



**Laß  
dich nicht  
fangen**

**Ravensburger**

# *Laß dich nicht fangen*

Ravensburger Spiele-Nr. 00 **560** 4

Würfelspiel für 2 - 4 Personen von 7 Jahren an

von Karl Scherer und Ingeborg Held-Scherer

Spieldauer: etwa 15 Minuten

Design: Heiner Semmelroch

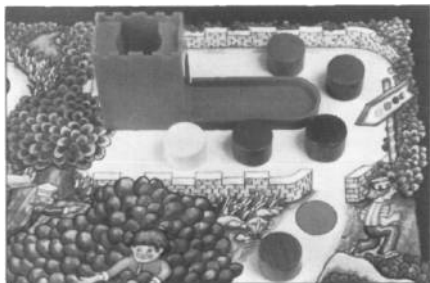
Inhalt: 1 Spielplan, 1 Turm, 2 Würfel, 8 Spielsteine.

„Laß Dich nicht fangen!“ — darum geht es bei diesem Würfelspiel im wahrsten Sinne des Wortes; denn wer sich erwischen läßt, wird im Turm gefangengesetzt.

## **Spielvorbereitung**

Der Spielplan wird zusammengesetzt, der Turm **auf** den dafür vorgesehenen Platz gestellt.

Bei 2 und 3 Spielern erhält jeder 2 Spielsteine in der von ihm gewählten Farbe. Bei 4 Spielern erhält jeder einen Stein. Alle Spielsteine werden an der Maueröffnung neben dem Turm an den Start gestellt.



## **Spielverlauf**

Es wird reihum gewürfelt. Der jüngste Spieler beginnt. Grundsätzlich wird immer mit beiden Würfeln gewürfelt. Es dürfen aber nur die Punkte **eines** Würfels verwendet werden. Man sucht sich die Punktzahl aus, die am günstigsten erscheint, weil man damit vielleicht einen gegnerischen Stein fangen kann oder auf ein Feld eigener Farbe gelangt.

### **Feld eigener Farbe**

Kommt ein Spieler auf ein Feld seiner eigenen Farbe, so darf er nochmals würfeln.

Man darf immer frei auswählen, mit welchem der eigenen Spielsteine man ziehen möchte, mit 2 Ausnahmen:

1. Steine am Start müssen zuerst gezogen werden. Vergißt das ein Spieler, so darf derjenige, der es bemerkt, diesen Spielstein in den Turm stecken.
2. Zwei eigene Steine dürfen nicht gleichzeitig auf einem Feld stehen. Würfelpunkte, die auf ein solches Feld treffen, dürfen nicht verwendet werden. Hat man keine andere Möglichkeit zur Wahl, verfällt der Wurf.

### **Fangen von gegnerischen Steinen**

Kommt man auf ein Feld, auf dem ein gegnerischer Stein steht, wird dieser gefangen und in den Turm versetzt.

### **Befreiung aus dem Turm**

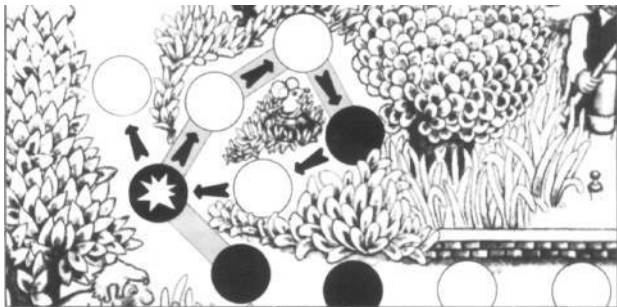
1. Der gefangene Spielstein wird befreit, wenn ein zweiter Stein in den Turm muß. Man setzt diesen zweiten Stein auf den ersten und drückt leicht nach

unten. Der erste Spielstein springt dann unten am Fuß des Turmes heraus. Er wird wieder an den Start gestellt.

2. Der gefangene Stein wird auch befreit, wenn der Spieler, dem dieser Stein gehört, eine 6 würfelt. Ein leichter Fingerdruck genügt. Der Spieler darf mit dem Stein sofort auf das sechste Spielfeld ziehen. Dieses Feld ist mit einem Stern gekennzeichnet, d. h., daß dort keine Farbe gilt und nicht nochmals gewürfelt werden darf. (Gesperrt wird auf diesem Feld nicht. „Sperrern“ siehe unten).

### Sperrern

Die Spielbahn macht eine Schleife, die in Fahrtrichtung durchgezogen wird.



Im Kreuzungspunkt befindet sich ein Feld mit Stern. Hat man auf diesem Feld einen Stein, so ist die Bahn für alle anderen Spieler gesperrt. Ein eigener Stein darf natürlich vorbeiziehen. Andere Spieler müssen warten, und ihr Würfelwurf verfällt. Die Sperre kann nur entfernt werden, wenn man genau auf das Feld trifft und den Stein gefangennimmt.

## **Zielfelder**

Die Zielfelder hinter dem Zaun müssen mit direktem Wurf erreicht werden, d. h. es dürfen keine Würfelpunkte übrigbleiben. Die Zielfelder in fremder Farbe werden nicht mitgezählt. Wer z. B. auf dem letzten blauen Feld vor dem Zaun steht, braucht eine 1, um ins Ziel zu gelangen. Wer auf dem grünen Feld vor dem Zaun steht, braucht eine 2.

## **Gewinner**

Gewinner ist, wer als erster seine beiden Spielsteine (bei 4 Spielern einen Spielstein) auf das Zielfeld seiner Farbe gebracht hat.

**Otto Maier Verlag Ravensburg**



**258.938**