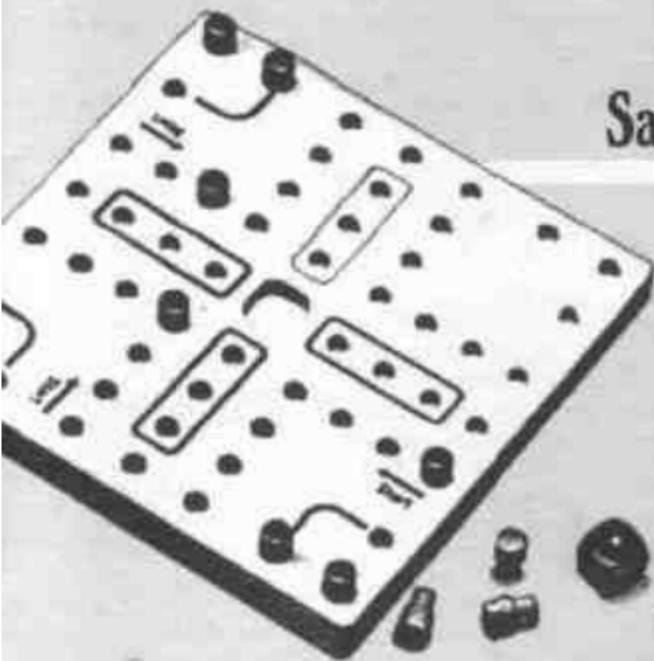


**Blitzstart**  
**Partenza lampo**  
**Quick start**  
**Départ éclair**  
**Salida relámpago**



**MESPI voyage**

# SPIELREGEL

*Inhalt: 1 Spielbrett. 1 Würfel und 12 Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben,*

Gesellschaftsspiel für 2 bis 4 Personen

Jeder Spieler erhält 3 Spielfiguren in einer Farbe und setzt sie in die markierte Ecke der entsprechenden Farbe-

Ziel des Spieles ist, die eigenen 3 Spielfiguren, zur Startposition zu bringen und nach einer Runde in Pfeilrichtung um die kreuzförmige Lochreihe, in das umrandete gleichfarbige Ziel (Haus), einzurücken.

Start; Zum Spielbeginn darf jeder Spieler 3 mal würfeln um eine '1' zu erhalten. Wird eine '1' gewürfelt, so darf man mit einer eigenen Spielfigur in die Startposition rücken und noch einmal würfeln, weil man nach einer '1' immer einen weiteren Wurf hat. Schließlich wird mit den nächsten erzielten Punkten weitergerückt.

Blitzstart: Wird für den Start eine '1' gewürfelt, so kommt man in die Startposition, erzielt man mit dem zweiten Wurf eine '2'. dann kann man noch einen weiteren Wurf machen. Erreicht man schließlich eine '3'. so hat man das Recht auf einen Blitzstart d.h. man kann 15 Vertiefungen weiterziehen. Wird nach der '2' keine '3' gewürfelt, dann darf man nur 2 Positionen weitererrücken.

Spielverlauf • Würfelt ein Spieler eine Punktzahl so, daß seine Spielfigur auf eine besetzte Vertiefung kommt, dann ist die fremde Spielfigur geschlagen und muß zurück in seine Anfangsposition. (In die farblich markierte Ecke)

Fremde und eigene Spielfiguren dürfen übersprungen werden. Eine eigene Spielfigur muß man nicht schlagen. Wenn es keinen Ausweg gibt, verzichtet man auf das Weitersetzen. Das gilt auch beim Einlaufen in das Ziel. Man muß da die richtige Punktzahl würfeln,

Würfelt man eine '1' und braucht diese um einen Gegner zu schlagen oder in das Ziel einzulaufen, dann müssen die eigenen Anfangspositionen (farblich markierten Ecken) leer stehen. Nur dann, darf die '1' dazu verwendet werden-

Wer alle seine 3 Spielfiguren als erster ins eigene "Haus" bringt, Hat gewonnen. Die übrigen Spieler würfeln weiter um die Rangfolge.

Mespi GmbH  
Deutschhausstr.7  
I-39049 Sterzing - Italy  
[www.mespi.com](http://www.mespi.com)  
e-mail:[info@mespi.com](mailto:info@mespi.com)



**MESPI voyage**