

WIDGET

DAS GROSSE

WÜRFEL-SPIEL





Widget, der kleine Bursche aus dem Weltall, wünscht sich sehnlichst, endlich erwachsen zu werden. Erwachsensein heißt jedoch für ihn, die Verwandlungskunst, die seinem Volk eigen ist, völlig zu beherrschen. Und wie überall, so macht auch hier Übung den Meister. So übt Widget in seinen Abenteuern eifrig sich zu verwandeln, um schließlich als Erwachsener in seinem kleinen Raumschiff zu seinem Heimatplaneten zurückzukehren. Doch aufgepaßt, sein Gegenspieler Mega-Schufft funkt dazwischen - wann immer er kann.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Mega-Schufft
- 12 Widget-Spielfiguren
- 13 Figurenhalter
- 2 Farbwürfel
- 1 Anleitung

Spielziel

Jeder Spieler schlüpft gleich dreifach in die Rolle des kleinen Widgets, der kräftig üben muß, sich zu verwandeln. Wer als erster mit seinen drei Widget-Spielfiguren nach Umrundung der Verwandlungsfelder zum Raumschiff in die Mitte des Spielplans gelangt, ist Sieger.

Spielvorbereitung

Vor *dem* ersten Spiel werden die Widget-Spielfiguren und der Mega-Schuft vorsichtig aus der Stanztafel gedrückt.

Jeder Spieler wählt drei Figuren einer Farbe und damit eines Motivs, steckt sie in die farblich passenden Figurenhalter und stellt sie auf sein großes, farbgleiches Feld auf dem Spielplan. Diese großen Felder sind die jeweiligen Startfelder.

Der Mega-Schuft (vor schwarzem Hintergrund) wird in den schwarzen Figurenhalter gesteckt und zu Beginn des Spiels auf das Raumschiff in die Mitte des Spielplanes gestellt. Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

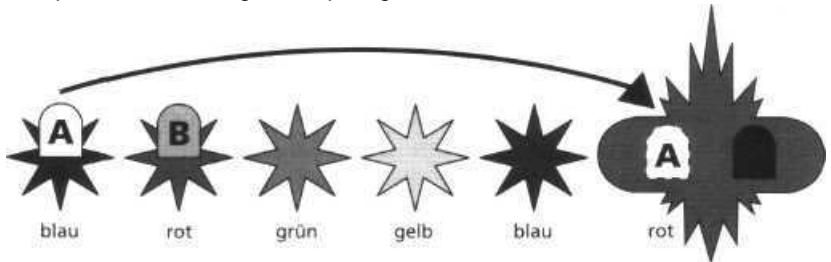
Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Er zieht zwei seiner Spielfiguren im Uhrzeigersinn vorwärts - entsprechend jeweils einer der beiden gewürfelten Farben bis zum nächsten freien Feld, das diese Farbe aufweist. Welche Figur zuerst und welche als zweite voranbewegt wird ist beliebig. Es darf innerhalb eines Zuges dieselbe Figur nicht zweimal vorwärtsbewegt werden (Ausnahme: Bei Pasch darf nochmal gewürfelt und gezogen werden).

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen - Ausnahme: Startfelder. Auf den Startfeldern dürfen beliebig viele Figuren stehen - auch die Mega-Schuft-Figur. Besetzte Felder werden - mit Ausnahme der Startfelder - beim Vorwärtsziehen einfach übersprungen, als ob sie nicht vorhanden wären.

Beispiel für einen Zug von Spielfigur A auf das nächste freie rote Feld:



Auf dem nächsten roten Feld befindet sich bereits eine Spielfigur (B). Dieses Feld wird von A einfach übersprungen - bis zum nächsten freien roten Feld. Da auf Startfeldern beliebig viele Figuren stehen dürfen, gilt das rote Startfeld als nächstes "freies" Feld.

Pasch

Zeigen beide Würfel die gleiche Farbe, so darf der Spieler seine Figuren wie oben beschrieben vorwärts ziehen und nochmal würfeln und ziehen.

Weiß

Würfelt ein Spieler mit einem Würfel die Farbe Weiß, so kann er sich die Farbe aussuchen, zu der er mit einer Spielfigur wie oben beschrieben vorrücken möchte.

Mit seiner zweiten Spielfigur zieht er gemäß der gewürfelten Farbe des zweiten Würfels.

Würfelt ein Spieler einen weißen Pasch, so kann er - wie eben beschrieben - mit zwei Spielfiguren vorrücken. Er kann auf zwei gleiche oder verschiedene Farben vorrücken und darf - wie unter "Pasch" beschrieben - nochmal würfeln.

Mega-Schuft

Zeigt ein Würfel die Farbe Schwarz, so darf der Mega-Schuft auf ein

beliebiges Spielfeld springen, das der Würfelfarbe des zweiten Würfels entspricht. Befindet sich hier eine fremde Spielfigur, so wird sie •hinausgeworfen und muß zurück zu ihrem Startfeld. Der Mega-Schuft bleibt auf dem Feld stehen, bis er wieder mittels Würfel störend zum Einsatz kommt. Er blockiert niemanden und kann von den Spielfiguren ganz normal übersprungen werden. Das Verbindungsfeld zum Raumschiff betritt der Mega-Schuft nie. (Hinweis: Der Mega-Schuft bewegt sich nicht wie die Spielfiguren im Uhrzeigersinn vorwärts, sondern er springt - kreuz und quer.)

Zeigen die Würfel einmal die Farbe Schwarz und einmal Weiß, so wirft der Störenfried einen beliebigen Widget - außer einen eigenen - auf dessen Startfeld zurück.

Keinesfalls aus der Ruhe bringen läßt sich eine Widget-Figur allerdings von Mega-Schuft, wenn sie sich auf einem Feld befindet, das die gleiche Farbe wie sie selbst zeigt - z. B. rote Widget-Spielfigur auf rotem Feld. Sie kann nicht geworfen werden.

Ankunft im Raumschiff

Gelangt eine Widget-Spielfigur schließlich wieder bei ihrem Startfeld an oder darüber hinaus, wird sie sofort auf das gelbweiße Verbindungsfeld zum Raumschiff gestellt. Das Raumschiff darf schließlich nur betreten werden, wenn mit mindestens einem Würfel die Farbe Weiß gewürfelt wird.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine drei Widget-Figuren in das Raumschiff in die Mitte des Spielplanes gezogen und damit bewiesen hat, daß er ein Meister der Verwandlungskunst geworden ist. Dieser Spieler ist Gewinner.

Die anderen Spieler können noch weiterspielen, um den zweit- und drittbesten Verwandlungskünstler zu ermitteln.