Fehrmann

### Sprecher

Jens Voigtländer

### Programmierer

Torsten Mager

### Reiner Knizia dankt:

Sebastian Bleasdale für seine wesentlichen Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels und Ross Inglis für seine engagierte Programmierung der zahlreichen Spielsimulationen.

Ein herzliches Dankeschön an alle Testspieler, insbesondere Iain Adams, Chris Bowyer, Karen Easteal, Martin Higham, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

# HÖRSELTEN ENTDECKEN

JEDERZEIT, ÜBERALL



**yvio** ist mehr als nur ein innovativer Gameboard-Controller: Dank Batteriebetrieb und Kopfhöreranschluss ermöglicht es **yvio**, jederzeit und überall in aufregende Geschichten einzutauchen – und diese dank der einmaligen **yvio** Features sogar in ihrem Verlauf zu bestimmen! Die erste Folge der interaktiven Hörbuch-Serie MILAS ABENTEUER wird derzeit auf [www.yvio.com](http://www.yvio.com) zum kostenlosen Download angeboten; weitere Folgen sind in Vorbereitung. Außerdem bereits erhältlich: TJASKES ABENTEUER AUF DER WALDINSEL.

Die interaktiven Hörspiele für die **yvio** sind ideale Reisebegleiter und unterhaltsamer Zeitvertreib für fast jede Gelegenheit: Ob unterwegs, im Urlaub oder daheim.



## MILA UND DER ZAUBERSTEIN

Die kleine Mila glaubt zu träumen, als sie eines Tages am Ufer des Sees ein uraltes, mysteriöses Amulett findet: Es scheint telepathisch mit ihr in Verbindung zu stehen und möchte sie offenbar an einen bestimmten Ort führen... Auf dem Weg ins Unbekannte trifft Mila viele merkwürdige Wesen und erlebt einige gefährliche Abenteuer, bevor sie schließlich des Rätsels Lösung ein Stückchen näher kommt. MILA UND DER ZAUBERSTEIN ist ein interaktives Hörspiel, dessen Verlauf der Hörer über die yvio Konsole aktiv beeinflussen kann. Die Pilotfolge kann kostenlos auf [www.yvio.com](http://www.yvio.com) heruntergeladen werden; weitere Folgen sind in Planung.

Autor: MARKUS GEIGER

## FREIBEUTER DER KARIBIK

Begib dich als unerschrockener Kapitän auf Entdeckungsfahrt und handle mit exotischen Waren – aber Vorsicht! Gerissene Freibeuter haben es auf deine Ladung abgesehen, und je wertvoller deine Fracht, desto größer die Gefahr eines Überfalls! Nur mit einem sicheren Gespür für die beste Route und einer erfahrenen Mannschaft kannst du schließlich zum Gouverneur der Karibik aufsteigen...

Spannende Seegefechte, ein Echtzeitwirtschaftssystem und individuelle Sounds erzeugen eine Atmosphäre, wie es sie im Strategiebereich bisher noch nicht gab. Leinen los – die Freibeuter sind da!



## THINX

Rätselfreunde aufgepasst! THINX ist mehr als nur ein Rätselspiel – denn wie löst man eine Aufgabe, wenn man nicht weiß wie sie lautet...?!

Allein aus Form, Position und Geräuschen der Thinx ergeben sich Rätsel, die über alles hinausgehen, was Brett- und Kartenspiele bisher bieten konnten. Meistere allein oder mit Freunden die kniffligen Aufgaben der Thinx und platziere sie dabei so, dass du der Lösung Schritt für Schritt näher kommst. Kannst du es mit den Thinx aufnehmen?



## ELEFANT, TIGER & CO.

Wenn du die Geschichten rund um die Tiere der TV-Serie „ELEFANT, TIGER & CO.“ magst, kannst du jetzt mit **yvio** noch tiefer in die spannende und lehrreiche Welt des Zoos eintauchen: Erkennst du das Gebrüll eines Löwen, wenn du es hörst? Ist ein Nashorn schwerer als ein Nilpferd? Und welche Tiere kommen eigentlich aus Afrika? Nur wenn du diese und viele andere Fragen schneller meisterst als deine Mitspieler, kürt dich yvio am Ende zum Sieger. Lass dich von yvio in die Welt des Leipziger Zoos entführen!



## TARASCON

Das magische Land Tarascon: Etliche Drachen versuchen, ihre Eier als erste in den sichersten Felsnischen der Schluchten zu platzieren, um sie vor Drachenjägern und anderen Gefahren zu schützen. Da bleibt der ein oder andere Kampf nicht aus – doch mit ein bisschen Glück beim Aufspüren der Jungdrachen wird sich alles zum Guten wenden... **yvio** erweitert mit TARASCON traditionelle Abenteuerspiele um interaktive Echtzeitaktionen: Kampf, Magie und Drachenfähigkeiten verschmelzen klassisches Spiel-Erleben mit modernen Unterhaltungsmedien stärker und besser als je zuvor.



**yvio**  
NEXT LEVEL GAMING