

DENKSTE!?

Kyra Moritz

Spielanleitung

Ausstattung:

- 24 Spielsteine in vier Farben
- 2 Würfel
- 1 Spielbrett

1. Spielvorbereitung

4 Personen:

Jeder Spieler erhält vier Spielsteine einer Farbe.

2—3 Personen:

Jeder Spieler erhält sechs Spielsteine einer Farbe.

Die Steine bleiben zunächst außerhalb des Spielplanes. Es wird vereinbart, wer beginnt.

2. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als erster alle seine vier bzw. sechs Spielsteine auf eines der farbigen Zielfelder in der Mitte zu bringen.

3. Spielverlauf

Die Spieler würfeln der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) und ziehen jeweils einen ihrer Steine entsprechend der gewürfelten Augenzahl nach vorne. Es besteht Zugzwang. Rückwärts darf nicht gezogen werden. Bei einem **Pasch** (beide Würfel zeigen dieselbe Augenzahl) darf der Spieler nocheinmal würfeln.

Eigene und fremde Steine dürfen übersprungen werden.

Die sieben roten Felder sind **Brücken**, die den Weg abkürzen, wenn man direkt auf ihnen zu stehen kommt. Steht ein Spielstein z.B. zwei Felder vor einer Brücke, und der Spieler wirft eine 5 und eine 2, so darf er die Abkürzung benutzen, da er mit der 2 (wenn auch nur kurz) genau auf der Brücke zu stehen kommt.

3.2 Die Türme

Kommt ein Stein auf einem schon besetzten Feld zu stehen, so kann dieser auf den bereits liegenden Stein gesetzt werden. Die beiden Steine sind nun ein **Turm**. Ein Turm, der aus zwei Steinen einer Farbe besteht, wird wie ein einzelner Stein vorbewegt. Ein Spieler darf eigene Türme jederzeit überspringen. Fremde Türme stellen Hindernisse dar, die **nur** mit einem Pasch überwunden werden können. Besteht ein Turm aus zwei Steinen verschiedener Farbe, spricht man von einem **gemischten Turm**. Dieser Turm gehört dem Besetzer, also dem Spieler, dessen Stein oben liegt. Der untenliegende Stein ist gefangen.

Der Besetzer darf den Turm mit seinen anderen Steinen jederzeit überspringen. Alle anderen Spieler dürfen dies **nur** mit einem Pasch. Der Besetzer kann seinen Turm **nicht** bewegen.

Auf den **ersten 12 Feldern** und auf allen **Brücken** dürfen **keine Türme** gebaut werden.

3.3 Auflösen eines Turmes

Ein Turm, ob einer Farbe oder gemischt, kann jederzeit vom obenliegenden Stein aufgelöst werden, indem dieser alleine weiterzieht. Der untere Stein bleibt auf dem Feld liegen.

Der **gemischte Turm** muß vom Besetzer aufgelöst werden, wenn er mit keinem seiner anderen Steine ziehen kann.

Ein gemischter Turm kann auch durch den untenliegenden Stein aufgelöst werden. Diese **Befreiung aus dem Turm** kann nur mit den Würfeln:

$$1 + 1,6 + 6 \text{ oder } 1 + 6$$

erreicht werden.

Der untenliegende Stein zieht dann alleine weiter, während der obere Stein auf dem Feld liegen bleibt.

3.4 Die Superzahl 1 + 6

Bei dem Wurf 1 + 6 kann der Spieler entweder zwei Einsen oder zwei Sechsen weit ziehen; je nachdem, wie es ihm gerade besser paßt. Mit dieser Superzahl kann auch über einen gemischten Turm gesprungen oder ein blockierter Stein befreit werden.

Wie beim Pasch darf auch hier der Spieler noch einmal würfeln.

4. Ende des Spiels

Gewinner ist, wer als erster alle seine Spielsteine in den Zielsektor gebracht hat.

Die vier Farbfelder hinter der Ziellinie bilden den Zielsektor. Er zählt ein Feld und muß mit der genauen Würfelzahl erreicht werden, es darf kein Rest übrig bleiben.

