

KLETTERMAXE

626 1090

6269102

626 9671

T.Nr. 26590



Klettermaxe

Inhalt:

1 Leiter, 16 Figuren, 16 Säcke, 1 Zahlenwürfel,
1 Farbenwürfel.

Teilnehmer:

2—4 Spieler.

Spielziel:

Wer zuerst seine vier Männer auf die oberste Sprosse der Leiter bringt, hat gewonnen.

Vorbereitung:

1. Die Leiter so aufstellen, daß die Stützen bis zum Anschlag abgespreizt werden. Die Sprossen müssen mit der Feldeinteilung nach oben zeigen und vollkommen waagrecht liegen.

2. Jeder Spieler erhält 4 Figuren in den Farben ROT, GRÜN, BLAU und SCHWARZ. Dazu 4 Säcke in einer Farbe. Jeder Figur wird 1 Sack von hinten in die erhobenen Hände eingesteckt. An der Sackfarbe erkennt der Spieler seine Figuren.

Die Würfel:

1. Der Farbwürfel hat 6 Farben. Die geworfene Farbe bestimmt, mit welcher Figur der Spieler rücken muß. Gelb zwingt 1x zum Aussetzen. Weiß ist freie Auswahl der Farben.

2. Der Zahlenwürfel zeigt an, wieviele Sprossen die durch den Farbwürfel bestimmte Figur nach oben oder unten gesetzt werden muß.

Spielablauf:

1. Alle Spieler stellen ihre Figuren am Fuß der **Leiter auf**.

2. Jeder Spieler würfelt 1x mit dem Augwürfel; wer die höchste Augenzahl geworfen hat, beginnt. Ab jetzt werden Augwürfel und Farbwürfel gemeinsam geworfen.

3. Die durch den Farbwürfel bestimmten Figuren müssen gesetzt werden, entweder treppauf oder treppab. Beispiel: Hat der Spieler die Farbe Rot und die Zahl 5 gewürfelt, dann darf die rote Figur 5 Sprossen nach oben oder nach unten rücken.

4. Vorsicht! Stehen bereits drei Figuren auf einer Sprosse, wird es gefährlich. Bei der vierten Figur kippt sie um und alle Figuren fallen herunter. Deshalb sollte eine Figur gar nicht erst auf eine mit drei Männern be-

setzte Sprosse gesetzt werden. Taktische Möglichkeiten: Der Spieler kann in einem solchen Fall die Figur entweder stehenlassen, oder er setzt sie entsprechend der gewürfelten Zahl nach unten. ,

5. Achtung! Wer eine Sprosse umkippt, so daß andere Figuren herunterfallen, muß drei Runden aussetzen. Die heruntergefallenen Figuren müssen wieder zurück zum Start und die Sprosse in ihre ursprüngliche Lage zurückgedreht werden.

6. Das Ziel (die oberste Sprosse der Leiter) kann nur mit der genauen Punktzahl erreicht werden. Beispiel: Steht ein roter Mann auf der vorletzten Sprosse, so darf er erst dann ins Ziel, wenn der Spieler die Farbe Rot und eine 1 gewürfelt hat. Ausnahme: Hat der Spieler Weiß gewürfelt, darf er trotzdem den roten Mann ins Ziel bringen, egal wie hoch die Punktzahl ist.

Für ganz fixe Spieler:

Die Farbe Weiß gilt als Joker. Beispiel: Hat ein Spieler die Farbe Weiß und die Zahl 4 gewürfelt, darf er eine beliebige Figur aus seiner Gruppe 4 Sprossen nach oben oder nach unten setzen. Die anderen Figuren auf der Sprosse müssen dem Neuankömmling Platz machen und wieder von unten anfangen. Bei der Farbe Gelb muß der Spieler irgendeine seiner Figuren entsprechend der gewürfelten Zahl nach unten setzen. Ist die neue Sprosse bereits mit drei Männern besetzt, muß die Figur zurück zum Start.