

Darum geht's

Seinen Spielstein als erster ins Ziel zu bringen.

Brett, Steine, Scheiben ...

... sind alles, was man für eine stramme Runde ZONG braucht:

Sechs Spielsteine

in sechs Farben. Jeder Spieler bekommt einen.



Drei blaue Würfelscheiben.

Die bekommt der Startspieler.



Sechs violette Risikoscheiben.

Vorne 7, hinten 0. Eine für jeden Mitspieler.



Sechs gelbe Blitzscheiben.

Vorne Blitz und hinten Spirale. Auch hiervon bekommt jeder Spieler eine.



Die ZONG-Scheiben.

Eine große für Anfänger und eine kleine für Köhner. Mit welcher gespielt wird, ist Verhandlungssache.



Spielen Profis und Amateure gleichzeitig, können die Profis die kleine und die Amateure die große ZONG-Scheibe nehmen.

Das ZONG-Brett.

Auf den Startfeldern geht's los. Bei drei Spielern Start auf dem Feld mit den drei Planeten, bei vier Spielern auf dem Feld mit den – jawoll, ja! – vier Planeten, und so weiter. Über die gut 30 Lauffelder führt der Weg zum Zielfeld.

Würfeln

Es wird immer mit drei Scheiben gewürfelt. Der jüngste Mitspieler fängt an. Er sucht sich drei von seinen fünf* Scheiben aus, schüttelt sie in beiden Händen und läßt sie auf den Tisch fallen. Und dann gibt's Action - mehr dazu im nächsten Abschnitt.

* 1 Risikoscheibe, 1 Blitzscheibe und die 3 Würfelscheiben.

Weiter geht es danach im Uhrzeigersinn: Der nächste Spieler schnappt sich die drei Scheiben, mit denen sein Vorgänger gewürfelt hat. Aus den fünf Scheiben, die er nun insgesamt besitzt, sucht er sich drei für seinen eigenen Wurf aus.

Action!

Die gewürfelten Scheiben zeigen an, was als nächstes passiert. Wichtig: Immer genau diese Reihenfolge einhalten:

1. ZONGen (für gewürfelte Blitze)
2. Abhauen (für gewürfelte Spiralen)
3. Angreifen (für gewürfelte Punkte)



ZONGen

Für jeden gewürfelten Blitz darf der Spieler einmal ZONGen! Dazu legt er die ZONG-Scheibe auf eine ihm günstig erscheinende Stelle des Zielfelds und schnippt sie mit einem Finger mitten hinein ins Spielsteingetümmel, um so gegnerische Spielsteine nach hinten zu befördern oder - unter Bandeneinsatz - den eigenen nach vorn.

Wer dabei den eigenen Stein nach hinten (oder einen fremden nach vorne) knallt, hat leider Pech gehabt!



Nach dem ZONGen...

wird aufgeräumt: Steine zwischen zwei Lauffeldern auf das höhere Feld,

Steine außerhalb der Lauffelder auf das nächstliegende rote Feld,

Steine, die vom ZONG-Brett geZONGt wurden, zurück aufs Startfeld.

Ein Stein, der genau aufs Zielfeld geZONGt worden ist, braucht nicht mehr aufgeräumt zu werden! Der Spieler, dem der Stein gehört, hat gewonnen, und das Spiel ist vorbei.

In Zweifelsfällen entscheidet die Mehrheit, wo ein Stein hingehört.

Abhauen



Für eine gewürfelte Spirale muß der Spieler seinen Spielstein eine Position zurücksetzen, das heißt: auf das Feld direkt hinter dem nachfolgenden Spielstein.

Bei zwei oder drei gewürfelten Spiralen geht's zwei oder drei Positionen zurück.

Ist dieses Feld bereits von anderen Steinen besetzt, wird der eigene Stein einfach obendrauf gesetzt.

Steht der eigene Spielstein zu Beginn des Zuges auf oder unter anderen Spielsteinen, wird er aus diesem „Turm“ gelöst und tritt den bitteren Rückzug alleine an.

Steht der nachfolgende Spielstein noch auf dem Startfeld, landet auch der eigene Stein dort.

Wer ohnehin bereits Letzter ist, kann die Spiralen ganz einfach vergessen.

Angreifen



Die mit den eingesetzten Würfel- und Risikosteinen gewürfelten Punkte werden zusammengezählt*. Der Spieler zieht entsprechend viele Lauffelder in Richtung Ziel.

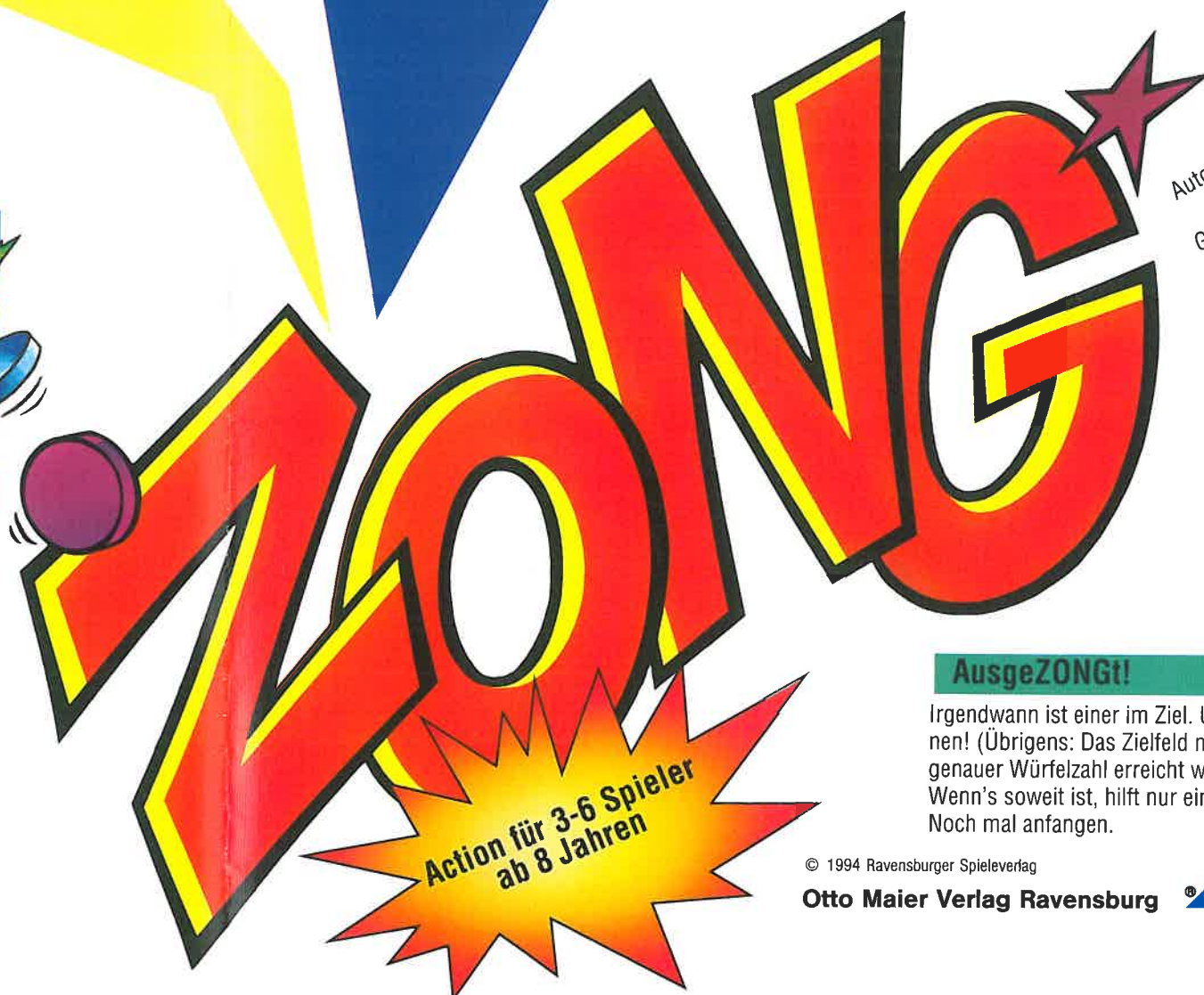
** Im Falle eines Ergebnisses über 21 oder unter 0 liegt vermutlich ein Rechenfehler vor.*

Landet er auf einem Feld, auf dem bereits andere Steine stehen, setzt er seinen obendrauf.

Steht der eigene Spielstein bereits vor dem Zug auf oder unter anderen Spielsteinen, hat der Spieler die Wahl:

Er kann mit seinem Stein alleine weiterziehen.

Er kann einen anderen Spielstein (oder mehrere - wie er will) aus diesem „Turm“ mitnehmen. Zur Belohnung darf er seinen Stein dann im Ankunftsfield obenauf setzen. Und ist so sicher vor der ZONG-Scheibe!



Autor: K.-H. Schmiel

Grafik: P. Rivoche
Atelier Ravensburger

Text: U. Vogel

Ravensburger Spiele®
Nr. 260287

AusgeZONGt!

Irgendwann ist einer im Ziel. Und hat gewonnen! (Übrigens: Das Zielfeld muß nicht mit genauer Würfelzahl erreicht werden.) Wenn's soweit ist, hilft nur eins. Noch mal anfangen.

© 1994 Ravensburger Spieleverlag

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

892384