



Spielanleitung für „Energ(e)sch ans Ziel“:

Dieses Spiel ist für 2-4 Personen geeignet. Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 1 Würfel, 16 Figuren in 4 Farben.

Jeder Spieler sucht sich eine Energieart (gelb=Solar, grün=Wind, blau=Wasser, rot=Gas) aus und setzt seine Figuren ins Spiel auf die Startposition seiner Farbe.

Das Spiel ist interessanter, wenn alle 4 Farben mitspielen. Sind am Spiel weniger als 4 Personen beteiligt, können diese auch mehrere Farben gleichzeitig spielen.

Spielverlauf

Die Aufgabe der Spieler besteht darin, mit allen Figuren ihrer Farbe von der Startposition ausgehend, im Uhrzeigersinn das Spielfeld unter Berücksichtigung der Spielregeln zu umziehen und in die Endkreise ihrer Farbe einzuziehen. Wer zuerst seine 4 Figuren in diese Endkreise einbringt, hat gewonnen. Die Übrigen spielen weiter, bis auch sie das Ziel erreicht haben.

Die Spielfiguren der Gegner können durch Besetzen der gleichen Kreise mit der eigenen Figur in die Start-Eckkreise zurückversetzt werden. Dabei sollte jeder Spieler auch die gegnerischen Figuren der nachfolgenden Spieler im Auge behalten und ihnen eventuell ausweichen.

Und noch ein Tipp: Die gegnerischen Figuren zu schlagen, wenn sie dicht vor dem Ziel angelangt sind, ist ein besonders guter Zug. Die Spieler müssen mit diesen Figuren von vorn beginnen.

Spielregeln

1. Jeder Spieler hat einen Wurf. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt das Spiel. Es wird reihum gewürfelt.
2. Wenn ein Spieler keine Figur auf dem Spielfeld hat – also alle Figuren im Start-Eckkreis oder im Endkreis sind – versucht er, eine neue Figur auf das Spielfeld zu bringen. Hierzu muss er eine „6“ würfeln. Dafür hat er maximal 3 Versuche pro Runde.
3. Die Hauptrolle spielt die Zahl „6“. So oft ein Spieler eine „6“ würfelt, hat er einen weiteren Wurf frei. Bei jeder geworfenen „6“ muss der Betroffene, solange er noch Figuren in seinem Eckkreis stehen hat, diese in die Startposition bringen, befindet sich dort schon eine Figur seiner Farbe, so muss er mit dieser Figur 6 Kreise weiterziehen, auch, wenn er dadurch eine eigene Figur „rauswirft“. Würfelt er dann eine andere Zahl als „6“, so kann er beliebig mit einer seiner Figuren im Spiel weiterziehen. Würfelt ein Spieler eine „6“ und hat keine Figur mehr im Eckkreis stehen, darf er nach Belieben mit einer im Spiel befindlichen Figur 6 Kreise weiterziehen und nochmals würfeln.
4. Trifft eine Figur auf einen besetzten Kreis, so muss die dort befindliche Figur in ihren Eckkreis zurück und diese Figur darf erst wieder ins Spiel gesetzt werden, wenn der Geschlagene eine „6“ würfelt.
5. Über die im Wege stehenden gegnerischen und eigenen Figuren wird gesprungen, die übersprungenen Kreise werden mitgezählt.
6. Hat ein Spieler die Möglichkeit eine Figur eines gegnerischen Spielers rauszuwerfen, so muss er diese Chance nutzen.
7. Hat eine Figur das Spielfeld vollständig umzogen, rückt sie auf die Endkreise ihrer Farbe ein und ist in Sicherheit. In die Endkreise kann eingerückt werden, wenn die entsprechende Zahl der freien Kreise gewürfelt wird. Wird dagegen eine größere Zahl gewürfelt als Kreise vorhanden sind, und der betreffende Spieler hat keine anderen Figuren mehr im Spiel, mit welchen er ziehen kann, muss er solange warten, bis er die passende Zahl würfelt. Hat z. B. ein Spieler 3 seiner Figuren mit Lücke im Endkreis stehen und seine 4. Figur steht auf dem letzten Kreis vor dem Eingang, muss er die exakt passende Zahl würfeln, um die freistehende Stelle zu besetzen.
8. Wer zuerst seine 4 Figuren auf die Endkreise einbringt, hat gewonnen. Die übrigen Spieler spielen dann in gleicher Weise um die weiteren Plätze fort.

Und jetzt energ(e)sch ans Ziel!

