

numeri

Das Spiel mit den hupfenden Zahlen.

Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.

Spielmaterial: 1 Spielplan, 1 Würfel, 4X6 Spielsteine.

Spielvorbereitung: Jeder Spieler erhält 6 gleichfarbige Spielsteine mit den Nummern 1 bis 6. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf: Grundsätzlich bestimmt der Würfel den Stein, mit dem gezogen wird und nicht, wie weit gezogen wird. Und ebenso grundsätzlich zieht man den erwürfelten Stein auf das nächste freie Feld; dies kann ein Feld oder 20 Felder weiter sein.

Beispiel: Der erste Spieler würfelt und setzt den Spielstein, der die gewürfelte Augenzahl zeigt (z. B. eine „4“), auf das Startfeld. Da immer das nächste freie Feld zu belegen ist, setzt der Nebenmann, z. B. bei einer gewürfelten „6“, den Stein mit der Nummer 6 vor das Feld mit dem Stein „4“. Der nächste Spieler würfelt eine „1“ und setzt den Stein mit dieser Nummer vor die „6“ seines Vorgängers usw.

Kommt der erste Spieler wieder zum Würfeln, so überspringt er ebenso wie alle anderen die besetzten Felder. Hat er nach obigem Beispiel nochmals eine „4“ gewürfelt, so wird dadurch ein Spielfeld wieder frei, das von nachfolgenden Steinen nicht übersprungen werden darf, sondern erst besetzt werden muß.

Hat ein Spieler bereits alle seine Steine ins Spiel gebracht, darf er die gewürfelte Augenzahl stückeln. Er zieht dann z. B. bei einer gewürfelten „6“ entweder den Spielstein „6“
oder seine Steine „5“ und „1“
oder seine Steine „4“ und „2“
oder seine Steine „3“, „2“ und „1“.

Es besteht so lange Zugzwang, bis sich vor den gewürfelten Steinen keine freien Spielfelder mehr befinden.

Gelingt einem Spieler eine Kette aus 3 oder mehr Feld an Feld liegenden eigenen Steinen, so darf er noch einmal würfeln und ziehen — kommt dabei wieder eine Kette zustande, würfelt er ein weiteres Mal.

Das Spiel ist zu Ende, wenn die 3 letzten großen Felder des Spielplans besetzt sind. Jeder Spieler erhält bei der nun folgenden Abrechnung so viele Punkte, wie der angegebene Feldwert multipliziert mit dem belegten Stein ergibt. So zählen z. B. der Stein „1“ auf Feld 50 = 50 Punkte und der Stein „6“ auf Feld 10 = 60 Punkte. Steine auf weißen Feldern werden nicht gewertet. Gewinner ist, wer die höchste Punktesumme erreicht hat.

