



QUADROT

Dr. Rudolf Bebife

Spielanleitung

Ausstattung:

- 4 rote Spielsteine
- 4 blaue Spielsteine
- 4 gelbe Spielsteine
- 4 grüne Spielsteine
- 2 Farbwürfel
- 1 Spielbrett

Spieldauer: ca. 30 Minuten

1. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 4 Spielsteine einer Farbe, die auf das Spielfeld hinter die schwarzen Startlinien gestellt werden. Es wird vereinbart, wer beginnt.

2. Ziel des Spiels

Jeder Spieler muß versuchen, mit seinen 4 Spielsteinen so schnell wie möglich die gegenüberliegende schwarze Startlinie zu überschreiten.

3. Spielverlauf

3.1 Farbwürfel

Jeder Spieler würfelt, wenn er an der Reihe ist, einmal mit den beiden Farbwürfeln. Es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Die gewürfelten Farben bestimmen die zwei Farblinien, die ein Spieler mit seinen Steinen auf dem Spielfeld dann ziehen darf. Ein Spieler muß beide gewürfelten Spielzüge ausführen, sofern diese möglich sind. Er kann beide Züge mit 1 Spielstein oder je einen Zug mit zwei verschiedenen Spielsteinen ausführen.

Kann nur der eine oder andere Zug gemacht werden, steht es dem Spieler frei, welchen Zug er ausführen will. Ist kein Zug möglich, würfelt der nächste Spieler. Hat ein Spieler einen Zug in eine bestimmte Richtung gemacht, darf er nicht gleich

anschließend den gleichen Zug zurück als zweiten Zug machen. Ein Feld kann immer nur von einem Spielstein besetzt werden, nie von mehreren gleichzeitig.

3.2 Überspringen eines Spielsteines

Ein eigener oder gegnerischer Stein kann übersprungen werden, wenn er sich in der Mitte eines Doppelzuges in gerader Linie der gewürfelten Farben befindet.

3.3 Weiße Punkte

Gelangt ein Spieler mit einem Spielstein auf einen weißen Punkt, kann er sofort auf irgendeinen anderen weißen Punkt springen. Es spielt dabei keine Rolle, ob die zwei gewürfelten Spielzüge mit einem oder zwei Spielsteinen ausgeführt werden. Es darf aber nur mit einem Spielstein gesprungen werden.

3.4 Schwarze Punkte

Gelangt ein Spieler mit einem seiner Steine auf einen schwarzen Punkt, dann darf er mit dem gleichen Stein sofort auf einen anderen schwarzen Punkt springen, sofern der für den zweiten Zug maßgebende Würfel die schwarze Farbe zeigt. Der Sprung gilt dann als zweiter Zug.

Gelangt ein Spieler erst nach dem zweiten Zug mit seinem Stein auf einen schwarzen Punkt, dann darf der Sprung erst ausgeführt werden, wenn beim nächsten Würfeln mindestens 1 Würfel die schwarze Farbe zeigt. Nach Ausführung des Sprunges (als 1. Zug) muß dann noch der zweite Zug vollzogen werden, sofern dies möglich ist. Hat der Spieler keine schwarze Farbe gewürfelt, geht das Spiel normal weiter.

3.5 Rote Quadrate

Gelangt ein Spieler mit einem seiner Spielsteine auf ein rotes Quadrat oder muß er ein solches überqueren, dann muß er diesen Stein wieder hinter seiner Startlinie aufstellen. Er darf mit demselben erst wieder starten, wenn er beim nächsten Würfeln mit mindestens 1 Würfel die rote oder blaue Farbe würfelt. Der Spieler muß versuchen, den Spielzug, der einen seiner Spielsteine auf das rote Quadrat bringen könnte, zu vermeiden. Er muß versuchen, diese Spielzüge mit einem anderen Spielstein auszuführen.

3.6 Letzter Punkt vor der Ziellinie

Gelangt ein Spieler mit einem seiner Steine auf den letzten Punkt vor seiner Ziellinie (gegenüberliegende Startlinie des Gegners), so kann er diese überschreiten, sobald er mit mindestens einem Würfel Rot oder Blau würfelt. Die Farbe des zweiten Würfels spielt dann für diesen Stein keine Rolle mehr, jedoch muß der zweite Zug mit einem anderen Stein vollzogen werden, sofern dies möglich ist.

4. Ende des Spiels

Der Spieler, der zuerst alle seine Steine hinter seine Ziellinie (gegenüberliegende gegnerische Startlinie) bringt, hat das Spiel gewonnen.

Nach Ausscheiden des Siegers darf jeder verbleibende Spieler mit seinen Steinen das vor seiner eigenen Ziellinie liegende rote Quadrat besetzen oder überschreiten, ohne daß die Steine wieder hinter die eigene Startlinie zurückgenommen werden müssen. Alle übrigen roten Quadrate bleiben in Kraft.

