

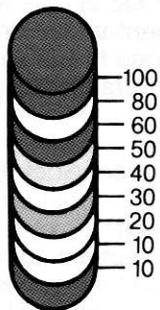
Das Zielfeld „DORADA“ muß nicht mit genauem Würfelwurf erreicht werden. Überzählige Punkte verfallen ganz einfach.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spielsteine „DORADA“ erreicht haben, oder aber in die Stolperfelder gefallen sind und damit zu „Brücken“ geworden sind.

Die Wertung

Die Spielsteine, die das Zielfeld „DORADA“ erreicht haben, erhalten Punkte: (Abb.).



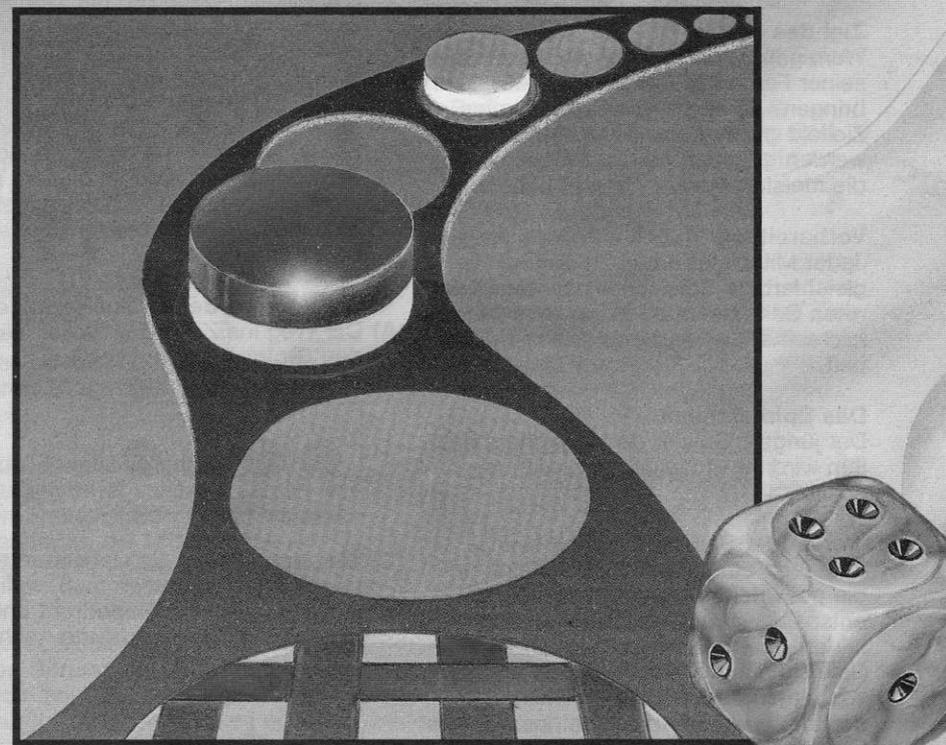
Für den zuletzt angekommenen obersten Spielstein werden 100 Punkte gutgeschrieben,
für den darunterliegenden Stein gibt es 80 Punkte,
für den nächsten Stein gibt es 60 Punkte,
für den nächsten Stein gibt es 50 Punkte,
für den nächsten Stein gibt es 40 Punkte,
für den nächsten Stein gibt es 30 Punkte,
für den nächsten Stein gibt es 20 Punkte,
für **alle weiteren** darunterliegenden Steine gibt es je 10 Punkte.

Sieger ist der Spieler, der die meisten Punkte erzielen konnte.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spielspaß und Würfelglück beim Wettlauf auf das Zielfeld „DORADA“

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

DORADA



Ravensburger Spiele® Nr. **01 559 7**
 Autor: Rudi Hoffmann
 Grafik: Heiner Buck
 Ein Würfelspiel für 2-4 Personen
 ab 12 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan
 16 Spielsteine in vier verschiedenen Farben
 1 Würfel
 1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

Wem gelingt es, möglichst viele Steine seiner Farbe ins Zielfeld „DORADA“ zu bringen? Je später ein Spielstein ins Zielfeld gelangt, um so mehr Punkte werden gutgeschrieben. Sieger ist, wer die meisten Punkte erreicht hat.

Vorbereitung

Jeder Mitspieler erhält zu Beginn vier gleichfarbige Spielsteine, die er mit der roten Seite nach unten auf dem Startfeld seiner Spielfarbe übereinanderstapelt.

Das Spiel beginnt

Der jüngste Spieler darf beginnen; nach ihm wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und setzt **einen** seiner Spielsteine um die gewürfelte Augenzahl vor. Dabei entspricht jedes Feld (auch die Sonderfelder) **einem** Würfelpunkt. Landet ein Spielstein auf einem Feld, das bereits von einem oder mehreren Steinen besetzt ist (auch von Steinen der eigenen Farbe), dann wird er obenauf gesetzt.

Der oder die darunterliegenden Steine sind nun so lange blockiert, bis alle darüberliegenden Steine weitergezogen wurden.

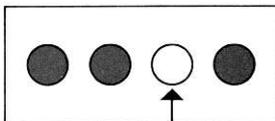
Ein Feld, das von einem oder mehreren Steinen besetzt ist, darf jederzeit übersprungen werden, wird aber immer mitgezählt.

Ein Spieler darf bei jedem Zug neu wählen, welchen freien Spielstein seiner Farbe er ziehen will. Er kann dabei auch einen oder mehrere Steine seiner Farbe über längere Zeit hinweg auf dem Startfeld stehen lassen.

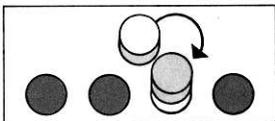
Freiwilliges Aussetzen mit Würfeln und Ziehen, ist nicht erlaubt. Nach einer 6 wird nicht noch einmal gewürfelt. Es kann vorkommen, daß ein Spieler für kurze Zeit zugunfähig ist und passen muß. Dies ist dann der Fall, wenn alle Steine seiner Farbe durch gegnerische Steine blockiert sind. In diesem Fall kann der betreffende Spieler erst weiterziehen, wenn er wieder über einen freien Stein verfügt.

Die verschiedenen Sonderfelder

A) Der Weg ins Zielfeld ist voller Gefahren, den **Stolperfeldern** (Abb.).



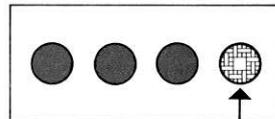
Wer einen seiner Spielsteine in ein offenes Stolperfeld setzen muß, verliert diesen Stein. Er wird umgedreht und zeigt nun mit der roten Farbseite nach oben.



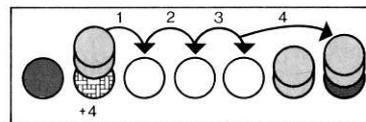
Glück für alle, die dieses Feld noch passieren müssen: der verlorene Stein

dient als „Brücke“ und kann von jedem nachfolgenden Spielstein wie ein normales Lauffeld betreten werden.

B) Die fünf **Sprungfelder** (Abb.)



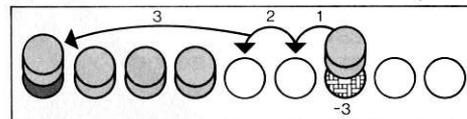
können beim Weg ins Ziel sehr behilflich, aber auch sehr mißlich sein. Landet ein Spielstein auf einem Sprungfeld mit einer positiven Zahl, dann muß er sofort um die angegebene Anzahl **freier** (d.h. nicht von anderen Spielsteinen besetzter) Felder vorwärts gezogen werden (Abb.).



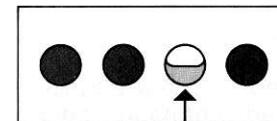
Ein leeres oder nur mit einer „Brücke“ versehenes Stolperfeld zählt dabei als freies Feld.

Landet der Spielstein dabei in einem Stolperfeld, geht er verloren. Landet er auf einem weiteren Sprungfeld, so muß er wiederum um die angegebene Anzahl freier Felder vorwärts gezogen werden.

Landet ein Spielstein auf dem einzigen negativen Sprungfeld, dann muß er sofort um die angegebenen drei **freien** Felder zurückgezogen werden, notfalls zurück bis ins Startfeld (Abb.).



C) Wer mit seinem Spielstein auf einem Goldfeld landet (Abb.),



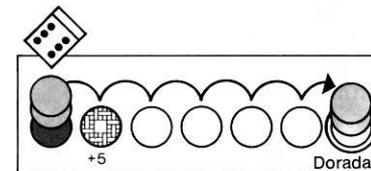
spart sich einen langen Weg: er muß seinen Spielstein direkt ins Zielfeld „DORADA“ stellen und hat damit schon einige Pünktchen sicher.

Verliert ein Spieler alle seine vier Spielsteine, dann hat er
 a) Pech gehabt und
 b) viel Zeit, den Mitspielern beim Endspurt als Berater tätig zur Seite zu stehen.

Kurzum, dann scheidet er aus.

Der Zieleinlauf

Vom letzten Lauffeld aus kann das Zielfeld „DORADA“ nur mit einem Sechser-Wurf erreicht werden (Abb.).



Es sei denn, es haben sich bereits mehrere „Brücken“ vor dem Zielfeld gebildet.

Wer auf das letzte Sprungfeld vor dem Ziel kommt, landet sofort anschließend sicher in „DORADA“.

Jeder nachfolgende Stein wird im „DORADA-Feld“ auf die bereits eingetroffenen Spielsteine gestapelt.