SPIELREGEL FÜR



...ich fange Dich!

Unterhaltungsspiel für Jedermann

An diesem Würfelspiel können sich bis zu 6 Personen beteiligen. Jeder Mitspieler bekommt drei gleichfarbige Spielfiguren. Diese drei Figuren setzt er auf die gleichfarbigen runden Felder, die sich am Außenrand des Spielplanes befinden und zwar dort (siehe Pfeil), wo der betreffende Spieler mit dem Setzen und Vorrücken beginnt.

Mit dem ersten Wurf beginnt das Spiel. Es können immer so viele Felder vorgesetzt werden, wie der Würfel anzeigt. Der Spieler muss versuchen, seine Spielfiguren auf dem schnellsten Wege ins Ziel zu bringen. Er muss dabei seine Figuren einmal um den ganzen Spielplan herum auf die im Spielfeld (Nähe seines Ausgangspunktes) eingezeichneten größeren runden Felder, die in der Farbe seiner Spielfigur sind, einbringen. Außerdem muss er beim Spielen bemüht sein, alle zur Verfügung stehenden Figuren im Spielfeld zu haben, um beim Würfeln und Weiterrücken mehr Spielvorteile wahren zu können.

Das Spielgeschehen:

1. **Das „Einfangen":**
   Wer einen Mitspieler auf der Spielbahn einholt bzw. wer mit seiner Spielfigur auf das gleiche Spielfeld zu setzen kommt, auf der bereits eine fremde Spielfigur steht, kann diese gefangen nehmen. Diese Spielfigur wird von dem Spieler, der sie gefangen hat, aus dem Spiel entfernt und auf den ganz großen Kreis, der dieselbe Farbe, wie seine eigene Spielfigur hat, gestellt und in Verwahrung genommen wird.

2. **Die farbigen Felder im Spielplan:**

   Rotes Spielfeld: Wer beim Weitersetzen seiner Figur auf ein rotes Spielfeld kommt, darf noch einmal würfeln.

   Blaues Spielfeld: Wer auf ein blaues Spielfeld kommt, muss seine Figur fünf Felder zurücknehmen.

   Braunes Spielfeld: Wer ein braunes Spielfeld erreicht, muss einmal mit Würfeln aussetzen.

   Weißes Spielfeld: Kommt ein Spieler auf ein weißes Feld zum Stehen, dann darf er sofort 4 Felder vorrücken.
   Dabei darf er alle fremden Spielfiguren, die evtl. auf diesen vier übersprungenen Feldern bereitstehen, gefangen nehmen.

3. **Ziel:**
   Hat ein Spieler eine von seinen Spielfiguren bis zum Ziel eingebracht, aber eine andere seiner Figuren während des Spieles durch „Gefangennahme" verloren, so löst er durch die Erreichung des Ziels mit einer Figur eine seiner gefangenen Figuren wieder aus. Er muss mit ihr gleich wieder von vorn anfangen und auch diese ausgelöste Figur glücklich ins Ziel bringen. Wurden während des Spielens alle Figuren eines Spielers gefangen genommen, so scheidet dieser Spieler aus.
   Sollte einmal der Fall eintreten, dass alle Mitspieler ihre Figuren durch „Gefangenschaft" verloren haben, dann ist selbstverständlich derjenige Sieger, der nur noch allein seine Figuren auf dem Spielplan hat.
   Sind von allen Spielern aber Figuren im Ziel, so hat dieser Spieler gewonnen, der zuerst seine drei Spielfiguren im Ziel hat.

Die Spielregel wurde unverändert übernommen. Daher finden sich einige Begriffe und Formulierungen aus der Entstehungszeit des Spieles, die heute nicht mehr gebräuchlich sind.

Eine gute Unterhaltung, viel Glück und Freude wünscht

SPIKA spiele

SPIKA GmbH
Talstraße 2
09456 Annaberg-Buchholz

Weitere SPIKA®-Spiele erhalten Sie unter www.spika24.de
EAN-Code: 4 260537 190094