

Trampelpfad

von Joe Nikisch



Spielanleitung

HEXAGAMES

Spielmaterial

1 Spielplan, 6 Elefanten in sechs Farben, 2 Elefanten-Boys, 2 Würfel, 1 Spielregel, Baumstämme

Spielbeschreibung

Hört, hört... Elefanten trampeln durch den abgeschiedenen indischen Dschungel. Ein einladendes, idyllisches Plätzchen, das den Zauber des Urwaldes versprüht.

Die Elefanten helfen den Dorfbewohnern beim Transport von Baumstämmen für den Ausbau Ihres schönen Dorfes Singha. Mit Hilfe der Elefanten-Boys sollen die durch den Monsun umgeknickten Baumstämme aufgeladen und nach Singha gebracht werden. Doch je mehr ein Elefant trägt, um so schwerer fällt das Vorankommen, und so mancher Dickhäuter trampelt da auf der Stelle.

Spielziel

Eure Aufgabe als Spieler von Trampelpfad ist es 5 Baumstämme in euer Dorf zu bringen. Wem dies zuerst gelingt, der gewinnt das Spiel. Aber auch die anderen sollten ihre Baumstämme in ihr Dorf bringen, um es zu verschönern.

Spielvorbereitung

Wählt euch zuerst einen Elefanten einer Farbe aus. Mit möglichst wenig Streit, wenn's geht. Setzt diese dann auf die Felder mit der Hütte in der gleichen Farbe.

Die Baumstämme legt ihr auf die Mitte des Spielplans. Die Elefanten-Boys werden auf das freie Feld rechts neben der roten und grünen Hütte gestellt.

Der jüngste Spieler darf anfangen. Nach dem „Anfänger“ kommen die Anderen nacheinander dran, so wie sich der Zeiger einer normalen Uhr dreht.

Die Elefanten tragen am Anfang noch keinen Baumstamm.



= STARTFELDER DER ELEFANTEN- BOYS

Spielverlauf

Derjenige von euch, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Mit den gewürfelten Zahlen könnt ihr dann **euren** Elefanten oder die Boys bewegen.

Gezogen wird immer im Uhrzeigersinn.

Auf einem Feld können beliebig viele Elefanten und Träger rumtrampeln.

SPIELAKTIONEN

Wie kommt ein Elefant in Bewegung?

Ganz einfach! Ihr könnt euren Elefanten so viele Felder weit ziehen, wie die Zahl von einem Würfel zeigt oder soweit, wie die Zahl, die sich ergibt, wenn ihr beide Würfelzahlen zusammenzählt. **Allerdings** müßt ihr die Zahl der Baumstämme, die euer Elefant schleppt davon abziehen. Ist doch klar, je mehr ein Elefant trägt desto langsamer ist er.

Also stellt euch vor: Ihr habt eine 4 und eine 2 geworfen und eurer Elefant hat 2 Baumstämme geladen. Ihr habt dann folgende Möglichkeiten mit eurem Elefant zu ziehen:

1. Ihr entscheidet euch für die 4, dann dürft ihr euren Elefanten um 2 Felder ziehen, weil ihr die zwei Baumstämme auf eurem Elefanten von der Würfelzahl 4 abziehen müßt.
2. Würdet ihr euch für die 2 entscheiden, so würdet ihr auf der Stelle trampeln, weil 2 weniger 2 Null ist.
3. Ihr zählt die Zahlen beider Würfel zusammen. $4 + 2$ ergibt 6 und zieht dann die 2 geladenen Baumstämme ab. Ihr könnt den Elefanten also um 4 Felder weiterziehen.

ACHTUNG!

Ihr könnt die beiden Würfel auch einzeln zum ziehen **eures** Elefanten benutzen, dann müßt ihr aber auch jedesmal die geladenen Baumstämme abziehen.

Hättet ihr sogar mehr geladen als beide Würfel zusammen zeigen, dann trampelt euer Elefant auf der Stelle. Die Boys aber könnt ihr bewegen.

Wie bewegt man einen Boy?

Einen Boy darf jeder von euch bewegen, wenn er an der Reihe ist. Dazu müßt ihr aber die Zahl eines Würfels verwenden. Der Boy muß **genau** so viele Felder weit ziehen wie die Zahl des Würfels zeigt, den ihr euch ausgesucht habt. Natürlich bringt dieser Würfel euren Elefanten nicht mehr in Bewegung.

Ihr könnt auch beide Boys laufen lassen, allerdings müßt ihr dann für jeden Boy einen Würfel verwenden.

Es dürfen nicht beide Würfel für die Bewegung **eines** Elefanten-Boys benutzt werden.

Wie belädt oder entlädt man einen Elefanten?

Stehen nach einer Bewegung ein Elefant und ein Boy zusammen auf einem Feld, dann kann man einen beliebigen Elefanten auf diesem Feld um **einen** Baumstamm be- oder entladen.

Sonderfall

Einem Elefanten-Boy der mit einem oder mehreren Elefanten auf einem Feld steht, kann man eine gewürfelte 0 zuordnen, der hüpft dann vor Freude, daß ihr ihn nicht vergessen habt, in die Luft und kann einen dieser Elefanten um einen Baumstamm be- oder entladen. Wer das von euch machen will, der ruft „Hüpf“ und bewegt den Boy kurz in die Luft und stellt ihn dann wieder auf sein Feld. (Diese Idee verdankt das Spiel Christian Beiersdorf! Vielen Dank Christian.)

Umladen:

Kommt ihr mit eurem Elefanten auf ein Feld, auf dem schon ein oder mehrere Elefanten stehen, so dürft **ihr einen** beliebigen Baumstamm umladen. Das heißt, ihr dürft von einem beladenen Elefanten **einen** Stamm nehmen und ihn auf einen anderen Elefanten laden. Ob eigen oder fremd spielt keine Rolle.

ACHTUNG!

Nach einer Bewegung darf auf einem Feld nur eine Spielaktion ausgeführt werden, auch wenn mehrere Spielaktionen möglich wären.

Ankunft im Heimatdorf

Ich hoffe ihr habt es nicht vergessen, eure Aufgabe ist es Stämme in euer Dorf zu bringen. Schafft es euer Elefant mit Hilfe beider Würfel genau auf sein Heimatdorf oder darüber ziehen zu können, so hält er in eurem Dorf an und entlädt seine Stämme.

Überzählige Würfelaugen entfallen.

Kommt ihr mit einem Würfel genau in euer Dorf, so dürft ihr den zweiten Würfel noch zum Ziehen eures Elefanten oder eines Boys verwenden.

Ende des Spiels

Habt ihr es geschafft, die 5 Baumstämme in euer Dorf zu bringen, dann ist das Spiel für euch zu Ende. Wem dies zuerst gelingt, der ist Erster.

Variante

Ihr könnt vereinbaren die Anzahl der Baumstämme, die ihr zum Sieg braucht, für ein neues Spiel zu erhöhen.

Viel Spaß wünscht Euch Joe!