

“malefiz”



Spielziel

Wer als Erster eine seiner Figuren mit genauem Wurf ins Ziel bringt, gewinnt. Gleichzeitig versucht man, die Spielfiguren der Mitspieler so oft es geht zu schlagen, oder ihnen gezielt durch das Legen von Sperrsteinen den Weg ins Ziel zu erschweren. Das Spiel kann mit bis zu vier Spielern gespielt werden.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 4 Figuren eines Symbols und stellt sie auf die passenden Startfelder am unteren Rand des Spielfeldes. Die Sperrsteine (blaue Jetons) werden auf die 6 Felder mit dem X gesetzt. Der Würfel wird bereitgelegt. Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum.

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht entsprechend mit einer seiner Figuren die gewürfelte Augenzahl. Auf den Startfeldern wird nicht gezogen. Als erstes Feld gilt das schwarze Feld, das sich direkt vor dem Startfeld befindet. Hier beginnen die Figuren ihr Rennen. Die gewürfelte Augenzahl muss immer komplett gezogen werden. Es darf kein Würfelpunkt verfallen. Würfelt ein Spieler eine 6, darf er nicht noch einmal würfeln. Fremde und eigene Figuren dürfen übersprungen werden. Das übersprungene Feld wird dabei mitgezählt. Es kann vorkommen, dass mit keiner Figur gezogen werden kann. In diesem Fall setzt der Spieler eine Runde aus. Der Spieler am Zug entscheidet, wann er welche Figur ins Spiel bringt bzw. mit welcher Figur er zieht. Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Trifft eine Figur mit genauem Wurf auf ein Feld, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen und auf eines der Startfelder ihres Symbols zurückgesetzt. Von hier kann sie wieder ins Spiel gebracht werden. Sperrsteine (blaue Jetons) sind Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Um sie aus dem Weg zu räumen, muss eine Figur mit genauem Wurf auf ein von einem Sperrstein besetztes Feld treffen. Der Spieler am Zug nimmt den Sperrstein und setzt ihn, mit Ausnahme der untersten Reihe, auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Sobald ein Sperrstein versetzt wird, darf er also auch auf schwarze Felder gesetzt werden. Die Felder mit der Uhr sind Ruhfelder. Hier sind Figuren sicher und dürfen nicht geschlagen werden. Auf Ruhefeldern darf immer nur eine Figur stehen. Auch dürfen auf Ruhfelder keine Sperrsteine gesetzt werden. Wird eine Figur im Dorf (das ist das gelbe Oval im oberen Drittel des Spielplans) geschlagen, wird sie auf den Wald (in der Mitte des Spielfeldes) zurückgesetzt und startet von hier aus neu. Sie muss nicht mehr zurück auf eines ihrer Startfelder. Im Wald dürfen mehrere Figuren stehen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine seiner Figuren mit genauem Wurf ins Ziel gebracht hat. Er ist der Gewinner des Spiels.