



Crosslauf

Vorbereitung:

Jede:r Mitspieler:in sucht sich einen der Farbbereiche aus und erhält farblich passende Spielfiguren, die in die farbigen Ringe im Kästchen am Spielfeldrand gestellt werden.

Spielablauf:

So lange noch keine eigene Spielfigur im Rennen ist, darf jede:r jeweils 3x würfeln, bis eine 6 erwürfelt wird.

Bei 6 wird eine Spielfigur auf das Startfeld (ausgefüllter Kreis) der eigenen Farbe gestellt. Es darf dann noch einmal gewürfelt werden und die Figur um die entsprechende Anzahl Felder im Uhrzeigersinn versetzt werden.

Es wird reihum gewürfelt und entsprechend der Augenzahl im Uhrzeigersinn gezogen. Bei besetzten Feldern gilt das aus anderen Spielen bekannte „Rauswurf“-Prinzip.

Gerät eine Spielfigur genau auf ein Würfel-Wechsel-Feld, so muss der:diejenige Spieler:in so lange mit dem 3-Augen-Würfel würfeln, bis erneut ein Würfel-Wechsel-Feld getroffen wird. Ab dem nächsten Zug darf dann wieder der „normale“ Würfel benutzt werden. Welcher Würfel gerade zu benutzen ist, muss mittels Drehung des Holzpfeils angezeigt werden.



Gerät eine Spielfigur im „Zieleinlauf“ (der Treppe) auf das Einser-Feld, so darf die Figur erst dann weiter gesetzt werden, wenn eine 1 erwürfelt wird. Die erwürfelte 1 muss gesetzt werden und der:die nächste Mitspieler:in ist an der Reihe.



Ziel des Spiels:

Gewonnen hat, wer als erstes seine Figuren auf den Zielfeldern in der Mitte des Spielfelds hat. (Die „Treppe“ bzw. die bunt unterlegte Spielfeldreihe ist noch nicht das Ziel!)

Variationen:

Es können individuelle Regeln vereinbart werden, z.B. dass die eigenen Figuren im Zieleinlauf nicht übersprungen werden können, bei übersehenen Rauswurf-Möglichkeiten die eigene Figur zurück an den Start muss etc.