

ZOCK für 2-4 Personen

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan mit Gewinnscheibe
- 12 Spielfiguren (3 Figuren je Farbe, davon 1 König)
- Spielgeld:
 - 5 x 100000 Mark
 - 15 x 10000 Mark
 - 45 x 5000 Mark
 - 35 x 1000 Mark
 - 20 x 500 Mark
 - 1 Würfel

Spielziel ist es

- eigene Figuren auf dem Spielplan möglichst weit nach vorn zu rücken und rechtzeitig wieder zurücknehmen. Dafür gibt es Spielgeld aus der Bank zu gewinnen.
 - fremde Figuren in die Ausgangsstellung zurückzuwerfen. Dafür gibt es Spielgeld von den Mitspielern zu gewinnen.
- Gewonnen hat, wer nach einer vorherbestimmten Spieldauer die höchste Spielgeldsumme erreicht hat.

2

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler aus der Bank 30000 Mark Spielgeld (5 x 5000 Mark, 4 x 1000 Mark, 2 x 500 Mark) sowie 3 Spielfiguren einer Farbe, die er in beliebiger Reihenfolge auf die gleichfarbigen Ausgangsfelder stellt.

3

Derjenige Mitspieler, der die Bank verwaltet, beginnt mit dem Würfeln.

4



Die Spieler würfeln abwechselnd je einmal und ziehen mit einer beliebigen Figur entsprechend der gewürfelten Augenzahl von den Ausgangsfeldern im Uhrzeigersinn in den Spielkreis.

5

Zunächst müssen die Ausgangsfelder bis auf eine Figur geräumt werden. Im weiteren Spielverlauf müssen dann immer mindestens 2 Figuren im Spiel sein. Der König muß jedesmal sofort wieder ins Spiel gebracht werden. Ein Spieler darf also nicht mit seinen Figuren im Spielkreis weiterrücken, solange sich der König noch im Ausgangsfeld befindet. Es sei denn, das gewürfelte Feld im Spielkreis ist von einer eigenen Figur besetzt, oder ein Spieler kann mit seinem König auf den König eines anderen Spielers springen. (Könige sind die Spielfiguren mit der Krone).



6

Hat ein Spieler seine Ausgangsfelder bis auf eine Figur geräumt, so kann er, wenn er an der Reihe ist, mit einer beliebigen Figur seiner Farbe im Spielkreis vorrücken. Er kann aber auch anstelle des Würfels für seine am weitesten vorn stehende Figur das Spiel unterbrechen, sofern sie das erste Viertel des Spielkreises durchlaufen hat. Dazu richtet er den gleichfarbigen Pfeil der Zähl- scheibe auf diese Figur und erhält dann von der Bank die im Fenster ersichtliche Summe ausbezahlt. Wenn diese Figur ein König ist, verdreifacht sich die Summe sogar. Anschließend stellt der Spieler die Figur, für die er das Spiel unterbrochen hat, auf ein Ausgangsfeld seiner Farbe zurück.



7



Würfelt ein Spieler eine Eins, so wird seine am weitesten vorn stehende Figur auf ein beliebiges Ausgangsfeld zurückgestellt. In diesem Fall erhält der Spieler kein Spielgeld von der Bank.

8

Ist ein Feld, in das ein Spieler vorrückt, von einer Figur eines Gegenspielers besetzt, so wird diese aus dem Spielkreis geworfen und auf eines ihrer Ausgangsfelder zurückgestellt. Das kostet Geld: Für einen König erhält der siegreiche Gegenspieler 3000 Mark, für andere Figuren 1000 Mark.



9

Treffen zwei Könige aufeinander, so setzt derjenige, der am Zug ist, seinen König auf den König des Gegenspielers und ruft: ZOCK! Jetzt geht es ums Ganze: Beide Spieler würfeln abwechselnd um des einen oder des anderen Spielgeldbesitz, bis einer der beiden eine Eins würfelt. Dieser Spieler hat verloren. Er muß seine Figur auf eines seiner Ausgangsfelder zurücksetzen und dem Gegenspieler sein gesamtes Spielgeld übergeben. Es ist ratsam, seinen König auf den König eines Mitspielers zu setzen, wenn dieser mehr bzw. mindestens gleichviel Geld besitzt. Risikofreudige setzen ihren König auch dann auf den König eines Mitspielers, wenn es nur eine „kleine“ Summe zu gewinnen gibt, auch wenn sie selbst 10000 Mark auf's Spiel setzen.

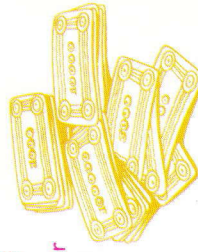


10

Hat ein Spieler kein Spielgeld mehr, kann er sich von der Bank etwas ausleihen. Ist die Bank dazu nicht in der Lage, scheidet er aus dem Spiel aus.

11

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler das gesamte Spielgeld gewonnen hat. Es kann auch vorzeitig beendet werden. Dann hat der Spieler gewonnen, der das meiste Spielgeld besitzt.

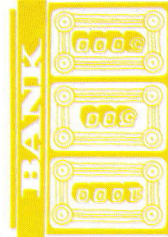


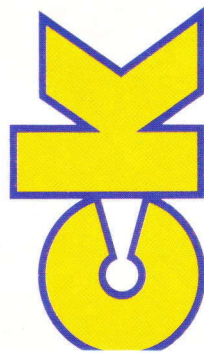
Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Freude an ZOCK, dem KRONE Spiel für Erwachsene!

Spielregeln

1

Ein Mitspieler verwaltet die Bank, also die Gesamtmenge des Spielgeldes.





für Erwachsene

leitung



Die Stunden genießen



Ein KRONE Spiel

Spielan