

DURCH DIE SÜMPFE

Ein abwechslungsreiches Familienspiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.
Inhalt: 1 Spielplan, 4 Scoutfiguren, 6 Farbenchips, 1 Farbwürfel

Spielziel:

Jeder Mitspieler versucht, seinen Scout auf einem möglichst kurzen und trotzdem sicheren Weg durch das Sumpf- und Wassergebiet zu bringen. Hierbei kann Vorsicht oft erfolgreicher als zu großer Wagemut sein. Wer als Erster das rettende Ziel, den Landungssteg erreicht, ist Sieger.

Spielvorbereitung:

Jeder Mitspieler bekommt einen Scout und stellt diesen auf das Startfeld am unteren Rand des Spielplanes. Alle Chips werden neben den Plan gelegt. Der jüngste Spieler erhält den Farbwürfel und beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Spielverlauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt und nimmt sich den Chip in seiner **gewürfelten Farbe**. Danach darf er weiterwürfeln und sich den nächsten erwürfelten Chip nehmen usw. Man ist so lange an der Reihe, bis man **freiwillig** aufhört oder eine Farbe zum **zweiten Mal** würfelt (Was dann passiert, wird später erklärt). Logisch, daß mit jedem weiteren Wurf die Wahrscheinlichkeit zunimmt, eine bereits erzielte Farbe zum zweiten Mal zu bekommen. Ein Risiko, das genau überlegt sein sollte. Denn hört ein Spieler freiwillig und rechtzeitig auf zu würfeln, darf er seine bisher erworbenen Chips auf dem Spielplan **hintereinander** vor seine eigene Scoutfigur legen. Bei mehreren Chips entsteht so eine Chipsreihe. Nun darf der Spieler mit seinem Scout diese Chips überspringen und ihn dann **direkt davor** abstellen (siehe hierzu Abb.). Dieser Zug ist damit abgeschlossen. Danach werden alle Chips wieder neben den Spielplan zurückgelegt. Klar, daß beim Ziehen weder Chips noch die Scouts auf die dunkelgrünen Sumpf- oder Wasserflächen gestellt werden dürfen.

Scouts stehen im Weg:

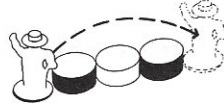
Das Überholen eines anderen Scouts ist nur bei den entsprechend breiten Passagen erlaubt. Um hier das Überholen zu ermöglichen, müssen alle Figuren nach Beendigung eines Zuges fairerweise auf **gleicher Höhe** am nächstgelegenen Rand des Weges abgesetzt werden. Ist ein Überholen nicht möglich, weil bereits ein oder mehrere dort stehende Scouts den Weg blockieren, endet der jeweilige Zug **direkt hinter** diesen Spielfiguren. Chips, die nicht mehr gelegt werden können, verfallen.

Farbe zum zweiten Mal gewürfelt:

Würfelt ein Spieler eine Farbe zum zweiten Mal, kommt er mit diesem Spielzug nicht vorwärts. Zur Strafe für seinen zu großen Wagemut darf der Spieler, der als **Nächster** an der Reihe ist, dessen bereits erwürfelte Chips an dessen Scout **rückwärts** anlegen und ihn anschließend an das andere Ende setzen. Ein im Weg stehender Scout muß dabei umgangen werden. Sollte kein Weg zurück mehr frei sein, hat der Spieler Glück im Unglück und sein Scout wird vor den im Weg stehenden Figuren abgestellt. Die Farbenchips werden zurückgelegt. Der **Wassergaben** am Ende des Sumpffeldes darf nur mit Chips **überbrückt** werden, um zum Ziel, dem Landungssteg zu gelangen. Das heißt, die Distanz zum Steg darf nur mit einer lückenlosen Chipsreihe überbrückt werden. Im Wasser selbst dürfen keine Spielfiguren abgestellt werden.

Spielende:

Wer als Erster mit seinem Scout den Landungssteg erreicht, hat gewonnen. Uff, geschafft!



Un variado juego familiar para 2-4 jugadores a partir de 6 años.

Contenido: 1 plano de juego, 4 piezas de scouts, 6 chips de color, 1 dado de color

Objetivo del juego:

Cada jugador intenta llevar a su scout por un camino lo más corto posible y sin embargo seguro, a través del terreno pantanoso y acuático. En esto, con precaución se puede obtener más éxito que con audacia. Gana el jugador que llega a la meta de salvación primero, la pasarela.

Preparativos para el juego:

Cada jugador recibe un scout y lo coloca en el campo de partida en el borde inferior del plano de juego. Todos los chips se colocan junto al plano. El jugador más joven recibe el dado de color e inicia el juego. Después se continúa jugando en sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego:

Al que le toca echa el dado y toma un chip del **color jugado**. Luego puede continuar echando el dado y tomar el siguiente chip jugado etc. Cada jugador continúa jugando, hasta que termina a **voluntad** u obtiene un **color por segunda vez** (cómo proceder en este caso, más adelante) Es lógico que con cada lanzamiento siguiente del dado aumenta la probabilidad de obtener por segunda vez un color ya jugado. Un riesgo que deberá tenerse muy en cuenta. Puesto que cuando un jugador deja voluntariamente y a tiempo de echar el dado, puede colocar sus chips obtenidos hasta el momento **uno tras otro** delante de su figura de scout propia sobre el plano de juego. De esta manera con varios chips se obtiene una **fila de chips**. El jugador puede ahora con su scout saltar estos chips y ponerlos directamente **adelante** (véase figura). Este movimiento está así concluido. Después se reponen todos los chips otra vez junto al plano de juego. Es obvio que en el movimiento, ni los chips ni los scouts pueden ser colocados sobre las superficies pantanosas o acuáticas.

Scouts estorban el camino:

Se permite adelantar a otro scout sólo en un pasaje respectivamente ancho. Para permitir el adelanto, **después** de un movimiento, todas las figuras deben correctamente ser puestas a **igual altura** en el borde siguiente del camino. Si no es posible adelantar debido a que uno o más scouts parados estorban el camino, el movimiento respectivo termina **inmediatamente detrás** de estas figuras. Los chips que no pueden ser colocados ya no valen.

Color jugado por segunda vez:

Si al echar el dado un jugador obtiene un color por segunda vez, no podrá adelantar en esta jugada. Como castigo de su gran audacia, el jugador **siguiente** puede poner los chips jugados **detrás** de su scout y colocarlo a continuación en el otro extremo. Un scout parado estorbando el camino debe ser eludido. Si no hay ningún camino de regreso libre, el jugador tiene aún todavía suerte en la desgracia y su scout se pone delante de las figuras que estorban el camino. Los chips de color se reservan.

En el **foso de agua** al final del campo pantanoso puede **tenderse un puente** únicamente con chips, a fin de llegar a la meta, la pasarela. Esto quiere decir, en el trecho que va hasta la pasarela puede tenderse únicamente un puente con una **fila de chips** ininterrumpida. En el agua mismo no puede colocarse ninguna figura.

Finalización del juego:

Gana el jugador que llega con su scout a la pasarela primero. ¡Uff, por fin!