

Spielanleitung:

„Der große Dreh“, ein vertracktes Würfelspiel.

ab 6 Jahre, 2 - 4 Spieler

Zum Spielbeginn wird die Scheibe auf den Ausgangspunkt gedreht, so daß der eine gelbe Pfeil auf den anderen zeigt. Jeder Teilnehmer bekommt 3 gleichfarbige Figuren, die er auf das Eckfeld derselben Farbe stellt.

Sinn des Spieles ist es, möglichst schnell alle Figuren auf das Mittelfeld der eigenen Farbe zu bekommen.

Reihum wird gewürfelt und entsprechend der gewürfelten Augenzahl vor, oder - nach Belieben - auch zurückgesetzt, aber jeweils nur in einer Richtung. Ausnahme: In das farbige Zielfeld darf man vor, und die überzähligen Augen wieder zurücksetzen. Erreicht hat jedoch das Ziel nur, wer mit der richtigen Zahl direkt das Feld erreicht.

Wer auf ein schwarzes Feld kommt, darf die Scheibe um eine Stufe, gleich welcher Richtung, weiter drehen. Er kann aber darauf verzichten, wenn es ihm so günstiger erscheint.

Nie dürfen zwei Figuren auf einem Feld stehen. Den Gegner kann man rauswerfen, das heißt, seine Figur muß wieder von vorn anfangen. Wenn es garnicht anders geht, muß man auch seine eigene Figur rauswerfen, denn es besteht Zugzwang.

Wer auf ein Feld mit schwarzem Querstrich gerät, muß auf das entsprechende Feld gleicher Farbe ohne Querstrich zurück. Z. B.: komme ich auf den roten durchstrichenen Punkt, muß ich auf den roten Punkt zurück, komme ich auf den grünen durchstrichenen Ring, muß ich auf den grünen Ring zurück.

Taktik des Spiels ist es, durch Drehen sich selbst den Weg zum Ziel zu verkürzen, ihn dem Gegner aber zugleich abzuschneiden. Natürlich macht es am meisten Spaß, wenn alle vier Felder besetzt sind, also wenn bei zwei Spielern jeder zwei Farben übernimmt. Wer den „Großen Dreh“ heraus hat, hat am meisten Aussicht zu gewinnen.

Viel Spaß!

BERLINER SPIELKARTEN