



Das schadenfrohe „Stop and Go“-Spiel für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren

Spielziel ist, mit seiner Spielfigur als Erster die Mitte des Spielfeldes zu erreichen.

Hat man mit seiner Spielfigur eine Ebene umrundet, rückt man eine Ebene höher, bis man so schließlich ins Zentrum gelangt.

Zum Bewegen der Spielfigur wird die sogenannte „Go-Card“ benutzt, auf

der man eine Zahl zwischen 1 und 6 einstellen kann. Allerdings stellt ein Mitspieler auf der „Stop-Card“ ebenfalls eine Zahl ein. Und wenn es dieselbe ist... Pech gehabt, denn dann ist nichts mit vorrücken.

Es kommt also darauf an zu denken, dass der andere denkt, dass man selbst denkt, dass er denkt, dass man... usw. usf. Alles klar? Denkste!

1 Spielplan
1 Go-Card
1 Stop-Card
4 Spielfiguren

Spieler am Zug stellt
auf Go-Card beliebige
Zahl ein

Rechter Nachbar
stellt auf Stop-Card
beliebige Zahl ein

Nach dem Aufdecken:

Zahlen sind verschieden:
Figur vorrücken

Zahlen sind gleich:
Figur bleibt stehen

Spielmaterial

- 1 Spielplan, 1 Stanztableau, 4 Spielfiguren, 4 Nieten

Vor dem allerersten Spiel müssen zunächst die Teile aus dem Stanztableau herausgedrückt und zusammengesetzt werden: Auf der Vorderseite der quadratischen, blauen Tafel wird mittels eines Nietenober- und unterteils die blaue Drehscheibe befestigt. In der gleichen Weise werden die drei anderen Drehscheiben auf der gelben Tafel befestigt, wobei hier darauf zu achten ist, dass die Drehscheiben von links nach rechts die gleichen Farben zeigen wie der Spielplan von außen nach innen.

Spielvorbereitung

- **Jeder Spieler** erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das farbgleiche Startfeld auf der gelben, äußeren Bahn des Spielplans (= Ebene 1).

Hierbei sollte darauf geachtet werden, dass die Sitzreihenfolge der Spieler der Reihenfolge der Startfelder entspricht. Nehmen nur 2 Spieler teil, sollten zwei diagonal gegenüberliegende Farben gewählt werden.

- **Ein Startspieler** wird bestimmt: Er erhält die blaue Tafel, die „Go-Card“. Sein rechter Nachbar erhält die gelbe Tafel, die „Stop-Card“. Und schon kann's losgehen:

Spielverlauf

- **Auf der Go-Card** stellt der Startspieler – verdeckt für die Mitspieler – eine beliebige Zahl ein. *Je höher, desto besser – aber auch desto durchschaubarer. Oder? Denkste!*

- **Auf der Stop-Card** stellt gleichzeitig sein rechter Nachbar ebenfalls eine Zahl ein. *Und zwar die, von der er glaubt, dass sie auch der Startspieler eingestellt hat. Doch denkste! Oder?*

Dazu benutzt er nur die linke Drehscheibe der Stop-Card, denn diese gilt für die erste Ebene, wie man auch an der gleichen Farbe von Drehscheibe und Ebene erkennen kann. Auf die beiden anderen Scheiben kommen wir später noch zu sprechen...

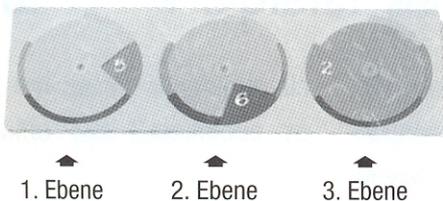
Hinweis: Aus Gründen der Übersichtlichkeit empfiehlt es sich, die mittlere und rechte Drehscheibe, solange noch keine Spielfigur auf die zweite oder dritte Ebene vorgedrungen ist, auf „Null“ zu stellen (indem man sie beispielsweise zwischen 6 und 1 dreht).

- **Beide Cards werden aufgedeckt** und verglichen:

♣ Stimmen beide Zahlen nicht überein, darf der Startspieler seine Spielfigur um die von ihm eingestellte Zahl (im Uhrzeigersinn) vorrücken. *Entwischt!*

♣ Stimmen beide Zahlen überein, bleibt die Spielfigur stehen. *Erwischt!*

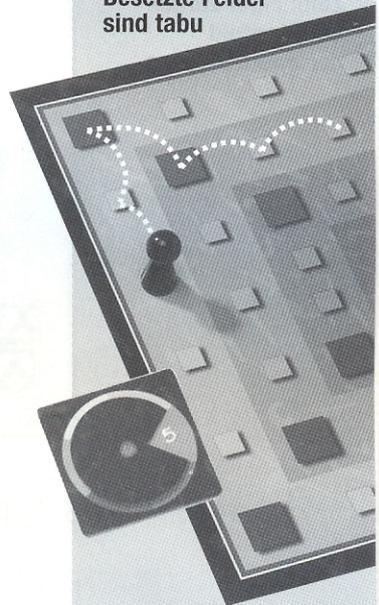
- **Der nächste Spieler** kommt an die Reihe: Beide Cards werden im Uhrzeigersinn weitergegeben, d.h. der linke Nachbar des Startspielers versucht nun, seine Spielfigur voranzubringen – und der ehemalige Startspieler gibt sich alle Mühe, dies zu verhindern.
- **Auf diese Weise** verläuft das Spiel nun bis zum Schluss: Go-Card bzw. Stop-Card einstellen, vergleichen, Figur versetzen oder auch nicht – *Denkste!* –, Cards reihum weitergeben usw.
- **Besetzte Felder können nicht betreten werden.** Sollte der Spieler am Zug eine Zahl eingestellt haben, die seine Spielfigur auf ein besetztes Feld brächte, bleibt diese gänzlich stehen. *Selber schuld!*
- **Fremde Startfelder** werden beim Ziehen wie normale Spielfelder behandelt.
- **Das eigene Startfeld** allerdings ist der Zugang zur nächsthöheren Ebene: Hat eine Spielfigur eine Ebene einmal umrundet, zieht sie über das entsprechende Startfeld auf das Startfeld der nächsthöheren Ebene und von da aus wie gewohnt im Uhrzeigersinn weiter (siehe Abb. rechts). Dasselbe gilt für das Erreichen des Zielfeldes.
- **Befindet sich ein Spieler auf der zweiten Ebene,** benutzt ab jetzt sein Gegner auf der Stop-Card neben der ersten Drehscheibe immer auch die zweite. *Damit hat er nun also schon eine doppelt so hohe Chance, die Zahl des Spielers am Zug zu erraten.*



- **Ab der dritten Ebene** werden dann entsprechend alle drei Scheiben benutzt. *Jetzt wird es wirklich schwierig, überhaupt noch voranzukommen.*
- **Sieger ist,** wem es – *trotz aller Denkste!* – gelungen ist, mit seiner Spielfigur die 3. Ebene einmal zu umrunden und das rote Feld im Zentrum des Spielplans zu erreichen (überzählige Punkte verfallen).

Reihum in derselben Weise weiterspielen

Besetzte Felder sind tabu



Ab zweiter Ebene zwei Drehscheiben benutzen

Ab dritter Ebene alle drei Drehscheiben benutzen

Die „Haste gedacht!“ - Variante

Jetzt wird's noch gemeiner:

Ein Spieler, der die Stop-Card hält, kann - ab der zweiten Ebene - nun auch **zweimal dieselbe Zahl** einstellen. Erwischt er hiermit den Spieler am Zug, bleibt dessen Figur nicht stehen wie bisher, sondern muss umgehend zurück auf ihr Startfeld derselben Ebene versetzt werden. (Steht sie dort, geschieht nichts.)

Ab der dritten Ebene kann sogar **dreimal dieselbe Zahl** eingestellt werden. Wer hierdurch erwischt wird, muss seine Spielfigur umgehend auf ihr Startfeld auf der zweiten Ebene zurückstellen. *Tja, das ist bitter...*

Sollte sich beim Zurücksetzen auf dem Startfeld eine andere Figur befinden, dürfen ausnahmsweise einmal zwei Figuren auf einem Feld stehen.

**Zweimal dieselbe
Zahl: Figur zurück
auf Startfeld
derselben Ebene**

**Dreimal dieselbe
Zahl: Figur zurück
auf Startfeld
der zweiten Ebene**

