

Alles läuft!

2-5 Spieler, ca. 10-20 Min., 10-99 Jahre



## SPIELMATERIAL

- ✓ 13 Bierdeckel (1x Startfeld, 1x Zielfeld, 10x Lauffeld, 1x Meisterschafts-Deckel)
- ✓ 1 Stanztableau mit 15 Spielmarkern: je 1 Lauffigur in 5 Spielerfarben + 10 Zahlenmarker
- ✓ 2 Augenzwürfel [1-6]

**Meisterschaft:** Der Meisterschafts-Deckel zeigt die Regeln für eine Spielvariante des Spiels. Beim normalen Spiel bitte einfach aussortieren.

## SPIELSTART & SPIELZIEL

Von den Bierdeckeln werden das Startfeld (Zombie-Hand) und das Zielfeld (Hütte) aussortiert. Das Startfeld wird als erstes offen ausgelegt. Dann werden alle Lauffelder nacheinander in beliebiger Reihenfolge (vom Startfeld aus) als fortlaufender Parcours angelegt, immer Kante an Kante. Abschließend wird das Zielfeld an das letzte Lauffeld angelegt. Jeder Spieler wählt 1 Lauffigur und legt sie auf das Startfeld. Restliche Lauffiguren kommen aus dem Spiel. Die Zahlenmarker werden lose gemischt und beliebig jeweils offen (mit der gelben Seite oben) auf den Lauffeldern ausgelegt, so dass dann pro Lauffeld genau 1 Zahlenmarker ausliegt. Die beiden Würfel werden bereit gelegt. Das Spiel ist rundenbasiert, d.h. alle Spieler kommen gleich oft an die Reihe (letzte Runde wird immer zu Ende gespielt). Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Ein Startspieler wird ermittelt (höchste Summe auf beiden Würfeln); dieser beginnt die erste Runde.

## SPIELZUG IM ÜBERBLICK

Der Spieler würfelt und kann mit seiner Spielfigur einen Deckel vor-

rücken (Richtung Zielfeld), wenn die ausliegende Zahl des nächsten Deckels erwürfelt wird. Der Spieler würfelt dafür beide Würfel, danach hat er immer optional einen weiteren möglichen Wurf (auch wieder mit beiden Würfeln). Der zweite Wurf ersetzt dann immer das Ergebnis des ersten Wurfs. Die ausliegende Zahl kann alleine (mit nur einem Würfel) oder als Summe (beider Würfel) erspielt werden.

**Bsp.:** Zahl 3: 3 alleine oder 1+2 / Zahl 6: 6 alleine, 1+5, 2+4 oder 3+3 / Zahl 7: 1+6, 2+5 oder 3+4

**Spielziel:** Vor allen anderen Spielern das Zielfeld erreichen. Stehen dort (am Ende einer kompletten Runde) mehrere Spieler, gibt es auch mehrere Gewinner!

**Info 1:** Die Spieler würfeln immer mit beiden Würfeln! / **Info 2:** Es besteht Zugzwang! Wenn ein Spieler was machen kann (spätestens nach dem 2. Wurf), muss er (nur wenn möglich)!

Nachdem ein Spieler einen neuen Deckel erreicht hat, hat er immer die Wahl fortzufahren (wieder bis zu 2 Würfe, um auf den nächsten Deckel zu kommen) oder sich auf dem jetzigen Deckel abzusichern. Der Zahlenmarker wird dann auf die rote Rückseite gedreht und der Spieler muss sofort seinen Zug beenden.

**Spielstrategie:** Je mehr der vorderste Spieler sich absichert, umso leichter haben es die hinteren Spieler aufzuschließen.

Generell kann jeder Zahlenmarker zur Absicherung auf die rote Rückseite gedreht werden. Diese Aktion erfolgt dann anstatt zu würfeln! Ein gesicherter Zahlenmarker bleibt dann für immer gesichert und gilt im weiteren Spielverlauf für alle teilnehmenden Spieler! Würfelt allerdings ein Spieler lieber und schafft es dann nicht auf einen nächsten Deckel zu ziehen (= Fehlwurf), fliegt seine Spielfigur zurück Richtung Startfeld. Er muss soweit zurück ziehen, bis er einen abgesicherten Deckel erreicht oder maximal bis zum Startfeld selbst.

**Pasch-Sonderfunktion:** Erwürfelt der Spieler einen Pasch (2x gleiche Zahl, egal welche), kann er hier eine Sonderfunktion nutzen. Er darf sofort auf den nächsten Deckel ziehen, den dortigen Zahlenmarker absichern (wenn noch möglich) und seinen Zug danach sofort beenden.

**Achtung:** Der Zieldeckel (Hütte) kann nur mit einem beliebigen Pasch (2x gleiche Zahl, egal welche) erreicht werden!