



Laß dich nicht fangen

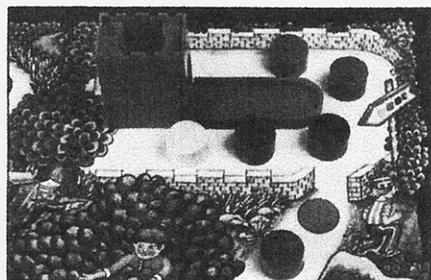
Ravensburger Spiele-Nr. 602 5 047 2
 Würfelspiel für 2 - 4 Personen von 7 Jahren an
 von Karl Scherer und Ingeborg Held-Scherer
 Spieldauer: etwa 15 Minuten
 Design: Heiner Semmelroch

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Turm, 2 Würfel, 8 Spielsteine.

„Laß Dich nicht fangen!“ — darum geht es bei diesem Würfelspiel im wahrsten Sinne des Wortes; denn wer sich erwischen läßt, wird im Turm gefangengesetzt.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird zusammengesetzt, der Turm auf den dafür vorgesehenen Platz gestellt.
 Bei 2 und 3 Spielern erhält jeder 2 Spielsteine in der von ihm gewählten Farbe. Bei 4 Spielern erhält jeder einen Stein. Alle Spielsteine werden an der Maueröffnung neben dem Turm an den Start gestellt.



Spielverlauf

Es wird reihum gewürfelt. Der jüngste Spieler beginnt. Grundsätzlich wird immer mit beiden Würfeln gewürfelt. Es dürfen aber nur die Punkte eines Würfels verwendet werden. Man sucht sich die Punktzahl aus, die am günstigsten erscheint, weil man damit vielleicht einen gegnerischen Stein fangen kann oder auf ein Feld eigener Farbe gelangt.

Feld eigener Farbe

Kommt ein Spieler auf ein Feld seiner eigenen Farbe, so darf er nochmals würfeln.
 Man darf immer frei auswählen, mit welchem der eigenen Spielsteine man ziehen möchte, mit 2 Ausnahmen:

1. Steine am Start müssen zuerst gezogen werden. Vergißt das ein Spieler, so darf derjenige, der es bemerkt, diesen Spielstein in den Turm stecken.
2. Zwei eigene Steine dürfen nicht gleichzeitig auf einem Feld stehen. Würfelpunkte, die auf ein solches Feld treffen, dürfen nicht verwendet werden. Hat man keine andere Möglichkeit zur Wahl, verfällt der Wurf.

Fangen von gegnerischen Steinen

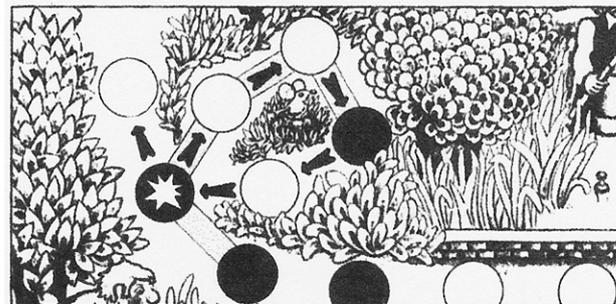
Kommt man auf ein Feld, auf dem ein gegnerischer Stein steht, wird dieser gefangen und in den Turm versetzt.

Befreiung aus dem Turm

1. Der gefangene Spielstein wird befreit, wenn ein zweiter Stein in den Turm muß. Man setzt diesen zweiten Stein auf den ersten und drückt leicht nach unten. Der erste Spielstein springt dann unten am Fuß des Turmes heraus. Er wird wieder an den Start gestellt.
2. Der gefangene Stein wird auch befreit, wenn der Spieler, dem dieser Stein gehört, eine 6 würfelt. Ein leichter Fingerdruck genügt. Der Spieler darf mit dem Stein sofort auf das sechste Spielfeld ziehen. Dieses Feld ist mit einem Stern gekennzeichnet, d. h., daß dort keine Farbe gilt und nicht nochmals gewürfelt werden darf. (Gesperrt wird auf diesem Feld nicht. „Sperrern“ siehe unten).

Sperrern

Die Spielbahn macht eine Schleife, die in Fahrtrichtung durchzogen wird.



Im Kreuzungspunkt befindet sich ein Feld mit Stern. Hat man auf diesem Feld einen Stein, so ist die Bahn für alle anderen Spieler gesperrt. Ein eigener Stein darf natürlich vorbeiziehen. Andere Spieler müssen warten, und ihr Würfelwurf verfällt. Die Sperre kann nur entfernt werden, wenn man genau auf das Feld trifft und den Stein gefangennimmt.

Zielfelder

Die Zielfelder hinter dem Zaun müssen mit direktem Wurf erreicht werden, d. h. es dürfen keine Würfelpunkte übrigbleiben. Die Zielfelder in fremder Farbe werden nicht mitgezählt. Wer z. B. auf dem letzten blauen Feld vor dem Zaun steht, braucht eine 1, um ins Ziel zu gelangen. Wer auf dem grünen Feld vor dem Zaun steht, braucht eine 2.

Gewinner

Gewinner ist, wer als erster seine beiden Spielsteine (bei 4 Spielern einen Spielstein) auf das Zielfeld seiner Farbe gebracht hat.