

Die Startfelder sind auch die Zielfelder. Gewonnen hat, wer als erster mit allen 4 Figuren in den Startfeldern angekommen ist.

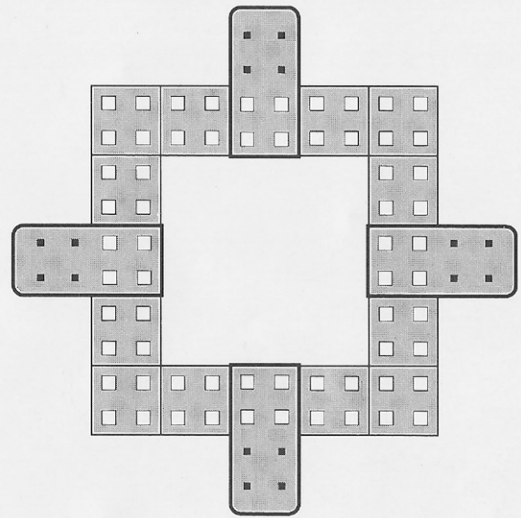
Am Schluß müssen die Figuren exakt mit der Würfelzahl in eines der Zielfelder gelangen. Ist das Zielfeld bereits mit einer Figur besetzt, muß diese zunächst innerhalb der Zielfelder um 1 Feld oder (im Winkel) um 2 Felder weiter-rücken. Das Weiterrücken innerhalb der Zielfelder zählt als Zug.

Spielregeln

1. Fremde Startfelder dürfen nicht betreten werden.
2. Auf jedem Feld steht immer nur eine Figur.
3. Eigene und fremde Figuren dürfen übersprungen werden.
4. Kommt man auf ein Feld, auf dem eine fremde Figur steht, so wird diese geschlagen und um 3 Felder zurückgesetzt. Hierbei darf einmal im rechten Winkel abgebogen werden. Ist für die fremde Figur kein Feld frei, so kann sie nicht geschlagen werden.
5. Eine Figur darf ebensowenig geschlagen werden, wenn sie dabei auf die große Karte mit ihren eigenen Startfeldern oder noch weiter zurück-gesetzt werden müßte.
6. Auf Feldern der eigenen Farbe ist man sicher; hier kann man nicht geschlagen werden.
7. Es besteht kein Schlagzwang.
8. Eigene Figuren werden nicht geschlagen.
9. Kann ein Spieler keine seiner Figuren bewegen, so setzt er aus.

Dimenticato

Verdeckte Würfel



Inhalt

- 12 kleine Karten mit 4 Würfelusername
- 4 große Karten mit 4 Würfelusername und 4 Startusername
- 16 Spielfiguren

DR · F · HEIN · SPIELE
D-86152 Augsburg

Start und Ziel

Jeder Mitspieler setzt die 4 Figuren seiner Farbe auf die 4 Startfelder. Der Jüngste beginnt: es wird reihum im Uhrzeigersinn jeweils eine Figur gezogen.

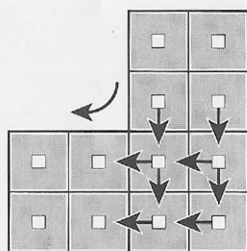
Mit den ersten 4 Zügen müssen alle 4 Figuren die Startfelder und die zugehörige große Karte verlassen. Hierbei kann man nach Belieben 2, 3, 4 oder 5 Felder weiter-ziehen. Man setzt die Figur so auf das neue Feld, daß der Würfel nicht zu sehen ist. Die Würfelzahl sollte man sich für spätere Züge merken!

Eine Figur zieht so viele Felder weiter, wie die Augen des Würfels anzeigen, auf dem die Figur steht.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muß die Würfelzahl, auf der seine Figur steht, ansagen, bevor er die Figur weiterbewegt!

Ist die angesagte Zahl richtig, so wird gezogen. Ist die Zahl falsch, bleibt die Figur auf dem Feld stehen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

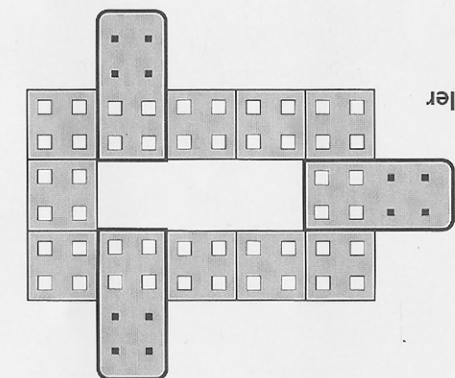
Die Figuren bewegen sich auf der Doppelbahn im Uhrzei-ger Sinn. Es wird nur vorwärts und seitwärts gezogen. Innerhalb eines Zuges darf man höchstens zweimal im rechten Winkel nach rechts oder links abbiegen. Diagonal wird nicht abge-bogen. Auf den 4 Feldern an den Ecken des Spiel-plans laufen die Figuren nur in Richtung auf das Ziel weiter. Auf diesen Feldern darf also nur rechts herum abgebogen werden.



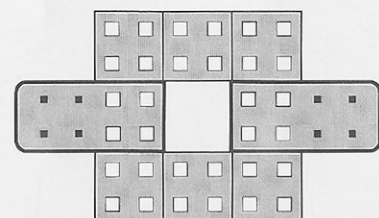
Aufbau des Spielplans

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die zugehörige große Karte mit den 4 Startusername seiner Farbe. Die kleinen Karten werden gemischt. Jeweils drei dieser Karten werden willkürlich zwischen den großen Karten der Mitspieler ausgelegt.

Bei 3 Spielern werden 3 Karten, bei 2 Spielern werden 6 Karten weggelassen. Es entsteht eine geschlossene Doppelbahn mit 32, 48 bzw. 64 Würfelusername.



3 Spieler



2 Spieler