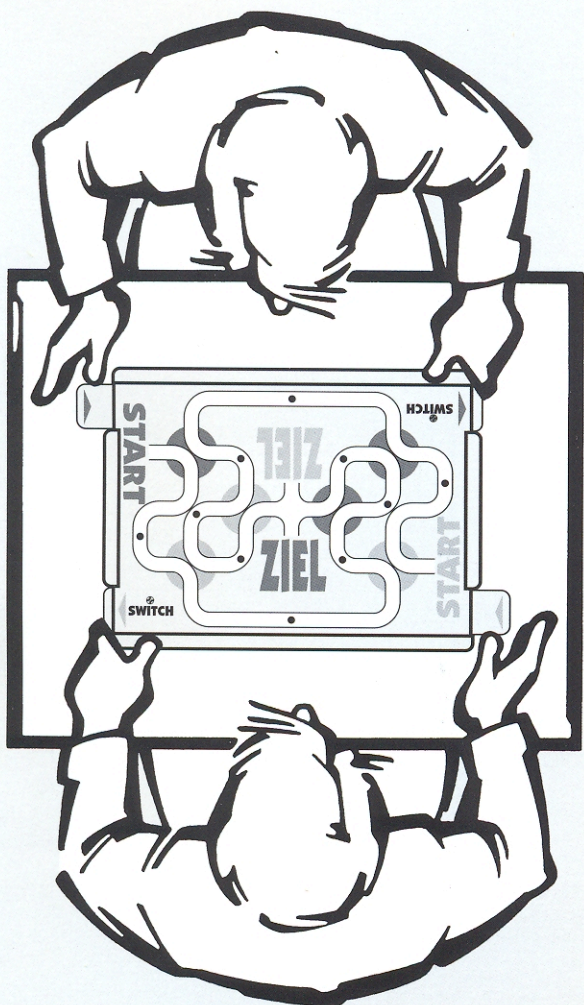


..... SPIELREGELN

● Ab 6 Jahre - Achtung: verschluckbare Kleinteile!

● Hinter einfachen Regeln verbergen sich List und Tücke - und natürlich viel Spielspaß für kleine und große Spieler. Ziel dieses flotten Spiels ist es, durch geschickte Kombination von Figurenzügen und Umschaltungen der Wegeweichen („Switchs“) die eigenen Spielfiguren als erster vollständig in sein Zielfeld zu führen.



● **Vor Spielbeginn** sind die Startfelder mit je vier Figuren der Feldfarbe zu belegen und die Weichenschieber nach rechts vom Spieler zu stellen (Abb. links unten). Begonnen und gezogen wird im Wechsel.

● **Ein Spielzug** ist entweder ein Zug mit einer Spielfigur oder ein „Switch“ (Weichenumschaltung). Jeder Spieler darf nur seine eigenen drei Weichen schalten!

● **Ein Figurenzug** ist stets entlang des Wegeverlaufs bis zum nächsten freien Wegepunkt zu führen. Besetzte Wegepunkte dürfen somit übersprungen werden. Die Zugrichtung ist beliebig.

● Der Zug einer eigenen Spielfigur in das Start- oder Zielfeld des Gegenspielers **muß** von diesem mit einem „Switch“ im Gegenzug beantwortet werden!

● **Nicht erlaubt** sind der Zug aus dem eigenen Zielfeld heraus, das Besetzen einer Wegeweiche durch eine Spielfigur und das Aussetzen eines Spielzuges.

● **Gewinnbonus:** Die Zahl der nicht in das Zielfeld gelangten Figuren der Kontrahenten.

● Weitere Spielvarianten:

A) Für Anfänger ist es einfacher und übersichtlicher, wenn kein „erzwungenes Switch“ vereinbart wird. Weiterhin kann die Zahl der Spielfiguren verringert werden.

B) Spiel ohne Sprungerlaubnis (Blockiertaktik durch eigene Figuren).

C) Spiel mit Zugzeitlimit oder nach eigenen Vereinbarungen, z. B. Räuberswitch mit Rückführung übersprungener Figuren des Gegenspielers in dessen Startfeld.

Und nun viel Spaß!