

Verflixt

Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Personen

Zum Spiel gehören:

- 16 Figuren in 4 Farben
- 1 Spielplan
- 1 Würfel

Jeder Spieler erhält 4 Figuren einer Farbe und setzt sie in den entsprechenden Eckkreis.

Die Aufgabe der Spieler besteht darin, mit ihren 4 Figuren, vom Anfangspunkt gleicher Farbe ausgehend, die Bahn von Punkten in Pfeilrichtung zu durchlaufen und unter Berücksichtigung der unten aufgeführten Spielregeln in die 4 Endkreise gleicher Farbe nach einmaliger Umrundung einzurücken. Wer als Erster seine 4 Figuren in den Endkreisen hat, gewinnt. Die Übrigen spielen weiter, bis auch sie das Ziel erreicht haben. Es ist besonders darauf zu achten, die gegnerischen Figuren hinauszuerwerfen, wenn es die gewürfelte Augenzahl zulässt. Die hinausgeworfenen Figuren müssen von neuem beginnen.

Spielregeln:

1. Zu Beginn hat jeder Spieler 3 Würfe. Bei der ersten gewürfelten „6“ darf er aussetzen, nochmals würfeln und die entsprechenden Punkte vorrücken. Danach folgen der Reihe nach die anderen Spieler.
2. Die Hauptrolle spielt die Zahl „6“. So oft ein Spieler eine „6“ würfelt, hat er einen weiteren Wurf frei. Bei jeder gewürfelten „6“ muss der Betreffende, solange er noch eine Figur auf dem Eckkreis hat, eine derselben ins Spiel bringen. Befindet sich auf dem Anfangspunkt schon eine seiner Figuren,

so muss er mit dieser 6 Punkte weiterziehen, selbst wenn er auch eine eigene Figur dadurch hinauswirft. Würfelt er dann eine andere Zahl als „6“, so kann er beliebig mit einer seiner Figuren im Spiele weiterziehen. Würfelt ein Spieler eine „6“ und hat keine Figur mehr im Eckkreis, so darf er nach Belieben mit einer im Spiel befindlichen Figur 6 Punkte weiterziehen und nochmals würfeln. 3. Trifft eine Figur auf einen besetzten Punkt, so muss die dort befindliche Figur in ihren Eckkreis zurück. Die Figur darf erst wieder aussetzen, wenn eine weitere „6“ gewürfelt wird.

4. Ober die im Wege stehenden feindlichen und eigenen Figuren wird gesprungen, die übersprungenen Punkte werden mitgezählt. 5. Hat eine Figur die Spielbahn vollständig umlaufen, so rückt dieselbe auf die Endkreise ihrer Farbe ein und ist in Sicherheit. Wer zuerst seine 4 Figuren heimbringt, erhält den ersten Preis. Die übrigen Spieler spielen dann in gleicher Weise um die weiteren Preise. In die Endkreise kann nur dann eingerückt werden, wenn die entsprechende Zahl der freien Punkte gewürfelt wird. Wird dagegen eine größere Zahl gewürfelt, als noch Punkte vorhanden sind, und der betreffende Spieler hat keine anderen Figuren mehr im Spiel, so muss er solange warten, bis er die passende Zahl gewürfelt hat.

Verflixt

Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Personen

Zum Spiel gehören:

- 16 Figuren in 4 Farben
- 1 Spielplan
- 1 Würfel

Jeder Spieler erhält 4 Figuren einer Farbe und setzt sie in den entsprechenden Eckkreis.

Die Aufgabe der Spieler besteht darin, mit ihren 4 Figuren, vom Anfangspunkt gleicher Farbe ausgehend, die Bahn von Punkten in Pfeilrichtung zu durchlaufen und unter Berücksichtigung der unten aufgeführten Spielregeln in die 4 Endkreise gleicher Farbe nach einmaliger Umrundung einzurücken. Wer als Erster seine 4 Figuren in den Endkreisen hat, gewinnt. Die Übrigen spielen weiter, bis auch sie das Ziel erreicht haben. Es ist besonders darauf zu achten, die gegnerischen Figuren hinauszuerwerfen, wenn es die gewürfelte Augenzahl zulässt. Die hinausgeworfenen Figuren müssen von neuem beginnen.

Spielregeln:

1. Zu Beginn hat jeder Spieler 3 Würfe. Bei der ersten gewürfelten „6“ darf er aussetzen, nochmals würfeln und die entsprechenden Punkte vorrücken. Danach folgen der Reihe nach die anderen Spieler.
2. Die Hauptrolle spielt die Zahl „6“. So oft ein Spieler eine „6“ würfelt, hat er einen weiteren Wurf frei. Bei jeder gewürfelten „6“ muss der Betreffende, solange er noch eine Figur auf dem Eckkreis hat, eine derselben ins Spiel bringen. Befindet sich auf dem Anfangspunkt schon eine seiner Figuren,

so muss er mit dieser 6 Punkte weiterziehen, selbst wenn er auch eine eigene Figur dadurch hinauswirft. Würfelt er dann eine andere Zahl als „6“, so kann er beliebig mit einer seiner Figuren im Spiele weiterziehen. Würfelt ein Spieler eine „6“ und hat keine Figur mehr im Eckkreis, so darf er nach Belieben mit einer im Spiel befindlichen Figur 6 Punkte weiterziehen und nochmals würfeln. 3. Trifft eine Figur auf einen besetzten Punkt, so muss die dort befindliche Figur in ihren Eckkreis zurück. Die Figur darf erst wieder aussetzen, wenn eine weitere „6“ gewürfelt wird.

4. Ober die im Wege stehenden feindlichen und eigenen Figuren wird gesprungen, die übersprungenen Punkte werden mitgezählt. 5. Hat eine Figur die Spielbahn vollständig umlaufen, so rückt dieselbe auf die Endkreise ihrer Farbe ein und ist in Sicherheit. Wer zuerst seine 4 Figuren heimbringt, erhält den ersten Preis. Die übrigen Spieler spielen dann in gleicher Weise um die weiteren Preise. In die Endkreise kann nur dann eingerückt werden, wenn die entsprechende Zahl der freien Punkte gewürfelt wird. Wird dagegen eine größere Zahl gewürfelt, als noch Punkte vorhanden sind, und der betreffende Spieler hat keine anderen Figuren mehr im Spiel, so muss er solange warten, bis er die passende Zahl gewürfelt hat.