

Momox

Jeder der zwei bis vier Mitspieler erhält eine Spielfigur und die zu seiner Farbe gehörenden Zahlenplättchen. Die Spielfigur kommt auf das zu ihrer Farbe gehörende, runde Startfeld (Spielfeldecken), die Plättchen werden auf die ihrer Zahl und Farbe entsprechenden rechteckigen Felder neben den vier Startpunkten verteilt. Dann werden die gelben Spielmarken mit der Zahlenseite nach unten auf die sechs großen schwarzen Kreisfelder in der Mitte des Planes gelegt, gemischt und mit Ausnahme des mittleren mit Schlüsselchen bedeckt. Nun kann es losgehen: Ziel des Spieles ist es, die Zahlenplättchen der eigenen Farbe einzusammeln und auf den gleichfarbigen vier Zählfeldern zu einer möglichst hohen Zahl zusammenzusetzen. Das zuerst genommene Zahlenplättchen muß dabei auf das Einer-, das zweite auf das Zehner-, das dritte auf das Hunderter- und das letzte schließlich auf das Tausenderfeld gelegt werden, so daß die höchste erreichbare Zahl 4321 ist. Wer als erster alle vier Zahlenplättchen beisammen hat, ist Gewinner und hat das Spiel damit beendet. Wenn weitere Runden gespielt werden, notiert man am Ende jeder Runde die von den Mitspielern erreichten Punkte und zählt sie zusammen. Natürlich gewinnt darin, wer zum Schluß die höchste Summe hat. Ein Zahlenplättchen darf man immer nur dann nehmen, wenn man mit seiner Spielfigur ein rundes Eckfeld genau erreicht. Will man die Zahl noch nicht haben, kann man sie liegenlassen, muß das Eckfeld aber später wieder genau erreichen, um das Plättchen nehmen zu dürfen. Gespielt wird reihum. Wer an der Reihe ist, nimmt ein beliebiges Schlüsselchen und stülpt es über die gerade freiliegende Spielmarke. Bei Spielbeginn ist es also die in der Mitte liegende. Die damit freigelegte Spielmarke wird, wenn sie mit der Zahl noch nach unten liegt, umgedreht. Sie bestimmt, wie viele Felder man im Uhrzeigersinn mit seiner Spielfigur vorrücken muß. Erreicht man dabei ein gelbes Feld, so darf man nochmals ein Schlüsselchen versetzen und der neu aufgedeckten Zahl entsprechend vorrücken. Erreicht man kein gelbes Feld, kommt der nächste an die Reihe. Wer sich also während des Spieles genau merkt, wo die einzelnen Zahlen liegen, kann sein Vorgehen entsprechend planen. Da man aber jedesmal ein Schlüsselchen versetzen muß, kann die gleiche Marschzahl nicht zweimal hintereinander genommen werden. Kommt jemand mindestens dreimal hintereinander auf ein gelbes Feld, so darf er die Spielmarken wie zum Spielbeginn umdrehen, mischen und verdecken, bevor der nächste weiterspielt.