

Big Points

von **Brigitte und Wolfgang Ditt**
für **2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren**

Spielmaterial

- 60 Holzscheiben (je 10 Stück in den Farben Blau, Rot, Gelb, Grün, Lila und je 5 Stück in den Farben Weiß und Schwarz)
- 5 Spielfiguren in den Farben Blau, Rot, Gelb, Grün und Lila
- 1 Ziel-Treppe

Spielidee

Die Spieler ziehen eine beliebige Spielfigur auf die nächste Scheibe der gleichen Farbe. Dann nehmen sie die davor oder dahinter liegende Scheibe an sich. Die Wertigkeit der gesammelten Farbscheiben hängt davon ab, in welcher Reihenfolge die Spielfiguren am Spielende auf der Ziel-Treppe stehen.

Vor dem ersten Spiel bitte die Stanzteile vorsichtig aus der Stanztafel lösen und die Ziel-Treppe wie in der nebenstehenden Abbildung gezeigt zusammenstecken.



Spielvorbereitung

Neben der Treppe wird ein Stapel mit je einer Scheibe der Farben Blau, Rot, Gelb, Grün und Lila aufgebaut. (Diese erhält der Spieler, der mit einer Spielfigur auf die Ziel-Treppe zieht.) Die restlichen Scheiben (auch Weiß und Schwarz) werden gemischt und – ausgehend von der Treppe – als Laufstrecke in beliebiger Form ausgelegt. Die Reihenfolge der Farben spielt dabei keine Rolle. Die Spielfiguren werden an den Anfang der Laufstrecke gestellt (Bild rechts).



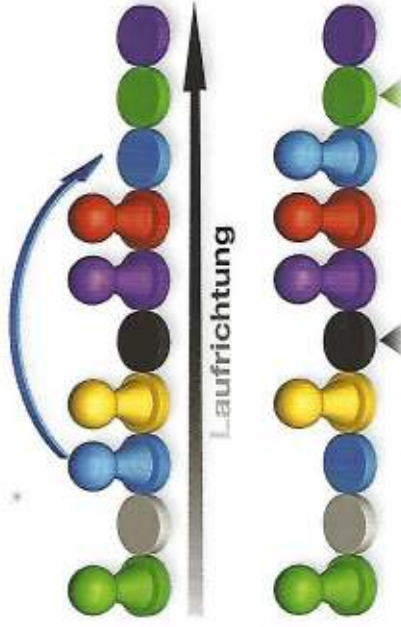
Spielablauf

Ein Startspieler wird bestimmt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Kommt ein Spieler an die Reihe, wählt er eine **beliebige** Spielfigur aus. Er stellt sie in Richtung Ziel auf die nächste Scheibe der **gleichen** Farbe. Rückwärtsziehen ist nicht erlaubt.

Danach nimmt er eine Scheibe aus der Laufstrecke. Der Spieler hat die Wahl zwischen der ersten **unbesetzten Scheibe vor oder hinter** der soeben bewegten Figur. Dazwischen liegende besetzte Scheiben können nicht genommen werden. Jeder Spieler hält seine Scheiben bis zum Spielende verdeckt in der Hand.

Beispiel:

Der Spieler bewegt die blaue Figur, zur nächsten blauen Scheibe. Danach kann er entweder die grüne Scheibe vor der blauen Figur oder die schwarze Scheibe hinter der lila Figur nehmen.



- Hinweis: Wenn es am Start hinter der Spielfigur keine unbesetzte Scheibe gibt, **muss** der Spieler die nächste unbesetzte Scheibe in **Laufstrecke** nehmen. Gleiches gilt auch, wenn eine Spielfigur vor der Ziel-Treppe auf eine Scheibe gezogen wird und es

in Zielrichtung keine unbesetzte Scheibe gibt. Dann muss der Spieler die letzte unbesetzte Scheibe **entgegen** der Laufrichtung nehmen.

- Befindet sich zwischen der Spielfigur und der Ziel-Treppe keine Scheibe in der Farbe der Figur mehr, so zieht die Figur auf die Treppe. Sie wird auf die höchste noch unbesetzte Stufe der Treppe gestellt. Der Spieler darf sich dann die gleichfarbige Scheibe neben der Treppe nehmen.

Die schwarzen Scheiben

Hat ein Spieler eine schwarze Scheibe gewonnen, so kann er diese später für einen Zusatzzug verwenden:

- Gegen Abgabe einer schwarzen Scheibe, kann ein Spieler nach seinem Spielzug zusätzlich eine Spielfigur bewegen. Er kann dieselbe Figur, die er gerade gezogen hat, erneut oder eine andere Figur zusätzlich bewegen. Danach nimmt er sich – wie oben beschrieben – eine Farbscheibe. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.
- In einem Zusatzzug (**und nur dann**) kann ein Spieler eine Figur auch **rückwärts** auf das nächste Feld der gleichen Farbe ziehen. Von der Treppe wieder herunter ziehen ist nicht erlaubt.

Es ist **nicht** möglich mehrere schwarze Scheiben während eines Zuges zu verwenden. Auch darf eine schwarze Scheibe, die gerade gewonnen wurde, **nicht sofort** wieder abgegeben werden. Erst wenn der Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, darf sie verwendet werden.

Die schwarzen Scheiben, die von Spielern abgegeben wurden, legt man zur Seite. Sie kommen nicht mehr ins Spiel zurück.

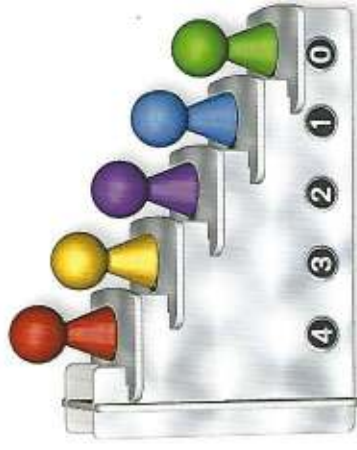
Spielende und Wertung

Erreicht die letzte Spielfigur die Ziel-Treppe, ist das Spiel sofort beendet. Nun folgt die Abrechnung:

- Jede Scheibe bringt so viele Punkte, wie die Zahl auf der Treppe unter der gleichfarbigen Figur angibt.
- Schwarze Scheiben bringen 0 Punkte.
- Jede weiße Scheibe ist so viele Punkte wert, wie der Spieler unterschiedliche **andere** Farben eingesammelt hat.

Beispiel:

Bei Spielende sieht die Treppe aus wie in der Abbildung.



Ein Spieler hat am Spielende folgende Scheiben:



Die Wertung sieht dann wie folgt aus:

- 2 x Rot (je 4 Punkte) = 8 Punkte
- 1 x Lila (je 2 Punkte) = 2 Punkte
- 1 x Grün (je 0 Punkte) = 0 Punkte
- 1 x Schwarz (je 0 Punkte) = 0 Punkte
- 2 x Weiß (außer Weiß hat der Spieler noch 4 weitere Farben, also je 4 Punkte) = 8 Punkte

Gesamt 18 Punkte

Gewonnen hat der Spieler, der die höchste Gesamtpunktzahl erreicht. Bei Punktegleichstand gibt es mehrere Sieger.

Mehrere Spiele

Das Spiel ist schnell gespielt und läuft daher ein, es gleich wieder zu versuchen. Es werden so viele Runden gespielt, wie Mitspieler teilnehmen. In jedem Spiel ist dann ein neuer Spieler Startspieler. Die Ergebnisse der Durchläufe werden addiert. Gewonnen hat wer die meisten Punkte erzielte. Bei Punktegleichstand gibt es mehrere Sieger.