

Am laufenden Band



Zum Spiel gehören:

2-6 Mitspieler,
je 4 Spielsteine in den Farben rot, blau, grün,
gelb, schwarz und orange,
1 Spielplan,
1 Würfel,
1 Spielanleitung

Spielziel:

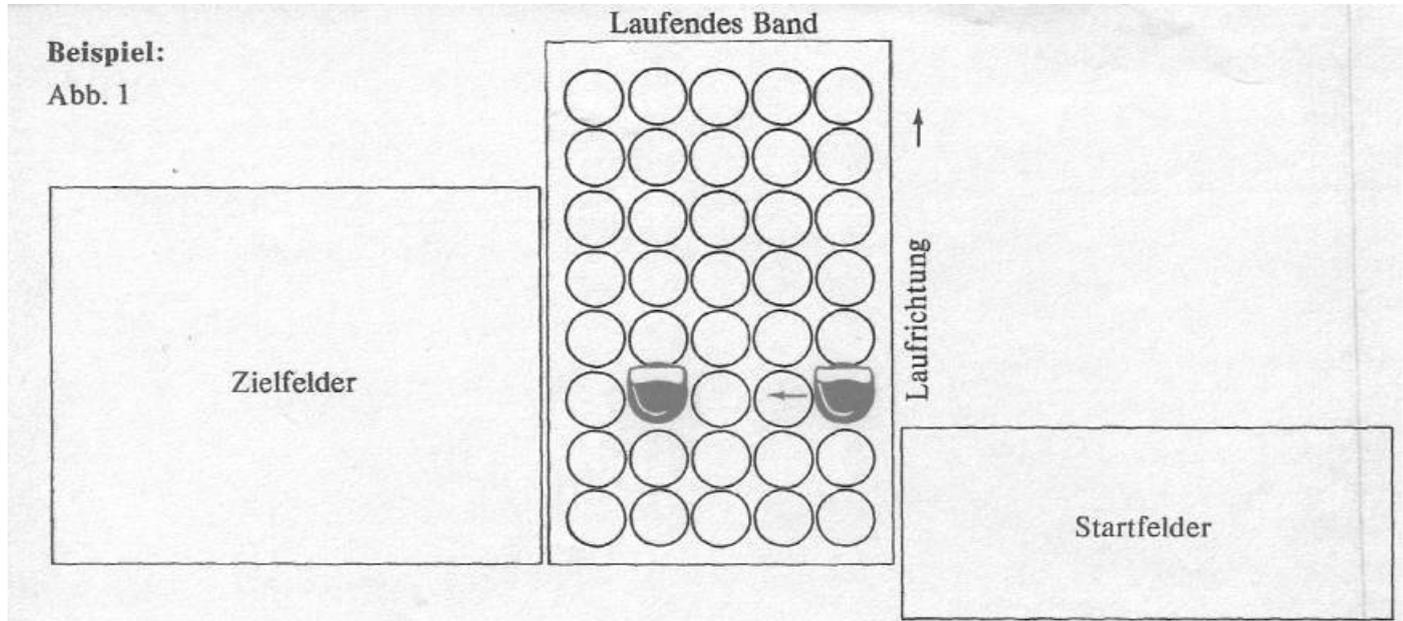
Jeder Mitspieler muß seine 4 Spielsteine über die Startfelder (mit den Sternen) und das „laufende Band“ hinweg auf die gegenüberliegende Seite bringen. Es sollte dabei versucht werden, möglichst auf die Zielfelder mit den höchsten Werten zu gelangen.

Spiel Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält 4 Figuren einer Farbe und setzt sie auf die entsprechenden Startplätze (die roten Steine auf die roten Felder usw.). Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.

Spielverlauf:

Es wird reihum gewürfelt. Jeder Spieler zieht mit einem seiner Spielsteine über die Startfelder (mit den Sternen) um die gewürfelte Augenzahl vorwärts. Welche der drei Bahnen er für jeden seiner 4 Steine wählt, ist freigestellt. Auf jeder Bahn kann nur geradeaus gezogen werden. Das letzte Feld vor dem „laufenden Band“ (durch die beiden Pfeile gekennzeichnet) muß von allen drei Bahnen aus mitgezählt werden. Auf jedem Feld kann nur ein Stein stehen - geschlagen wird **nicht**; überspringen ist aber erlaubt. Kann ein Spieler seinen Zug nicht ausführen, weil alle in Frage kommenden Felder bereits besetzt sind, verfällt der Wurf. Jeder Spieler kann seine 4 Figuren in beliebiger Reihenfolge ins Spiel bringen. Er muß also nicht erst mit einer Figur ein Zielfeld erreicht haben. Über die Startfelder hinweg kommt der Spieler auf das „laufende Band“. Auf ihm darf nur quer zur Laufrichtung gezogen werden (siehe Abb. 1).



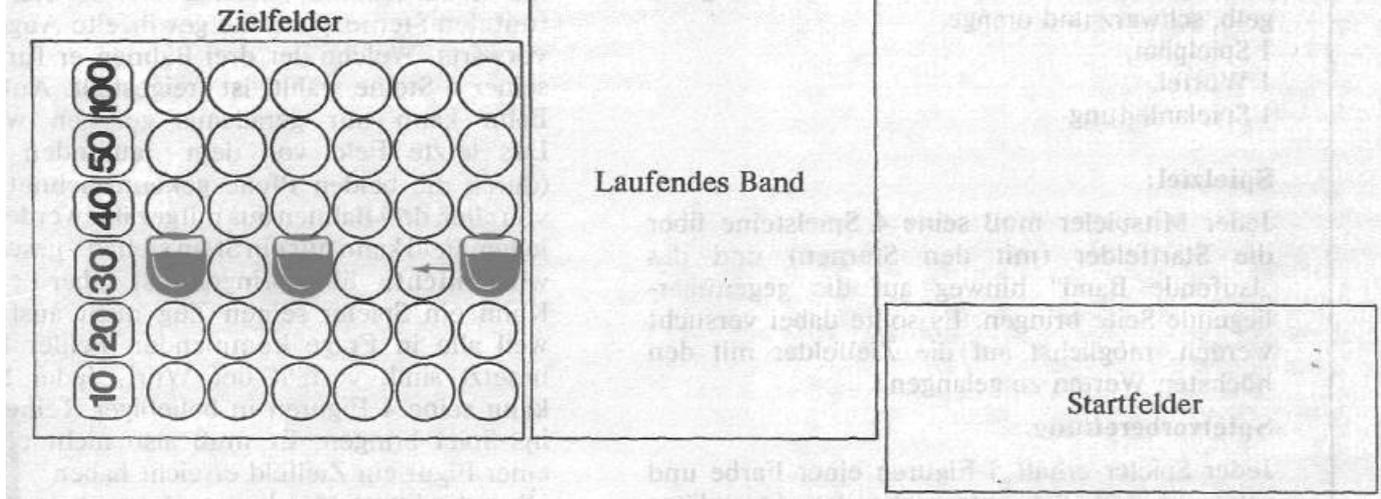
Jetzt versucht jeder Spieler mit seinen Spielsteinen die Zielfelder zu erreichen. Auf welchem Punkt er innerhalb eines Zielfeldes angelangt, spielt dabei keine Rolle. Es wird für alle Steine die Punktzahl gewertet, die auf dem letzten Punkt des Zielfeldes angegeben ist. Innerhalb der Zielfelder kann man noch

vorwärts ziehen, um den eigenen nachfolgenden Steinen das Anwürfen zu erleichtern oder eventuell auch gegnerischen Steinen zu erschweren.

Denn: Jedes Zielfeld darf nur von einem Stein besetzt sein (siehe Abb. 2).

Beispiel:

Abb. 2



Das „laufende **Band**“:

Da auf dem Band nur quer zur Laufrichtung gezogen werden darf, erfolgt die Fortbewegung der Spielsteine in Längsrichtung nur durch drehen des Bandes.

Wer eine 1, 2 oder 3 würfelt, kann auf das Ziehen verzichten und dafür das „laufende Band“ um

entsprechend 1, 2 oder 3 Felder vorwärtsdrehen. Dadurch können eigene Spielsteine weiter voran in Richtung der Zielfelder mit den hohen Werten gebracht werden. Durch den gleichen Vorgang können aber auch gegnerische Spielsteine, die auf dem „laufenden Band“ stehen, heruntergeworfen werden.

Beispiel:

Steht auf dem Band eine Figur vor den 40er Zielfeldern und ein Mitspieler würfelt eine -3-, so dreht er das Band um 3 Felder vorwärts und der gegnerische Spielstein fällt herunter. Es muß dann auf einem der Ausgangsfelder neu begonnen werden.

Je weiter man auf dem „laufenden Band“ (durch drehen) vorankommt, um so größer ist die Chance auf ein Zielfeld mit hohem Wert zu gelangen. Gleichzeitig geht jeder Spieler aber auch das Risiko ein, von einem Mitspieler vom Band geworfen zu werden.

Spielende:

1. Möglichkeit:

Das Spiel ist zu Ende, wenn **alle** Mitspieler ihre 4 Spielsteine auf die Zielfelder gebracht haben. Sieger ist, wer mit **allen** 4 Spielsteinen zusammen die höchste Punktzahl erreicht hat.

2. Möglichkeit:

Sobald ein Mitspieler mit seinen 4 Spielsteinen auf den Zielfeldern angelangt ist, werden die Punkte aller Spieler notiert, und wer die höchste Gesamtzahl erreicht hat ist Sieger. Dann kann eine neue Runde gestartet werden.

Viel Spaß
Ihre ASS



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken **AG**
7022 Leinfelden bei Stuttgart