

LORIOT

Der Weg zum Erfolg



Spielanleitung

Zum Spiel gehören

- 1 Spielplan
- 1 Satz Ereigniskarten: 43 Zufallskarten
12 Erfolgskarten
- 2 Kartensätze: Lorient-Rommé
- 9 Chips (mit Aufklebeetiketten 1 bis 9)
- 3 Würfel (2 Weiß, 1 Schwarz)
- 8 Sätze Spielsteine (4 Steine in 8 Farben)
- 1 Spielanleitung

Worum es geht

Jeder Spieler besitzt 4 (3) Spielsteine und seine Aufgabe ist es, möglichst viele davon auf die lorbeerumkränzten Zielfelder zu bringen.

Jeder Stein im Ziel bringt Punkte. Wieviele Punkte es werden, bestimmt der weiße Chip, über den ein Stein hinweg ins Ziel zieht. Der Chip ganz rechts hat die höchste Punktzahl, der ganz links die niedrigste.

Aber: Jeder Stein, der ein Zielfeld erreicht, bringt das Aus für alle anderen Steine, die auf einer bestimmten Erfolgs-Stufe stehen. Der erste Stein im Ziel entfernt alle Steine auf der untersten Stufe; der zweite Stein im Spiel schlägt alle anderen auf den beiden untersten Stufen usw.

Das Spiel endet, sobald alle im Spiel verbliebenen Steine das Ziel erreicht haben. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Kurzübersicht der Spielregeln

Vorbereitung

- Startspieler ermitteln; Spielreihenfolge im Uhrzeigersinn.
- Jeder Spieler erhält:
 - 4 bzw. 3 Steine einer Farbe (abhängig von Spielerzahl).
 - 1 Kartensatz (13 Karten) vom Lorient-Rommé.
- Spielsteine auf unterste Stufe (grüne Fläche) setzen.
- Chips in aufsteigender Folge auf Chip-Felder legen.
- Zufallskarten mischen und verdeckt neben Spielplan legen.
- Erfolgskarten mischen und verdeckt neben Spielplan legen.

Start

- Startspieler beginnt; wirft einen Würfel; drei Versuche.
- Wird eine 6 gewürfelt, darf ein Stein auf das Startfeld gesetzt werden.
- Wer einen Stein auf dem Startfeld hat, muß zwei getrennte Schritte unternehmen:
 - Schwarzen Würfel werfen, um die **Zugweite** zu ermitteln.
 - Weiße Würfel werfen zur Ermittlung der **Zugrichtung**. (Einzelheiten unter „Entscheidungsfeld?“)
- Erst dann darf der Stein das Startfeld verlassen.

Spiel

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, wirft den schwarzen Würfel und zieht seinen Spielstein weiter. Wer mehrere Steine im Spiel hat, muß sich für einen davon entscheiden. Alles weitere hängt davon ab, auf welchem Feld der Stein landet, beziehungsweise, ob er über ein Entscheidungsfeld hinwegzieht.

Verbindungsfelder

- Auf den kleinen Feldern darf nur 1 Stein stehen; vorhandene Steine werden vom Neuankömmling geschlagen.
- ⊙ Wie oben; zusätzlich muß der Spieler eine Zufallskarte ziehen und deren Anweisungen befolgen.

Entscheidungsfelder allgemein



Wer auf einem „Entscheidungsfeld“ landet, beendet hier seinen Zug. Geschlagen wird hier nicht. Zugweite und Zugrichtung wird erst im nächsten Zug ermittelt. Ausnahme: Startfeld.

Wer über ein Entscheidungsfeld **hinwegzieht**, muß darauf seinen Zug unterbrechen und zunächst die weitere **Zugrichtung** ermitteln.

Entscheidungsfeld „?“



- Kein anderer Stein auf dem Feld:
- Der Spieler wirft selbst beide weißen Würfel.

- Erfolgreich, also weiter nach rechts auf:

Stufe Gelb	bei 9 und höher
Stufe Orange	bei 9 und höher
Stufe Grün	bei 8 und höher
Stufe Rot	bei 7 und höher
Stufe Blau	bei 8 und höher

- Nicht erfolgreich heißt, weiterziehen nach links.

Stein anderer Farbe auf dem Feld:

- Beide Spieler würfeln einmal; jeder mit einem weißen Würfel.
- Wer die höhere Augenzahl erreicht, ist erfolgreich.
- Weiterziehen kann nur der Spieler, der an der Reihe ist: bei „Erfolgreich“ nach rechts, bei „Nicht erfolgreich“ nach links.

Entscheidungsfeld „Kopf“



Der Spieler am Zug wirft beide weißen Würfel. Dann befragt er die Mitspieler, ob sie eingreifen wollen.

Jeder Spieler der eingreift, spielt eine Karte aus.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muß aus den eventuell liegenden Karten und eigenen, jetzt auszuspielenden Karten die Zahl bilden, die er gewürfelt hat.

Der Spieler darf die vier Grundrechenarten in beliebiger Kombination verwenden, um die gewürfelte Augenzahl zu bilden. Bei nur einer Karte muß nicht gerechnet werden.



Stein erreicht Zielfeld

- Zielfeld muß genau erreicht werden.
- Erfolgskarte ziehen und befolgen.
- Stein im Ziel erhält die Punkte des Chips unter dem Zielfeld.

Auswirkungen:

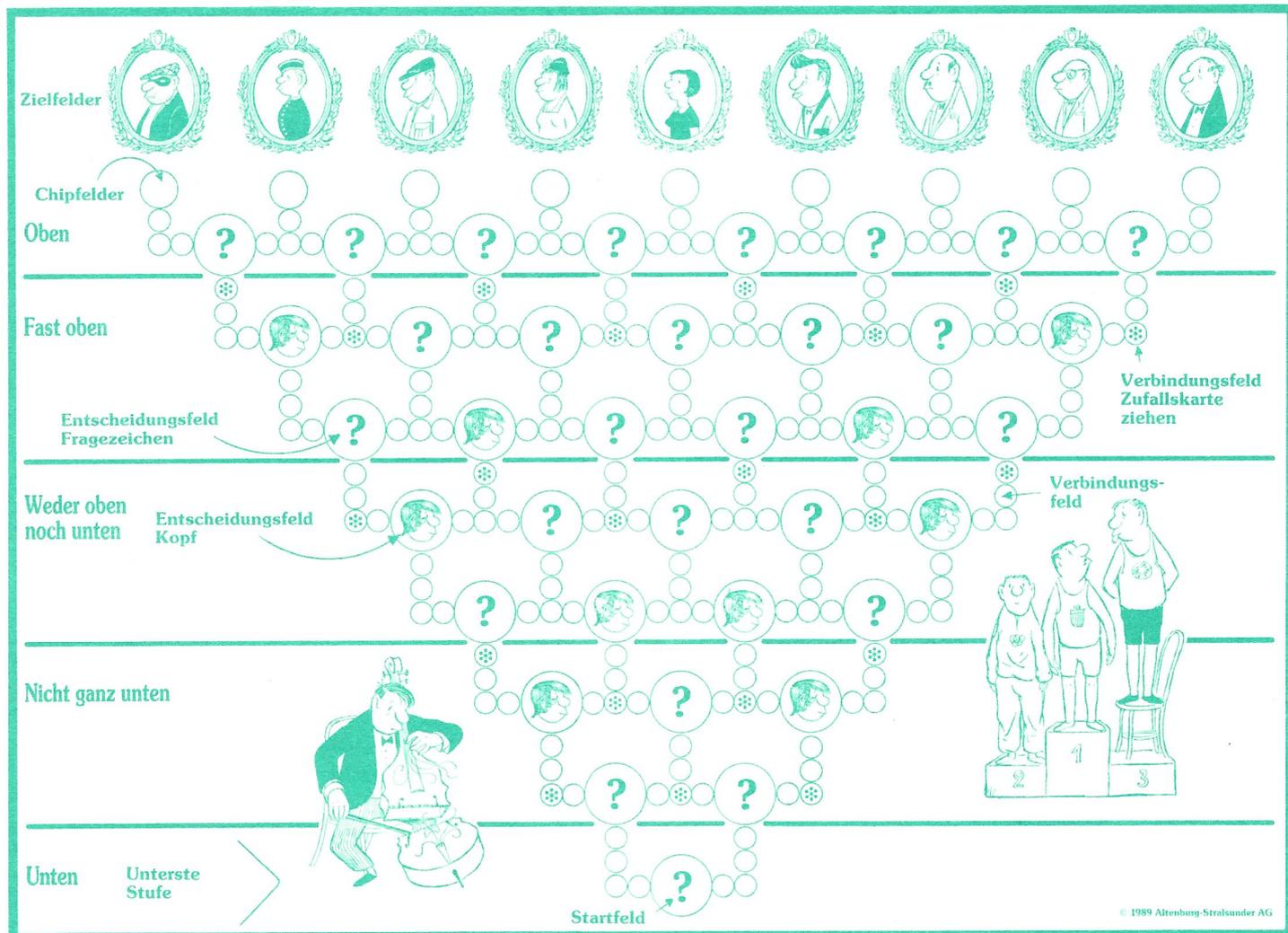
- 1. Stein im Ziel schlägt alle Steine auf der Stufe „Unten“.
- 2. Stein im Ziel schlägt alle Steine auf den zwei untersten Stufen.
- Entsprechend wird verfahren beim 3. und 4. Stein im Ziel.
- Alle Steine, die so geschlagen werden, scheiden aus dem Spiel aus.
- Steine, die im normalen Spielverlauf geschlagen werden, beginnen wie üblich auf der untersten Stufe neu.

Auf Zielfeldern wird nicht geschlagen; jedes Zielfeld kann von beliebig vielen Steinen besetzt werden.

Jeder Stein auf einem Zielfeld erhält die Punkte des darunter liegenden Chips.

Ende des Spiels

- Wenn alle verbliebenen Steine das Ziel erreicht haben.
- Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.



Vorbereitung des Spiels

Alle Spieler würfeln; wer die höchste Augenzahl mit beiden weißen Würfeln erzielt, wird Startspieler.

Die Spielsteine

Jeder Spieler erhält Spielsteine in einer Farbe seiner Wahl:

- Bis zu 4 Spieler je 4.
- ab 5 Spieler je 3.

Alle Spieler setzen ihre Steine auf die grüne Fläche der untersten Stufe („Unten“), nicht auf die gelben Felder.

Die Chips

Vor dem ersten Spiel müssen die Etiketten mit den Zahlen von 1 bis 9 auf die weißen Chips geklebt werden.

Die weißen Chips werden jetzt offen auf die oberste Reihe der blauen Felder gelegt, auf die „Chip-Felder“. Die Reihenfolge der Zahlen steigt von links nach rechts an. Ganz links liegt demnach der Chip Nr. 1, ganz rechts der Chip Nr. 9.

Die Lorient-Karten

Die beiden Rommé-Kartensätze werden nach Farben getrennt. Jeder Spieler erhält einen kompletten Satz einer Farbe, also 13 Karten. Die Reihenfolge der Werte: As = 11; König = 10; Dame = 10; Bube = 10; Zehn; Neun; Acht; Sieben; Sechs; Fünf; Vier; Drei; Zwei.

Die restlichen Karten, auch die Joker, werden beiseite gelegt, sie werden nicht mehr benötigt.

Die Ereigniskarten

Die Karten werden in zwei Stapel getrennt (Zufalls-Karten und Erfolgs-Karten), getrennt gemischt und neben dem Spielplan verdeckt abgelegt.

Der Spielablauf

Übersicht:

Zunächst muß jeder Spieler Steine ins Spiel bringen. Wer eine 6 würfelt, darf einen Stein auf das Startfeld setzen. Jeder Spieler hat drei Versuche mit einem Würfel.

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt und mindestens einen Stein im Spiel hat, wirft den schwarzen Würfel (für die Zugweite) und bewegt dann seinen oder einen seiner Steine um die gewürfelte Augenzahl nach oben, beziehungsweise nach rechts oder links.

Das Spielgeschehen hängt aber davon ab, auf welchem Feld der Spielstein landet, beziehungsweise ob über Entscheidungs-Felder hinweggezogen wird.

Hat ein Spieler seinen Zug (und damit verbundene Aktionen) beendet, so ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe.

Steine ins Spiel bringen

In der Startrunde, wenn jeder Spieler zum ersten Mal mit Würfeln an der Reihe ist, hat jeder Spieler drei Versuche. Das heißt, jeder Spieler darf bis zu dreimal würfeln, um eine „Sechs“ zu erzielen, denn nur mit einer „Sechs“ darf ein Stein ins Spiel gebracht werden.

Erzielt ein Spieler eine „Sechs“, so setzt er einen seiner Steine auf das Startfeld, das große, gelbe Feld mit dem Fragezeichen.

Der Spieler ist dann weiter an der Reihe, denn im nächsten Schritt muß die **Zugweite** ermittelt werden: der Spieler würfelt nochmals mit dem schwarzen Würfel und um diese gewürfelte Augenzahl darf der Stein bewegt werden. Der schwarze Würfel bleibt liegen und zeigt die Zugweite an.

Aber: Von allen großen Feldern (Entscheidungs-Felder) aus führen zwei Wege weiter. Zuerst muß also ermittelt werden, **in welche Richtung** der Spieler seinen Stein bewegen darf.

Die weiteren Informationen finden Sie unter dem Abschnitt „Entscheidungs-Felder“.

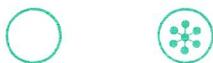
Ziehen darf ein Stein erst, wenn entschieden ist, in welche Richtung der Weg führt.

Wichtig: Die Regel „drei Würfelversuche“ gilt auch in den Fällen, in denen ein Spieler keinen Stein mehr im Spiel hat, zum Beispiel, wenn alle seine Steine geschlagen wurden.

Die Felder des Spielplans

Der Spielplan zeigt zwei verschieden große Felder, die im Spiel unterschiedliche Aktionen zu Folge haben.

Die kleinen „Verbindungsfelder“



- Auf den kleinen Feldern passiert weiter nichts, aber es darf immer nur ein Stein darauf stehen. Wer also auf ein Feld zieht, auf dem schon ein Stein steht, schlägt diesen Stein. Wird ein Stein geschlagen, muß er zurück und auf der untersten Stufe (von der grünen Fläche aus) neu ins Spiel gebracht werden.
- Auf den kleinen Feldern mit einem Sternchen hat jeder Spieler das Vergnügen, eine Zufallskarte zu ziehen und deren Anweisung sofort zu befolgen. Die Karte wird dann wieder unter den Stapel geschoben.

Die großen „Entscheidungsfelder“



Es gibt zwei verschiedene Felder dieser Art. Beide Felder lösen unterschiedliche Aktionen aus. Generell gilt aber für beide Entscheidungsfelder:

- **Beendet** ein Stein seinen Zug auf einem Entscheidungsfeld, so endet damit auch der Zug. Die Ermittlung der Zugweite (mit dem schwarzen Würfel) und der Bewegungsrichtung erfolgt dann erst zu **Beginn des nächsten Zuges**, wenn der Spieler wieder an der Reihe ist.
- Zieht ein Stein über ein Entscheidungsfeld **hinweg**, so muß der Spieler den Zug hier **unterbrechen**, den Stein auf das Entscheidungsfeld stellen und zunächst die Richtung ermitteln, in die der Zug fortgesetzt wird.
- Die Bewegungsrichtung der Steine ist normalerweise von unten nach oben. Die Entscheidung muß dann entweder für rechts (erfolgreich) oder für links (nicht erfolgreich) getroffen werden. Zieht aber ein Stein in waagrechter Richtung über ein Entscheidungsfeld, so bezieht sich die Entscheidung auf weiter geradeaus (erfolgreich) oder abwärts (nicht erfolgreich), nach unten.
- Auf Entscheidungsfeldern wird nicht geschlagen, hier können beliebig viele Steine stehen.

Die Ermittlung der Bewegungsrichtung



Entscheidungsfeld „Fragezeichen“

1. Steht **kein** anderer Stein auf dem Fragezeichen, so muß der Spieler beide weißen Würfel werfen. Für jede Stufe gilt eine bestimmte Zahl als Vorgabe, die der Spieler mindestens würfeln muß, um „erfolgreich“ weiterziehen zu können; also nach rechts (bzw. geradeaus).

Stufe	Erfolgreich bei
Gelb:	9 und höher
Orange:	9 und höher
Grün:	8 und höher
Rot	7 und höher
Blau:	8 und höher

2. Steht auf dem Fragezeichen bereits ein Stein **eigener Farbe**, so wird wie oben verfahren, als ob das Feld leer wäre.
3. Steht auf dem Fragezeichen bereits ein Stein **anderer Farbe**, so folgt ein **Wettkampf**:
 - Gewinnt ihn der Spieler, der an der Reihe ist, so darf er nach rechts weiterziehen (bzw. geradeaus).
 - Verliert ihn der Spieler, der an der Reihe ist, so muß er nach links weiterziehen (bzw. nach unten).

Stehen mehrere Steine unterschiedlicher Farben auf dem Fragezeichen, so kann der ankommende Spieler einen davon als Gegner auswählen.

Der Wettkampf:

Beide Spieler werfen jeweils einen weißen Würfel; Wer von beiden die höhere Augenzahl erreicht, gewinnt den Wettkampf. Weiterziehen darf natürlich nur der Spieler, der an der Reihe ist.

Für seinen Gegner (der Spieler, dessen Stein schon vorher auf dem Feld war) ist der Ausgang des Wettkampfs ohne Folgen.

Ist der Wettkampf entschieden, so setzt der Spieler, der an der Reihe ist, seinen Zug fort.

In wenigen Fällen, wenn ein Spieler seinen Zug auf einem Entscheidungsfeld beginnt, kann er über ein weiteres Entscheidungsfeld hinwegziehen. Auch hier muß die Zugrichtung neu ermittelt werden.

Entscheidungsfeld „Kopf“



Auf einem solchen Feld spielt es keine Rolle, ob es von anderen Steinen besetzt ist oder nicht.

Die Entscheidung über die weitere Richtung des Zuges wird wie folgt herbeigeführt:

1. Der Spieler, der am Zug ist, wirft beide weißen Würfel.
 - Um erfolgreich weiterziehen zu können, muß er von seinen Karten so viele ausspielen, daß er die gewürfelte Augenzahl erreicht. Zur Berechnung sind die vier Grundrechenarten erlaubt.
 - Die Mitspieler können mit ihren Karten eingreifen, wenn sie es wollen, um dem Spieler die Aufgabe zu erschweren.

2. Der Spieler, der an der Reihe ist, fragt laut, ob jemand eingreifen will.
 - Will ein Mitspieler eingreifen, so legt er **eine** Karte offen auf den Spielplan. Wollen mehrere Mitspieler eingreifen, so legt jeder Spieler **eine** Karte aus.
 - Will kein Mitspieler eingreifen, so ist der Spieler allein am Zug.
3. Der Spieler, der an der Reihe ist, spielt nun die Karte(n) aus, die erforderlich ist (sind), um die gewürfelte Augenzahl zu erreichen.
 - Zu diesem Zweck kann der Spieler die vier Grundrechenarten in beliebiger Kombination einsetzen: Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren.
 - Falls Mitspieler eingegriffen haben, müssen alle ausgespielten Karten in die Berechnung einbezogen werden.

Ein Spieler ist nicht gezwungen, Karten auszuspielen. Kommt nur eine Karte zum Einsatz, entfallen die Berechnungen, die Karte allein zählt.
4. Erreicht der Spieler die gewürfelte Augenzahl genau, so ist er erfolgreich und darf nach rechts (bzw. geradeaus) weiterziehen; schafft der Spieler das nicht, zieht der Stein nach links (bzw. nach unten).

Alle ausgespielten Karten werden beiseite gelegt; sie scheiden aus dem Spiel aus.
5. Hat ein Spieler keine Karten mehr, so muß er automatisch nach links (bzw. unten) ziehen.

Ein Stein erreicht ein Zielfeld.

Zielfelder sind die großen, lorbeerumkränzten Abbildungen am oberen Spielfeldrand.

Ein Spieler muß ein Zielfeld genau anwürfeln; die blauen Felder, auf denen die Punkte-Chips liegen, zählen mit.

Jedes Spielfeld kann von beliebig vielen Steinen angesteuert und besetzt werden. Auf diesen Feldern wird nicht geschlagen.

Hat ein Spieler einen Stein auf ein Zielfeld gebracht, so muß noch eine Erfolgskarte gezogen werden. Der Spieler liest den Text laut vor – und wenn er Pech hat, muß er von vorne beginnen. Die Karte wird unter den Stapel geschoben.

Erreicht ein Stein ein Zielfeld und muß er nicht neu beginnen, so erhält der Spieler die Punkte, die auf dem Chip stehen. Der Stein bleibt auf dem Zielfeld stehen, für ihn ist das Spiel beendet.

Erreichen mehrere Steine das gleiche Zielfeld, so erhält jeder die volle Punktzahl des darunter liegenden Chips.

Auswirkungen auf das Spiel:

Wenn der erste Stein ein Zielfeld erreicht hat, geschieht folgendes:

- Alle Steine, die sich auf der untersten Stufe („Unten“) befinden, sind geschlagen und werden **ganz** aus dem Spiel genommen.

Werden im weiteren Verlauf des Spiels Steine geschlagen, so beginnen sie jedoch wieder auf der untersten Stufe.

Wenn der zweite Stein ein Zielfeld erreicht, werden alle Steine geschlagen, die sich auf den zwei unteren Stufen befinden: „Unten“ und „Nicht ganz unten“.

Dieses Verfahren gilt für die ersten vier Steine, die ins Ziel kommen. Das heißt, Steine im blauen Bereich werden nicht mehr auf diese Art entfernt.

1. Stein im Ziel: Alle Steine auf gelben Feldern scheiden aus.
2. Stein im Ziel: Alle Steine auf gelben und orangefarbenen Feldern scheiden aus.
3. Stein im Ziel: Alle Steine auf gelben, orangefarbenen und grünen Feldern scheiden aus.
4. Stein im Ziel: Alle Steine auf gelben, orangefarbenen, grünen und roten Feldern scheiden aus.

Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle verbliebenen Steine ein Zielfeld erreicht haben.

Sobald die ersten vier Steine im Ziel sind, müssen die restlichen Steine auf dem kürzesten Weg nach oben ziehen. Kein Stein darf mehr **waagrecht** über ein Entscheidungsfeld hinwegziehen.

Das Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle noch im Spiel verbliebenen Steine im Ziel sind.

Jeder Spieler addiert die Punkte für alle seine Steine, die auf den Zielfeldern gelandet sind.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte besitzt.

Varianten

Das Spiel kann durch kleine Veränderungen große Wandlungen erfahren. Es bieten sich vor allem Manipulationen mit den Punkte-Chips an.

Hinterlistig

Das Spiel läuft wie beschrieben ab. Als einzige Änderung darf ein Spieler, der ein Zielfeld erreicht, den Chip unter seinem Zielfeld gegen einen beliebigen, anderen Chip vertauschen.

Das kann zum eigenen Nutzen geschehen (wenn ein weiterer, eigener Stein kurz vor einem niedrigen Punkte-Chip steht), das kann aber auch nur dazu dienen, anderen Steinen einen niedrigen Chip vor die Nase zu setzen.

Neue Ziele

Jeder Spieler erhält vor dem Spiel einen Chip, den er ansehen darf. Dann werden der Reihe nach die Chips auf die Chip-Felder gesetzt – verdeckt natürlich. Der Startspieler beginnt.

Jetzt kennt jeder Spieler einen Punktwert; ist er hoch, so wird er dieses Feld ansteuern, ist er niedrig, wird er andere Zielfelder wählen – oder Täuschungsversuche unternehmen.

Auf den Entscheidungsfeldern muß jetzt jeder Spieler auch wählen, ob er erfolgreich sein will oder nicht – und so bestimmte Zielfelder ansteuern.

Zufallsziele

Die Punktechips 1 und 9 werden offen ausgelegt; 1 ganz links, 9 ganz rechts. Die restlichen Chips werden verdeckt gemischt und verdeckt auf die freien Chipfelder gelegt.

Der Spielablauf verändert sich nicht.

Produktverantwortung: Reiner Müller



Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden

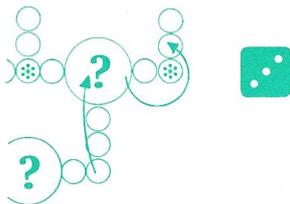
Beispiele:

1. Stein ins Spiel bringen



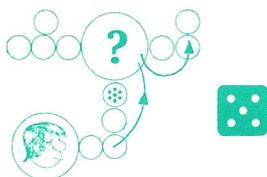
- Start des Spiels, Spieler A beginnt.
- Spieler A würfelt dreimal, aber keine 6 dabei. Der nächste Spieler ist dran.
- Spieler B würfelt im zweiten Versuch eine 6 und setzt einen seiner Steine auf das Startfeld. Es steht kein anderer Stein auf dem Startfeld.
- Spieler B würfelt mit dem schwarzen Würfel eine 4: das ist seine Zugweite.
- Spieler B wirft beide weißen Würfel (weil er allein auf dem Entscheidungsfeld steht): $2 + 5 = 7$.
- Pech gehabt. Laut Tabelle müßte Spieler B mindestens eine 9 würfeln, um nach rechts ziehen zu können. Jetzt muß er 4 Felder nach links ziehen.
- Nun ist Spieler C an der Reihe.

2. Stein landet auf Entscheidungs-Feld „?“



- Spieler A wirft eine 3, zieht seinen Stein vorwärts und erreicht ein Entscheidungsfeld.
- Damit endet der Zug von Spieler A.
- Wenn Spieler A wieder an der Reihe ist:
 - A wirft schwarzen Würfel (Zugweite): 3
 - Auf dem Entscheidungsfeld steht noch ein Stein von C.
 - A + C werfen je einen weißen Würfel: A = 4; C = 2.
 - A gewinnt den Wettkampf und zieht drei Felder nach rechts (erfolgreich) weiter.
- Dort steht ein Stein von Spieler D; A schlägt diesen Stein. D setzt seinen Stein auf die grüne Fläche der untersten Stufe; er kann nur mit einer 6 wieder ins Spiel gebracht werden.
- Der nächste Spieler ist an der Reihe.

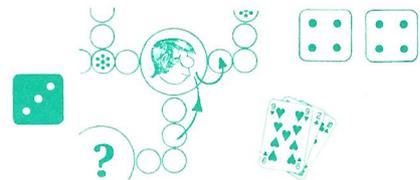
3. Stein zieht über Entscheidungsfeld „?“



- Spieler B steht 2 Felder vor einem Entscheidungsfeld.
- Er würfelt eine 5 und muß somit über das Entscheidungsfeld hinwegziehen.
- Spieler B zieht seinen Stein drei Felder vor, auf das Entscheidungsfeld. Kein anderer Stein steht dort.
- Spieler B wirft die beiden weißen Würfel und erzielt $5 + 6 = 11$.

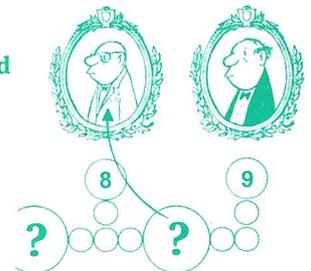
- Die Feldfarbe ist Orange, das heißt, der Spieler muß eine 9 oder mehr erzielen.
- Der Wurf von Spieler B war also erfolgreich, der Stein kann weiter nach rechts ziehen.
- Spieler B setzt seinen Zug fort: sein Stein rückt zwei Felder weiter nach rechts.

4. Stein zieht über Entscheidungsfeld „Kopf“



- Spieler A steht 1 Feld vor einem Entscheidungsfeld.
- Er würfelt eine 3 und müßte über das Feld hinwegziehen.
- Spieler A zieht seinen Stein um 2 Felder vor, auf das Entscheidungsfeld.
- Auf dem Feld stehen bereits zwei andere Steine, aber das spielt keine Rolle.
- Spieler A wirft beide weißen Würfel und erzielt $4 + 4 = 8$.
- Spieler A fragt laut, ob seine Mitspieler eingreifen wollen.
- Daraufhin spielt D eine Karte mit dem Wert 9 aus. Die anderen Spieler verzichten.
- Spieler A muß jetzt selbst Karten ausspielen, um auf den Wert 8 zu kommen: A spielt eine 2 und eine 10 aus und rechnet wie folgt: $9 \times 2 = 18 - 10 = 8$.
- Spieler A war erfolgreich und setzt seinen Zug nach rechts fort – um das noch ausstehende Feld.
- Der nächste Spieler ist an der Reihe.

5. Der 1. Stein erreicht das Zielfeld



- Spieler C, steht mit einem Stein von Spieler A, auf einem blauen Entscheidungsfeld.
- Spieler C wirft mit dem schwarzen Würfel eine 5, das reicht genau, um ein Zielfeld zu erreichen.
- C und A werfen jeder einen weißen Würfel: C erzielt eine 4 und A eine 6. Pech für C, er verliert den Wettkampf.
- Spieler C zieht 5 Felder nach links auf das Zielfeld.
- Jetzt nimmt er die oberste Erfolgskarte auf und liest sie vor: Glück gehabt; nichts passiert.
- Der Stein von Spieler C bleibt auf dem Zielfeld. Der Chip darunter zeigt sie Zahl 8; C hat also 8 Punkte gewonnen für die Endabrechnung.
- Jetzt entfernt Spieler C alle Steine, darunter auch einen eigenen, die auf gelben Feldern stehen; er legt sie zurück in die Schachtel.
- Diese geschlagenen Steine nehmen nicht mehr am Spiel teil.
- Der nächste Spieler ist dran.
- Werden im weiteren Spielverlauf Steine geschlagen, so werden sie auf die grüne Fläche der untersten Stufe gesetzt. Sie müssen von dort wieder ins Spiel gebracht werden.