

SCORPION



Für 2-4 Spieler

Jeder Spieler bekommt 4 Spielsteine der gleichen Farbe, seine »Skorpione«, die er zu Beginn des Spiels in der Hand hält. **Ziel des Spiels ist es**, als erster alle 4 Skorpione über beide Wegstrecken vom Spielplan zu bringen. Der gefahrvolle Weg, des Skorpions beginnt mit dem, durch einen Pfeil gekennzeichneten, ersten Feld der gelben Wegstrecke und endet nach dem letzten Feld der schwarzen Wegstrecke, d.h., der Skorpion muß den Spielplan verlassen haben.

Spielverlauf: Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Bei der ersten Runde muß mit beiden Würfeln auf der gelben Fläche gewürfelt werden. Die dabei erreichte Gesamtangenzahl gibt an, wie weit man mit dem Skorpion auf den gelben Feldern vorrücken darf. In den folgenden Runden muß die Augenzahl der beiden Würfel nicht unbedingt addiert, sondern kann auch aufgeteilt werden, um jeweils die Augenzahl eines Würfels einem Skorpion zuzuordnen. Dazu muß man sich jedoch vorher überlegen, mit welchem Skorpion man ziehen will: **Würfeln auf der gelben Fläche bedeutet Ziehen auf dem gelben Weg, Würfeln auf der schwarzen Fläche bedeutet Ziehen auf dem schwarzen Weg.** Es muß nicht vorher festgelegt werden, auf welcher Spielfläche man würfelt. Nach dem ersten Wurf kann man sich entscheiden, auf welcher Fläche man seinen zweiten Würfel spielen will. **Wichtig:** Würfelt ein Spieler mit einem oder zwei Würfeln auf einer farbigen Fläche, hat aber auf der entsprechenden Wegstrecke keinen Skorpion zum Ziehen, so muß er in dieser Runde aussetzen.

Richtig spannend wird es, wenn ein Skorpion einen anderen »sticht«. Dies kann auf zwei Arten geschehen: **1. Entweder, wenn ein Skorpion auf seinem Weg auf einen anderen trifft, 2. oder auf der gelben Strecke gegenüber einem Skorpion auf der schwarzen Strecke zu stehen kommt.**

Zu 1.: Gelangt ein Skorpion durch die gewürfelte Augenzahl auf ein Feld, auf dem bereits ein anderer steht, so gilt der als »gestochen«, der dort als erster stand und kann über die Mittellinie hinweg auf das gegenüberliegende Feld gezogen werden, sofern dieses Feld frei ist.

Aber: Trifft ein Spieler innerhalb der ersten 6 Felder auf der gelben Wegstrecke (markiert durch die Doppellinie) auf ein Feld, das von einem eigenen Skorpion besetzt ist, so darf er seinen Skorpion nicht auf das schwarze Feld hinüberziehen. Landet ein Skorpion auf dem Feld eines anderen oder eines eigenen Skorpions, muß er mit einem Würfel nochmals würfeln, ganz egal, ob der andere Skorpion den Weg wechselt oder nicht. Kommt er dabei nochmals auf ein bereits besetztes Feld, muß er wiederum würfeln (1 Würfel), bis er endlich ein freies Feld erreicht hat. **Ein Zug darf niemals mit zwei Skorpionen auf dem gleichen Feld beendet werden.**

Zu 2.: **Steht ein Skorpion auf der gelben Wegstrecke plötzlich einem gegnerischen Skorpion auf der schwarzen Strecke gegenüber, so kann er diese beiden Steine (Skorpione) tauschen.** Er kommt damit seinem Ziel ein ganzes Stück näher und hat außerdem noch einen Wurf mit einem Würfel frei, um seinen Skorpion noch weiter zu bringen. Ein Spieler kann jederzeit seine Skorpione auf den Weg bringen, wenn er an der Reihe ist. Es ist jedoch strategisch klug, wenigstens einen Skorpion zurückzuhalten, um einen Gegner zu bedrohen, der schon fast am Ende seines Weges angelangt ist.

Der erste Spieler, der alle seine Skorpione sicher über beide Wegstrecken gebracht hat, ist Sieger. Aber Vorsicht: Der Stachel eines Skorpions lauert überall!
Spielinhalt: 1 dreidimensionaler Kunststoff-Spielplan mit Rauchglasaabdeckung, 16 Spielsteine in 4 verschiedenen Farben, 2 Würfel im Samtbeutel

No. 26 010

SPEAR-SPIELE GMBH
SPIELEFABRIK UND -VERLAG
Die Spielmacher. 8500 NÜRNBERG

Spear-Spiele

Lizenz: Seven Towns Ltd.