

SNIGGLE* von/by Amway

SPIELANLEITUNG

Für zwei, drei oder vier Spieler

ZIEL DES SPIELES

Jeder Mitspieler wählt eine Farbe und stellt alle vier Spielfiguren dieser Spielfarbe von eins bis vier auf die entsprechenden Felder am unteren Ende des Spielfeldes.

Wer als erster alle vier Spielfiguren in die entsprechenden Felder am oberen Spielfeld versetzt hat, gewinnt.

START

Jeder Mitspieler würfelt einmal, und derjenige mit der höchsten Punktzahl beginnt. Der Spieler zur Linken ist der nächste, usw.

SPIEL

Jeder Mitspieler muß beide Würfel benutzen und jedes Mal zwei Spielfiguren versetzen.

Eine Spielfigur muß nach der genauen Augenzahl eines Würfels versetzt werden. Die zweite Spielfigur muß um die genaue Augenzahl des zweiten Würfels versetzt werden. Ein Mitspieler darf niemals eine Spielfigur mit der Gesamtaugenzahl der Würfel versetzen.

Wenn ein Mitspieler nur noch eine Spielfigur hat, kann er beide Würfel benutzen, und die Augenzahl von einem Würfel wählen um seine Spielfigur zu versetzen.

Wenn ein Mitspieler beide Spielfiguren entsprechend den Augenzahlen versetzen kann, so muß er dies auch tun. Beide Spielfiguren können nicht versetzt werden, wenn nur eine Spielfigur mit der Augenzahl versetzt werden kann.

PASCH

Bei Pasch darf der Mitspieler noch einmal würfeln. Es bestehen keine Beschränkungen.

SICHERHEITSFELD

Wenn die Spielfigur eines Mitspielers mit der Augenzahl eines Würfels auf ein schon besetztes Feld trifft, muß der betreffende Gegenspieler seine Figur wieder an den Start zurückversetzen. Eine Spielfigur darf jedoch stehenbleiben, wenn sie die gleiche Farbe wie das Spielfeld hat. Wenn ein Mitspieler seine Spielfigur nicht versetzen kann, ist der nächste Mitspieler an der Reihe.

Es dürfen keine zwei Spielfiguren verschiedener oder gleicher Farbe auf einem Feld stehen.

Die weißen Felder sind keine Sicherheitsfelder.

Eine Spielfigur kann die Spielfigur eines Gegenspielers überholen, ohne sie dabei an den Start zurückzuversetzen.

SPIELZÜGE

Die Spielfiguren können vorwärts oder seitwärts, nicht aber diagonal oder rückwärts versetzt werden. Eine Spielfigur kann in beliebiger Weise in diesen beiden Richtungen versetzt werden, darf aber nicht wieder auf das Ursprungsfeld gelangen.

SNIGGLE ZONE

Alle Spielfiguren müssen in die SNIGGLE Zone (die Zone über dem SNIGGLE Kennzeichen) durch einen der beiden angedeuteten Wege gehen, die durch Pfeile gekennzeichnet sind. Die SNIGGLE Zone kann durch beide Wege erreicht werden. Wenn eine Spielfigur das übrige Spielfeld verlassen hat und sich auf einem der beiden Wege befindet, muß sie so lange versetzt werden, bis sie das entsprechende Farbenfeld erreicht hat. Die Spielfigur muß mit genauer Augenzahl des Würfels das Feld erreichen.

In der SNIGGLE Zone kann man die Spielfiguren der Mitspieler überholen. Wenn aber eine Spielfigur auf das Feld eines Gegenspielers gelangt, muß der Gegenspieler seine Figur wieder an den Start zurückversetzen.

Bitte beachten Sie, wenn Sie in die SNIGGLE Zone vorrücken, daß das SNIGGLE Kennzeichen aus zwei Spielfeldern besteht.

INSTRUCTIONS

For Two, Three or Four Players

OBJECT

Each player chooses a color and places all four playing pieces of that color numbered one through four on the matching squares located at the bottom of the board.

The winner is the first player who moves all four pieces to their matching squares located at the top of the board.

TO START

Each player throws the dice. The player with the highest number goes first. Play then goes to the next player on the left.

PLAY

Each player rolls both dice and must move two playing pieces each turn.

One playing piece must be moved the exact number of one die and the other piece the exact number of the other die. At no time may a player move one playing piece the total number of both dice.

When a player has only one playing piece left, they may choose the number of either of the dice and move the piece that number of spaces.

When a player has two playing pieces left, and is able to move both pieces using the number on each of the dice they must do so. The player may not move one piece the number on one of the dice if this prevents moving the other piece the number on the other die.

DOUBLES

Doubles entitle the player to another throw. No limit is imposed on the number of doubles that may be thrown in one turn.

SAFE SPACES

Any time a player's piece lands by exact count on the same space where an opposing player's piece rests, the opposing player's piece is returned to its original starting point. However, any piece resting on a space of the same color (for example, a red piece on a red space) is safe and cannot be sent back to the starting point. If at this point, no other play is possible, the player loses his turn.

No two pieces of the same or different color may rest on the same space.

The white spaces are not safe for any player.

Passing a piece, but not landing on its space, is permitted and does not send the piece back to its starting point.

MOVEMENT

Pieces may be moved forward and horizontally, but not backward nor diagonally. A piece may be moved in any manner in these two directions as long as it is not moved immediately back to the same space from which it just left. (Illustration-2)

SNIGGLE ZONE

All pieces must enter the **SNIGGLE** Zone (area above **SNIGGLE** Trademark) by proceeding along one of the two paths marked by the small directional indicators. A player may enter the **SNIGGLE** Zone by either path.

Once a piece is moved from the main playing area onto one of the two paths in the **SNIGGLE** Zone it must continue to move in that direction until it enters its matching square. The playing piece may not go past its matching square and must enter by exact count.

Passing in the **SNIGGLE** Zone is permitted and pieces must be returned to their original starting point when an opposing player's piece lands on the space occupied by another player's piece.

It should be noted that the SNIGGLE area of the Trademark is to be considered as two spaces when movement of pieces is being made into the SNIGGLE Zone.

*SNIGGLE is a trademark of Amway Corp., Ada, Mich., U.S.A.

*SNIGGLE ist ein Kennzeichen der Firma Amway Corp., Ada, Mich., U.S.A.

In U.S.A. gedruckt/Printed in U.S.A.

© Copyright Amway Corp., U.S.A. 1980. All Rights Reserved.

0A7934



BEI NICHTGEFALLEN GELD ZURÜCK

SATISFACTION GUARANTEED
... OR YOUR MONEY BACK