

TOTOLOPSI

Das Spiel der Hopi-Indianer

Spielregel

Für 2 Spieler oder 2 Teams

Ziel des Spiels

TOTOLOPSI ist ein Würfelspiel für zwei Spieler oder zwei Teams (aus mehreren Spielern).

Jede Mannschaft versucht, ihren Spielstein, „Tier“ genannt, möglichst schnell ins Ziel zu bringen. Wer das Ziel zuerst erreicht, macht einen Punkt: er setzt einen Zählstein in das Zentrum des Spielfelds. Das Spiel endet, wenn alle vier Punkte des Zentrums besetzt sind. Es gewinnt das Team, das die meisten Punkte erzielt.

Zum Spiel gehören

Der Spielplan
3 Würfel-Stäbchen
2 Spielsteine (Tiere)
2 x 4 Zählsteine
Der Wurfstein
Die Spielregel

Erklärung der Würfel-Stäbchen

Zum Würfeln nimmt ein Spieler die Stäbchen in die Hand. Sie werden, mit einem Ende nach unten, auf den Wurfstein geworfen.

Normalerweise wird mit 2 Stäbchen gewürfelt. Liegen zwei gleiche Seiten oben (rund oder flach), so ist das Ergebnis 1 Auge. Eine Mannschaft bleibt solange an der Reihe, wie sie zwei gleiche Seiten wirft.

Vorbereitung des Spiels

Der Wurfstein wird neben das Spielfeld gelegt. Bei mehr als zwei Spielern werden 2 Teams gebildet, die gleich groß sein sollten.

Zunächst wird ermittelt, wer das Spiel beginnt. Die „Tiere“ der beiden Teams werden auf das Startfeld gesetzt.

Jedes Team erhält vier Zählsteine, die beiseite gelegt werden.

Das Spiel

Der Startspieler beginnt, er würfelt mit beiden Stäbchen und bewegt dann entsprechend seinen Spielstein in Zugrichtung.

Ein Spieler/Team bleibt solange an der Reihe, solange zwei gleiche Stäbchenseiten gewürfelt werden. Spielt ein Team, so würfelt jedesmal ein anderer Spieler des Teams.

Steht ein „Tier“ auf einem runden Feld, so kann der Spieler, der mit Würfeln an die Reihe kommt, entscheiden, ob er mit zwei oder mit drei Stäbchen würfelt.

Denn: Würfelt ein Spieler, dessen „Tier“ auf einem runden Feld steht, dreimal die gleiche Stäbchenseite, so darf der Spielstein auf das nächste runde Feld vorrücken (Sind nur zwei Seiten gleich — 1 Feld vorrücken).

Schlagen: Landet ein „Tier“ auf einem Feld, auf dem schon ein anderes „Tier“ steht, so wird dieses geschlagen und muß zurück auf das Startfeld.

Hat ein „Tier“ das Spielfeld umrundet und erreicht das Startfeld, so hat dieses Team diese Runde gewonnen. Das Team setzt einen Zählstein auf das innerste, noch freie Feld des Zentrums.

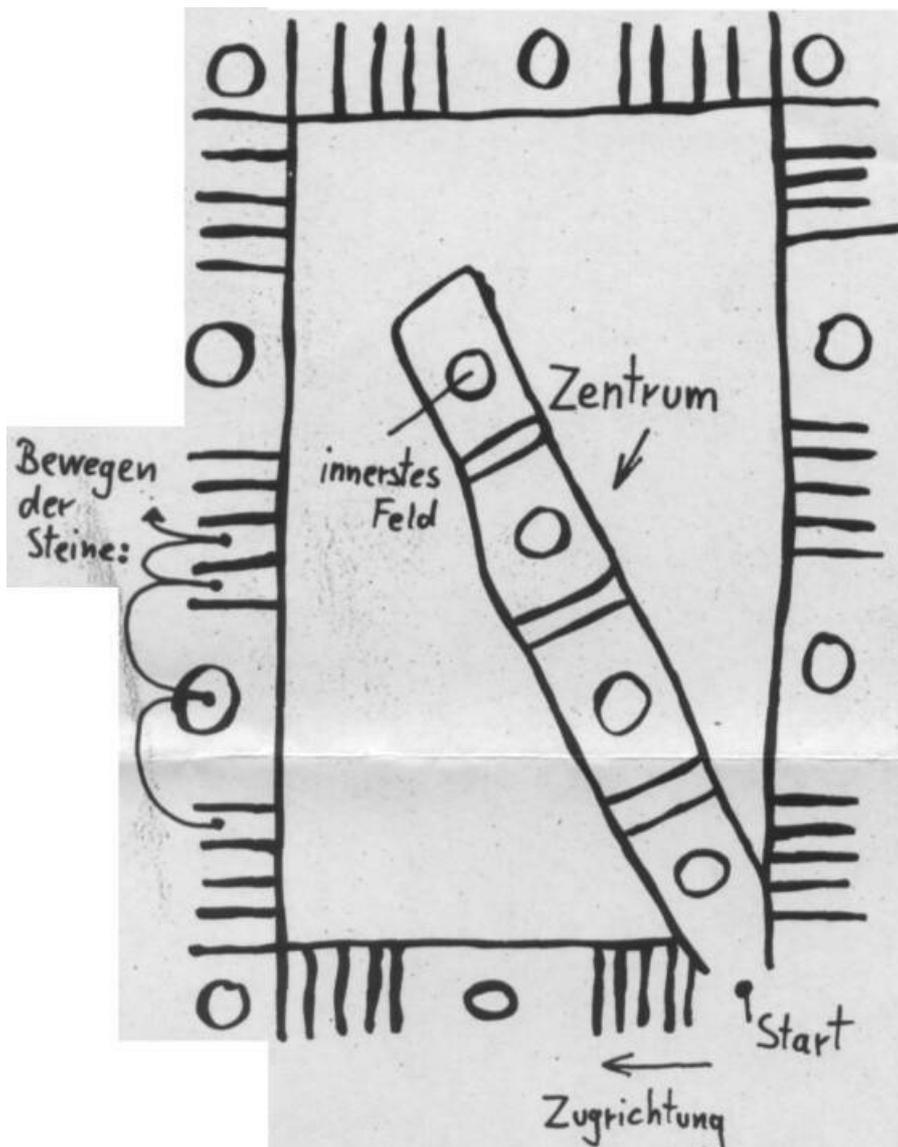
Diese Runde ist damit beendet, die nächste beginnt. Beide „Tiere“ beginnen die nächste Runde gemeinsam auf dem Startfeld. Der Sieger beginnt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle vier Punkte des Zentrums mit Zählsteinen besetzt sind. Es gewinnt das Team, das die meisten Punkte erreicht.

Je weiter außen ein Zentrumsfeld liegt, desto mehr Punkte bringt es ein.

- Das innerste Feld: 1 Punkt
- Das zweite Feld: 2 Punkte
- Das dritte Feld: 3 Punkte
- Das äußerste Feld: 4 Punkte



Produktverantwortung: Reiner Müller
 © Altenburg-Stralsunder AG



Altenburg-Stralsunder AG
 D-7022 Leinfelden