

Mitreisende Spiele

Klack & Zack



INFORMATION

Spieleranzahl: 2 - 4

Alter: ab 5 Jahren

INHALT

1 Spielbrett mit 4 x 4 Spielfiguren,
Würfelmutter, Spielanleitung

SPIELZIEL

Der Spieler, der als erster 4 Spielfiguren einer Farbe nach Hause bringt, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Spielbrett aufklappen; Spielfiguren und Würfelmutter bereit legen. Das aufgeklappte Spielbrett flach auf eine feste Unterlage mit dem Spielfeld nach oben legen. Die Würfelmutter einfach in die Mitte der Spielfläche drücken und im Uhrzeigersinn drehen, so daß die Mutter arretiert ist. (Siehe Illustration A)



ILLUSTRATION A

SPIELVERLAUF

1. Jeder Spieler wählt sich eine Ausgangsbasis am Rand des Spielfeldes (je 4 Felder einer Farbe). Dann nimmt er sich die vier farblich entsprechenden Spielfiguren und steckt sie in die Ausgangsbasis. Spielen nur zwei Spieler mit, so könnte auch jeder mit je zwei Spielfiguren-gruppen spielen.

2. Der Spieler, der die niedrigste Zahl würfelt, fängt an. - Aber wie wird gewürfelt? Man drückt dazu einfach auf die Spitze der Kuppel und läßt dann schnell wieder los.
3. Achtung: Die Schlüsselzahl in diesem Spiel ist die "1"!!! - Nur mit einer " 1 " kann ein Spieler eine seiner Spielfiguren von der Ausgangsbasis auf das Startfeld seiner Farbe bringen. Da nach einer " 1 " gleich noch einmal gewürfelt werden darf, kann (und muß) die auf das Startfeld eingesetzte Figur auch gleich ihre "Laufbahn" beginnen (Siehe hierzu auch Regel Punkt 4.). - Hat der erste Spieler seinen Zug begonnen, dann folgen reihum im Uhrzeigersinn die anderen Spieler.
4. Die Spielfiguren laufen im Uhrzeigersinn um das Spielfeld. Der

Spieler, der am Zug ist, würfelt und bewegt seine Figur um so viele Felder vorwärts wie er Augen gewürfelt hat. (Illustration B)

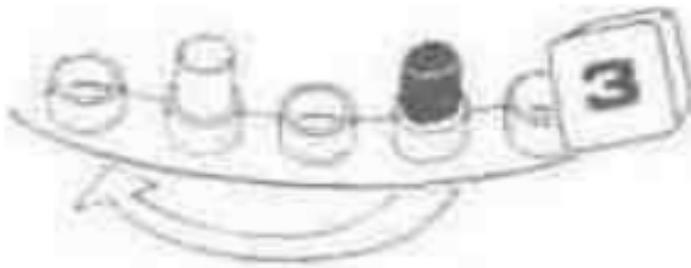


ILLUSTRATION B

5. Landet eine Spielfigur auf einem Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, dann wird diese Figur geschlagen und muß vom Gegner in die Ausgangsbasis zurückgesteckt werden. (Illustration C)

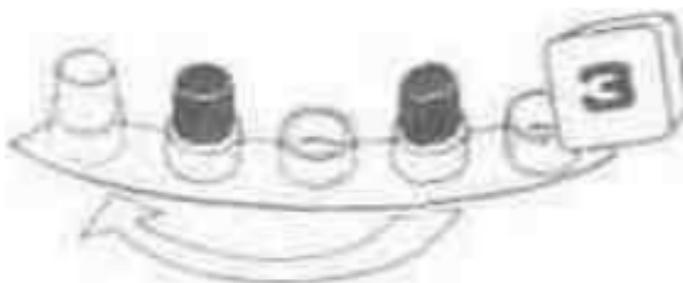


ILLUSTRATION C

6. Hat ein Spieler mehr als eine Figur auf dem Spielfeld, dann kann er sich heraussuchen, welche dieser Figuren er bewegen will. Ein Spieler kann auf das Bewegen einer seiner Spielfiguren auch völlig verzichten, wenn er der Ansicht ist, daß die von ihm gewürfelte Augenzahl nicht zu seinem Vorteil ist. - Immer dann, wenn eine " 1 " gewürfelt wird, hat der Spieler die Wahl, ob er eine neue Figur von der Ausgangsbasis ins Spiel bringt, oder ob er lieber eine der bereits im Spiel befindlichen Figuren vorwärts bewegt.

7. Wenn eine Spielfigur die Laufbahn auf dem Spielfeld umrundet hat, dann muß sie nur noch auf eines der Heimatfelder kommen (durchnummeriert von 1 bis 4). Ein Heimatfeld kann nur dann besetzt werden, wenn die

gewürfelte Zahl identisch ist mit der Nummer des zu besetzenden Heimatfeldes. Um also die erste Figur sicher heim zu bringen, muß eine "1" gewürfelt werden; um die zweite Figur heimzubringen eine "2" usw.

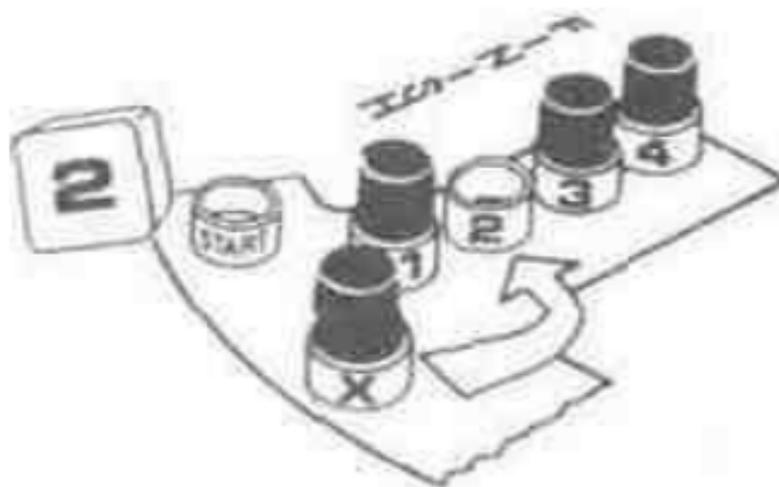


ILLUSTRATION D

- In unserem Beispiel bei Illustration D kann der Spieler immer wenn er am Zug ist würfeln, kommt aber erst dann heim, wenn er die Augenzahl "2" hat. - Spielfiguren können auch innerhalb der Heimatfelder bewegt

werden. Wenn z.B. der Spieler in Illustration D eine "1" würfelt, dann kann er die Figur von Feld 1 auf Feld 2 bewegen.

SPIELEUDE

Wer es schafft als erster vier Spielfiguren seiner Farbe auf seine Heimatfelder zu bekommen, der hat das Spiel gewonnen. - Wenn die anderen Spieler wollen, dann können sie danach noch weiter spielen, um zu sehen wer zweiter und wer dritter wird.

Um ein neues Spiel zu beginnen, zieht man die Spielfiguren aus Ihren Löchern, setzt sie zurück auf ihre jeweiligen Ausgangsbasen und ein neues Spiel kann beginnen. -

Möchte man das Spiel ganz beenden, dann entriegelt und entfernt man die Würfelkuppel, dreht das Spielbrett herum, legt Würfelkuppel und Spielfiguren in die Wanne, klappt die leere Hälfte auf die mit Figuren und Kuppel gefüllte, läßt die beiden Hälften einrasten und packt KLACK & ZACK sicher verstaubt weg. (Illustration E)

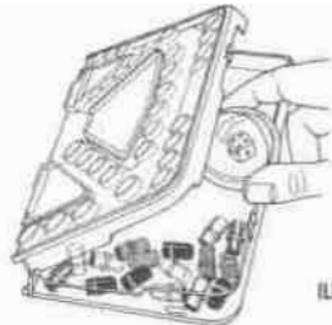


ILLUSTRATION E

In dieser Serie gibt es außerdem noch:

MANCALA

Das älteste Strategiespiel der Welt

S.O.S.

Gut getroffen ist halb versenkt

**OSZUM
HANTIKER**

Das klassische Balkenbrettspiel mit Hauptkory

Inline

Es gewinnt, wer vier in einer Reihe bringt

ACHTUNG; Kleinteile können von Kindern verschluckt werden. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.