

SPIELREGELN

Jeder Mitspieler versucht mit seiner Spielfigur so schnell wie möglich ans Ziel zu kommen. Gewürfelt wird mit einem Zahlenwürfel und – je nach Anweisung – mit dem Farbwürfel. Würfelt ein Spieler eine Sechs, darf er nochmals würfeln.

START

Jeder Spieler würfelt mit dem Zahlen- und Farbwürfel. Entsprechend der gewürfelten Farbe beginnt er das Spiel bei dem rot, gelb oder grün markierten Startkästchen. Diese Kästchen werden als erste mitgezählt. Weitergewürfelt wird dann ohne den Farbwürfel.

BEWEGUNGEN

Die Figuren können in jede Richtung vorwärts bewegt werden. An den Abzweigungen kann man die Richtung wählen, die am günstigsten erscheint.

DIE BLAUEN KÄSTCHEN

Kommt eine Figur auf ein blaues Kästchen, muß der Spieler beim folgenden Wurf mit dem Zahlen- und Farbwürfel gleichzeitig würfeln. Entsprechend der gewürfelten Farbe muß er seine Figur um die gewürfelte Augenzahl in die

Richtung bewegen, die durch die entsprechend farbigen Kästchen angezeigt ist. Weitergewürfelt wird dann wieder ohne den Farbwürfel. Diese Richtung muß beibehalten werden, bis auf einem nächsten blauen Kästchen die Richtung durch einen Farbwürfel-Wurf geändert werden kann. Steht eine Figur auf einem blauen Kästchen mit weniger als drei Farban schlüssen, muß der Spieler warten, bis er eine passende Farbe gewürfelt hat.

SCHLAGEN

Trifft ein Spieler mit seiner Figur auf ein Kästchen, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, nimmt er diese Figur weg und stellt sie nach eigenem Ermessen auf eines der zwei bzw. drei nächstliegenden, unbesetzten, blauen Kästchen. In jeder Richtung gibt es nur ein nächstliegendes blaues Kästchen!

DIE SCHWARZE PHASE

In der »Schwarzen Phase« wird es vorkommen, daß sich Spieler auf dem Vor- oder Rückmarsch befinden, je nachdem, in welche Richtung sie vom Farbwürfel dirigiert werden.

1. Der WEISS-BLAUE PUNKT: Befindet sich eine Figur auf dem Vormarsch, gelten diese Punkte als blaue Kästchen. Befindet sich eine Figur auf dem Rückmarsch, gelten die blau-weißen Punkte als normale Kästchen, d. h., es muß nicht mit dem Farbwürfel gewürfelt werden.

2. SCHLAGEN auf dem Vormarsch: Wird eine Figur auf dem Vormarsch geschlagen, wird sie auf den nächsten freien blauen Punkt zurückgesetzt.

3. SCHLAGEN auf dem Rückmarsch: Wird eine Figur auf dem Rückmarsch geschlagen, wird sie von dem Spieler, der sie geschlagen hat, um die von ihm gewürfelte Augenzahl zurückgesetzt (weg vom Ziel!). Trifft die geschlagene Figur dadurch auf ein bereits besetztes Feld, muß sie nochmals um dieselbe Augenzahl zurück.

MOGELN ZIEL

(Diese Regel kann durch gemeinsamen Beschluß der Mitspieler einbezogen oder weggelassen werden!)

Wird ein Spieler durch die Regel mit den blauen Kästchen in eine Richtung abgedrängt, die ihm nicht recht ist, kann er versuchen, unbemerkt die Richtung wieder zu wechseln. Wird er dabei von einem Mitspieler ertappt, muß er seine Figur um zwei blaue Kästchen zurücksetzen.

Wird ein Spieler beim Mogeln in der »Schwarzen Phase« ertappt, kann seine Figur auf ein beliebiges blaues Kästchen außerhalb der »Schwarzen Phase« gesetzt werden !

Das Ziel kann nur mit der passenden Augenzahl erreicht werden. Eine Figur kann so lange geschlagen werden, bis sie endgültig ins Ziel gelangt ist.