



Spielanleitung

SPIELZIEL

Wer es zuerst schafft, 6 seiner 10 Spielsteine durch geschickte Züge vom Haus in den schräg gegenüberliegenden Hof zu bringen, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

Spielbrett mit drehbarer Scheibe

4x10 Spielsteine in vier verschiedenen Farben

Spielvorbereitung

Das Spiel lässt sich am besten zu viert spielen. Es kann aber auch zu zweit oder zu dritt gespielt werden.

Die 10 Spielsteine werden in das jeweilige gleichfarbige Haus gelegt.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler und jede Spielerin versucht, so schnell und geschickt wie möglich, seine Spielsteine in den gegenüberliegenden Hof zu bringen.

Die einzelnen Spieler/-innen bewegen der Reihe nach abwechselnd einen eigenen Spielstein.

Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn.

Mit einem Spielstein kann man entweder ziehen oder springen.

ZIEHEN

Es darf immer nur den Spiellinien nach gezogen werden. Alle Zugrichtungen sind erlaubt: ein Feld waagrecht, senkrecht, diagonal, rückwärts oder seitwärts, je nach Belieben.

SPRINGEN

Ein gegnerischer, aber auch ein eigener Spielstein, der direkt vor oder neben einem steht, kann Übersprungen werden, wenn unmittelbar dahinter ein freies Feld ist. Dabei kann in jede Richtung gesprungen werden.

Obwohl die Spielsteine wie beim Eile mit Weile übersprungen werden, werden sie nicht ins Haus zurückgestellt.

KETTENSPRÜNGE

Kettensprünge sind aufeinanderfolgende Sprünge. In einem Zug können dabei mehrere Spielsteine übersprungen werden. Hinter jedem Spielstein muss sich dabei ein freies Feld befinden.

Die Richtungen zwischen den einzelnen Sprüngen können beliebig gewechselt werden. Zickzacksprünge sind erlaubt. Wie weit ein Spieler oder eine Spielerin bei einem Kettensprung springt, bleibt ihm oder ihr selber überlassen.

Jeder Spieler und jede Spielerin sollte versuchen, mit den eigenen Kegeln Ketten aufzubauen, damit er schneller vorankommt. Der Gegner kann davon natürlich auch profitieren.

Verhalten im Haus und im Hof

Die Regeln fürs Ziehen, Springen und für die Kettensprünge müssen auch im Haus und im Hof angewendet werden.

Spielfeld drehen

Hat ein Spieler oder eine Spielerin einen seiner Spielsteine im Hof platziert, dreht er oder sie das innere Spielfeld um eine Vierteldrehung im Uhrzeigersinn. Dadurch haben alle Spieler wieder eine neue Ausgangslage.

SPIELEND

Das Spiel ist sofort beendet, wenn ein Spieler mit seinem sechsten Spielstein das letzte noch freie Zielfeld im gegenüberliegenden Hof besetzt hat.