

# QUICKSTEP

## Spielanleitung:

QUICKSTEP ist ein Spiel für 2 oder 4 Personen. Spielen 2 Personen gegeneinander, so erhält jeder Spieler 4 rot-grüne Spielsteine. Jeder Spieler setzt seine Steine zu einem Turm aufeinander – der eine so, daß die roten Seiten, der andere so, daß die grünen Seiten nach oben liegen. Diese beiden Türme werden in den großen Kreis gesetzt, der einen roten und einen grünen Startpunkt zeigt. Von hier aus muß nun jeder Spieler versuchen, als erster mit einem eigenen Stein den großen Kreis am anderen Ende der Spielbahn zu erreichen.

Spielen 4 Spieler, so kommen noch 2 Spieler hinzu, die sich die blau-gelben Steine teilen und ebenfalls 2 verschiedenfarbige Türme bilden. Diese beiden Spieler starten von dem großen Kreis am anderen Ende der Spielbahn aus. Es wird dann in beide Richtungen gespielt, so daß sich die Steine auf dem Weg ins Ziel passieren müssen.

Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, darf beginnen. Von nun an wird abwechselnd gewürfelt und folgendermaßen gespielt:

Ein Spieler darf nur einen Stein ziehen, der mit seiner eigenen Spielfarbe noch oben liegt. Endet der Zug mit diesem Stein auf einem freien Spielfeld, so muß er **umgedreht** werden und wird dadurch zum Stein des Gegners. Der nächste Zug mit diesem Stein darf also nur von dem Spieler ausgeführt werden, der die jetzt **oben liegende Spielfarbe** besitzt. Endet der Zug nicht auf einem freien Spielfeld, sondern auf einem anderen Stein – ganz gleich welcher Farbe –, wird er einfach auf diesen daraufgesetzt und muß **nicht umgedreht** werden. Er verbleibt also weiterhin im Besitz desselben Spielers und darf von ihm im nächsten Zug weitergezogen werden. Der untere Stein ist **blockiert** und darf **nicht gezogen** werden, bis der obere Stein weitergespielt worden ist. Ein Stein darf auch auf **mehrere andere Steine** gesetzt werden, die aufeinander sitzen. So können beliebig hohe **Türme** entstehen, wobei alle unteren Steine von dem obersten **blockiert** werden.

Würfelt ein Spieler eine "6", so muß er seinen Stein am Ende des Zuges **nicht umdrehen**, auch wenn er ein freies Spielfeld erreicht.

Im Verlauf des Spiels kann es geschehen, daß die Spielfarbe eines Spielers ganz verschwindet. Dann sind alle seine Steine **umgedreht** oder **blockiert**. In diesem Fall muß er aussetzen und den oder die Gegenspieler so lange ziehen lassen, bis wieder einer seiner Steine frei ist, d. h. mit seiner Spielfarbe unverdeckt nach oben liegt. In dieser Beziehung kann sich das Bild sehr schnell ändern und eine ganz neue Situation entstehen, denn die anderen Spieler müssen ja ihrerseits ziehen und damit ihre Steine umdrehen oder blockierte Steine freigeben, so daß die Siegchancen auf einmal auf der anderen, schon verloren geglaubten Seite sein können.

Zum Erreichen des Ziels muß die Würfelzahl **direkt aufgehen**. Im Ziel wird der Stein natürlich **nicht umgedreht**.

**Sieger des Spiels** ist, wem es als ersten gelingt, **einen Stein direkt ins Ziel** zu ziehen.

QUICKSTEP ist ein raffiniertes Unterhaltungsspiel voller Überraschungen für 2 oder 4 Personen. Dem Glück allein bleibt nichts überlassen, denn es kommt sehr darauf an, wohin man am besten seinen Stein zieht. Jede Partie QUICKSTEP ist spannend und voller neuer Zufälligkeiten, auf die man taktisch klug und clever reagieren muß.

QUICKSTEP ist, wie der Name schon sagt, ein schnelles, quicklebendiges Spiel, das durch seine Kurzweiligkeit dazu einlädt, gleich mehrere Partien hintereinander zu spielen, um dann den Gesamtsieger zu ermitteln.

Viel Spaß mit QUICKSTEP!

Art.-Nr. 3215/16



Nürnberger Spielefabrik L. Kløefeld & Co.