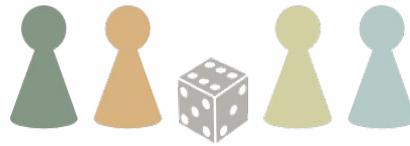


KREATIVE HOLZSPIELE & AKTIVLERN-MATTEN



holzART-Leipzig

UG (HAFTUNGSBESCHRÄNKT)

Jumper

Vorbereitung:

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

Spielablauf:

Am Anfang wird 1x gewürfelt und der erwürfelte Wert sofort gesetzt, indem eine Spielfigur auf das gekennzeichnete Startfeld gesetzt und von dort in Pfeilrichtung gezogen wird. Im weiteren Spielverlauf wird dann wie üblich reihum gewürfelt und gezogen.

Beachte: auch eine 6 wird einfach nur gesetzt, es darf dann nicht noch einmal gewürfelt werden, sondern der:die nächste Spieler:in ist an der Reihe.

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

Kommt eine Figur auf ein eckiges Feld einer fremden Farbe, so muss die Figur auf das Jumper-Feld (farbiger Kreis mit Rand) des jeweiligen (fremden) Farbbereichs gestellt werden.

Um in den eigenen Farbbereich (und dort wiederum auf das Jumper-Feld) zurückzukehren, muss das eckige Feld in der eigenen Farbe erreicht werden.

Variante: Auch wenn eines der „Joker-Felder“ (Feld mit Jumper-Figur) erreicht wird, darf die Figur in den eigenen Farbbereich zurückgesetzt werden.

Spielfiguren, die im eigenen Farbbereich das Startfeld treffen oder durch Würfeln auf das eigene Jumper-Feld gelangen (also nicht dorthin gesprungen sind), dürfen in den „Safe“ gestellt werden (Ringe im Kästchen am Spielfeldrand).

Ziel des Spiels:

Gewonnen hat, wer als erste:r alle Figuren im „Safe“ hat.