

# fang mich!

## ...wenn du kannst

Ein spannendes Gedächtnis- und Verfolgungsspiel für zwei bis vier Mitspieler ab vier Jahren.

### **Inhalt:**

Zum Spiel gehören 4 Sätze mit je 6 runden Spielscheiben in den Farben Rot, Grün, Blau und Gelb sowie 4 Spielsteine in den gleichen Farben. Die Spielsteine tragen verschiedene Zahlensymbole. Von jeder Farbe gibt es je zweimal die 2 und STOP bzw. einmal die 3 und X.

### **Spielidee:**

Die Geschwindigkeit des Vorrückens wird durch die Zahlen und Symbole auf den Spielscheiben bestimmt, die aber immer wieder verdeckt werden.

Durch Merken ihrer Lage kann man seine Spielsteine so rasch bewegen, daß die Gegner eingeholt und aus dem Spiel geworfen werden. Wer bis zuletzt übrig bleibt, ist Sieger.

### **Vorbereitung des Spieles:**

Alle Scheiben werden mit der beschrifteten Seite nach unten gelegt und gemischt. Jeder Spieler nimmt eine Spielscheibe. Der Spieler, der den höchsten Wert gezogen hat, darf beginnen (Zahl geht vor Symbol).

Bevor es jedoch losgehen kann, müssen noch alle Spielscheiben zu einem Kreis gelegt werden (wieder Kopfseite nach

unten). Die Spielsteine werden in gleichmäßigen Abständen auf die Spielscheiben gestellt (fünf Spielscheiben Abstand).

**Wichtig:** Bei 3 Spielern werden nur Scheiben der Farbe verwendet, wie sie die jeweilig ausgewählten Spielsteine haben. Bei 2 Spielern werden alle Scheiben und alle Spielsteine eingesetzt. Dann zieht jeder Spieler mit 2 Figuren.

### **Spielverlauf:**

Die Spieler bewegen ihre Steine im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann entweder seinen Stein um einen Schritt vorwärtsbewegen oder die nächstfolgende Spielscheibe umdrehen und nach deren Anweisung ziehen.

Bei einer Scheibe mit dem Symbol „X“ zieht er einen Schritt weiter und darf die Lage zweier beliebiger Scheiben aus dem Kreis verändern. Scheiben, die durch einen Spielstein besetzt sind, dürfen allerdings nicht bewegt werden.

Ein Spieler, der den Spielstein eines Gegners einholt oder auch überholt, nimmt dessen Stein und alle Scheiben dieser Farbe aus dem Spiel. Belegt jedoch ein anderer Spielstein eine Scheibe der aus dem Spiel zu nehmenden Farbe, so wird diese erst dann aus dem Spiel genommen, wenn Sie wieder frei ist.

Wer bis zuletzt übrig bleibt, hat das Spiel gewonnen.

---

**Spear-Spiel**

No. 26100

SPEAR-SPIELE GMBH · SPIELEFABRIK UND -VERLAG · 8500 NÜRNBERG