

Vor- zuRück

von Günter Brendel

Anleitung: F. Rehm, Mathematiker, Mathematiker und IT-Spezialist, Freund des Spieleautors
Günter Brendel Leipzig, 2019-2025

- ein Spiel für 2 o. 4 Personen, das ohne jede taktische Anforderungen allein dem Zufall unterworfen ist
- jeder hat drei Figuren: bei 2 Spielern grüne und rote, bei 4 Spielern kommen blaue und gelbe dazu, diese werden auf den quadratischen Feldern in der jeweiligen Farbe aufgestellt (Quadratinnenfläche)
- es wird abwechselnd mit einem Würfel gewürfelt und entlang der Spiralen gezogen, bei 2 Spielern entlang einer Spirale jeweils bei beiden Enden beginnend, bei weiteren 2 Spielern entlang der zweiten Spirale, jeweils jeder Spieler in entgegengesetzter Richtung
- eine gewürfelte 6 hat keine besondere Funktion (wie etwa bei Mensch-Ärgere-Dich-Nicht®)
- jeder Spieler hat stets nur eine Figur auf dem Brett, die genau in das schwarze Zielfeld muss - trifft man das Zielfeld nicht exakt mit der Augenzahl, muss man stehen bleiben, braucht aber auch nicht zurückzulaufen
- trifft man auf ein Feld, auf dem bereits ein Gegner steht, muss man auf das zuvor verlassene Feld zurück (Ausnahme: das erreichte Feld mit dem Gegner ist ein weißes Feld)
- trifft man auf ein weißes Feld, muss man auf das weiße Feld davor zurück, dabei gibt es zwei Ausnahmen:
 - erstens - dieses weitere weiße Feld ist vom Gegner belegt, dann muss man nach der Regel von dort aus die gewürfelte Augenzahl weiter zurückziehen
 - zweitens – es gibt kein weiteres weißes Feld, dann muss auf das zuvor verlassene Feld zurück, von dem aus man auf das weiße Feld gelangt ist - ab Figur 2 zählen auch die Felder im Startbereich mit, also für die zweite Figur ein, für die dritte zwei Felder