

# Schieb die Kugel

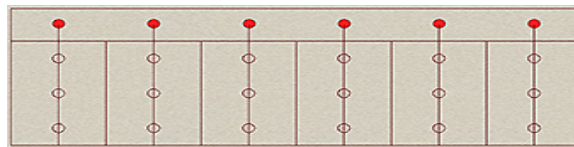
## Spieleanleitung

### Einleitung:

Sinn des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln und seine Kugeln in das Ziel zu bringen. Für jede Kugel, die das Zentrum erreicht, erhält der Spieler 10 Punkte. Für Kugeln, die nicht mehr gefahren werden können und damit ausscheiden, werden 10 Punkte abgezogen. Es gibt zusätzlich einige Bonus-Wegefelder, auf welchen ebenfalls 10 Punkte gesammelt werden können. Sowohl die Wegefelder, wie auch das Zentrum, muss auf den Punkt genau erreicht werden. Darüber hinwegziehen ergibt keinen Bonus.

### Vorbereitung:

Pro Spieler werden die 6 Kugeln auf den markierten Startfeldern aufgestellt.



Die quadratischen Holzplättchen mit den Wegemarkierungen werden umgedreht abgelegt. Jeder Spieler zieht, verdeckt, aus dem Stapel 3 Holzplättchen. Er selbst kann sich die gezogenen Plättchen ansehen, hält sie aber vor seinen Mitspielern verborgen. Eines davon wird vor Spielbeginn an das jeweilige Basisfeld des Spielers, offen sichtbar, angelegt.

### Der Spielverlauf:

Nachdem ausgewürfelt wurde wer beginnt, legt der Spieler als Erstes ein weiteres Holzplättchen auf dem Spielfeld aus. Wobei das Plättchen immer an ein anderes eigenes Plättchen anliegen muss. Das Anlegen an Feldern des Gegners ist nicht gestattet.

**Ausnahme:** Wird ein Wegefeld an ein eigenes Feld angelegt und dabei ein Feld des Gegners berührt, ist dieses erlaubt. Damit kann sowohl der eigene Kugelpfad als auch der Pfad des Gegners beeinflusst werden.

Nach dem Legen des Wegefeldes wird ein weiteres Wegefeld verdeckt aus dem Stapel nachgezogen. Nun wird gewürfelt. Die gewürfelte Augenzahl kann beliebig auf die sechs Kugeln verteilt werden. Jedoch muss die Augenzahl tatsächlich gefahren werden. Es darf nur vorwärts, Richtung Zentrum, gekugelt werden. Ein Überspringen von Kugeln, weder den eigenen noch denen des Gegners, ist nicht gestattet.

**Ausnahme:** Steht eine Kugel genau auf einem Kreuzungspunkt, so kann bei der nächsten Runde die Laufrichtung der Kugel neu gewählt werden.

Kann die Kugel eines Spielers nicht mehr bewegt werden, weil der Pfad nicht weiterführt, ist diese aus dem Spiel zu entfernen und der jeweilige Spieler erhält 10 Minuspunkte. Anschließend ist der gegnerische Spieler am Zug.

## Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder alle Kugeln eines Spielers das Zentrum erreicht haben oder der Spieler keine Kugel mehr bewegen kann. Letzteres ist in der Regel der Fall, wenn der Pfad für die Kugel nicht weiter führt. Nun werden die jeweiligen Punkte zusammengezählt, bzw. die Minuspunkte abgezogen. Gewinner ist logischerweise der Spieler mit den meisten Punkten.

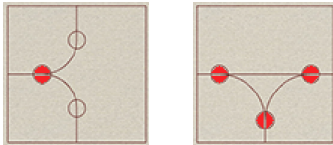
## Hinweise:

Es muss nicht zwangsweise der Spieler Sieger sein, welcher am Ende alle Kugeln in das Zentrum bringt. Manchmal kann es auch bei einem Punktevorteil sinnvoll sein, eine eigene Kugel aus dem Spiel zu nehmen, in dem man einfach die Würfelaugen nicht mehr ziehen kann. Es ergeben sich dann zwar 10 Minuspunkte pro Kugel, was jedoch bei entsprechend hohen Pluspunkten durchaus zum Sieg reichen kann.

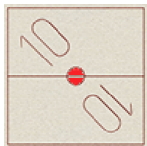
Ebenso ist es überlegenswert, ob man nicht absichtlich einen Pfad zu den gegnerischen Wegefeldern baut, um diese mitbenutzen zu können.

## Hinweise zu den Wegefeldern:

Bei Kreuzungs- und Abzweig-Wegefeldern ist immer in einer Richtung weiter zu Kugeln. Kommt eine Kugel genau auf dem Mittelpunkt des Feldes zum Liegen, so kann jedoch in der nächsten Runde die Kugelbahn frei gewählt werden.



Um die 10 Pluspunkte auf dem Bonusfeld zu erhalten muss die jeweilige Kugel in einer Runde auf dem Feld liegen.



Viel Glück!

WoScha©2015