

Grundsätzlich gilt: Geraten die beiden Figuren durch Zurückgehen hinter den „Stein des Anstoßes“, so hat das keine Folgen. Ebenso können die Spieler mit ihren Figuren über den „Stein des Anstoßes“ hinwegziehen. Außerdem dürfen sie sich beim Vorrücken oder Zurückgehen trennen, falls ein Spieler z. B. eine Ausweichschleife benutzen oder ins Ziel einbiegen will.

Was geschieht, wenn ein Spieler keine Figur mehr im Spiel hat?

- 1. Möglichkeit:** Die Figuren sind im „Ziel“ und im „Blockade-Feld“. Wenn der Spieler an der Reihe ist, würfelt er mit beiden Würfeln. Sind die Zahlen unterschiedlich, fährt er nur mit dem „Stein des Anstoßes“ (schwarzer Würfel). Würfelt er zwei gleiche Zahlen („Pasch“), darf er eine Figur aus dem „Blockade-Feld“ ins „Startfeld“ stellen. Falls ein Mitspieler mit einer Figur auf einem „Stern-Feld“ steht, muß dieser einen „Zweier-Konflikt“ mit ihm lösen.
- 2. Möglichkeit:** Die Figuren sind alle im „Blockade-Feld“. Wenn der Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, darf er mit einer Figur ins Startfeld zurück und würfeln. Falls ein Mitspieler mit einer Figur auf einem „Stern-Feld“ steht, muß dieser einen „Zweier-Konflikt“ mit ihm lösen.

Spielende: Gewonnen hat, wer zuerst alle drei Spielfiguren ins Ziel gebracht hat. Dabei können die gewürfelten Zahlen höher sein, als für das genaue Erreichen der einzelnen Zielfelder tatsächlich notwendig wäre. Bereits auf einem Zielfeld befindliche Figuren dürfen übersprungen werden.

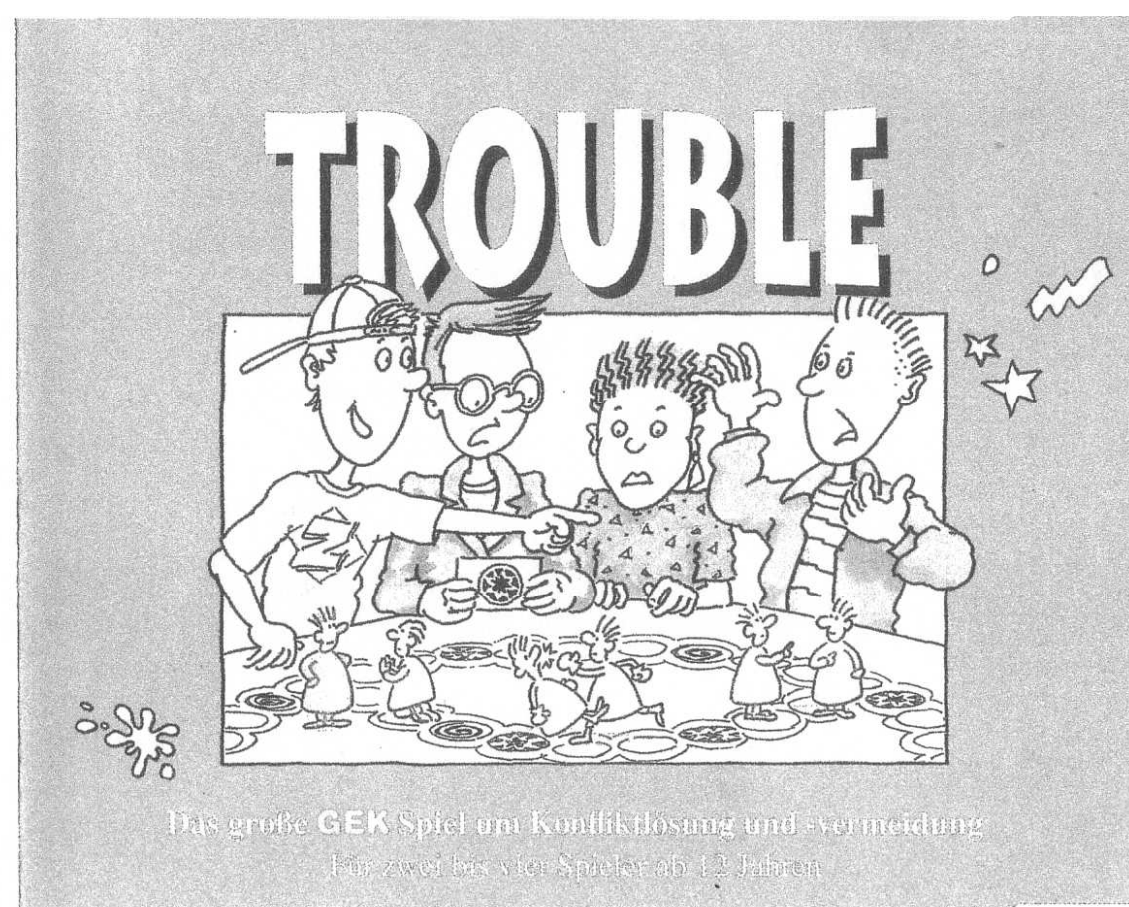
Und nun viel Spaß beim GEK-Konfliktspiel!

Copyright 1996 Denzel+Partner GmbH, Fachverlag für Zielgruppeninformation, Monreposstraße 49, 71634 Ludwigsburg

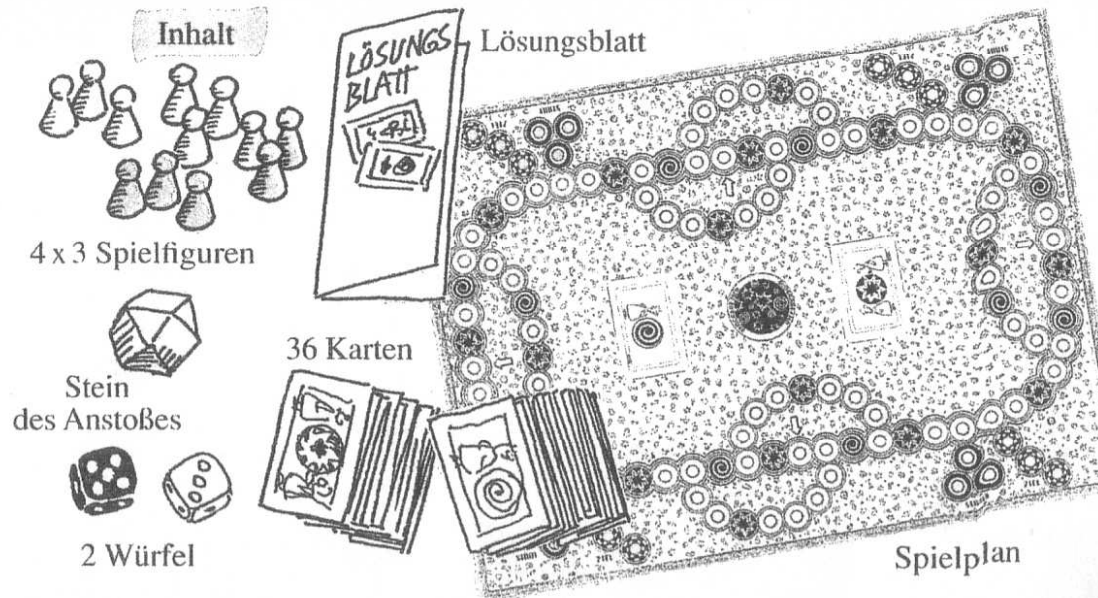
Schwäbisch
Gmünder
Ersatzkasse



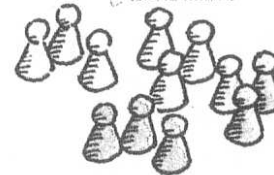
221629



Das große GEK Spiel um Konfliktlösung und -vermeidung
Für zwei bis vier Spieler ab 12 Jahren



Inhalt



4 x 3 Spielfiguren



Stein
des Anstoßes

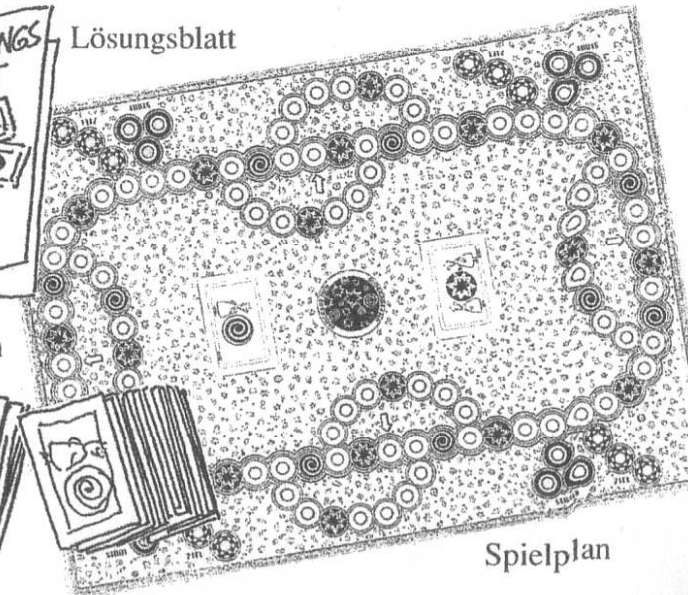


2 Würfel



Lösungsblatt

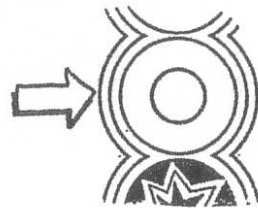
36 Karten



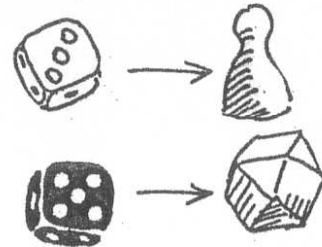
Spielplan

Ziel des Spiels: Konflikte kann man entweder aus dem Weg gehen oder man versucht, sie zu lösen. Beim „Trouble“ müssen die Spieler dem „Stein des Anstoßes“ ausweichen und möglichst schnell mit ihren Spielfiguren ins Ziel kommen. Werden sie trotz aller Vorsicht vom „Stein des Anstoßes“ zum Ausruhen im „Blockade-Feld“ gezwungen, haben sie die Chance, durch eine richtige Konfliktlösung wieder Boden gut zu machen.

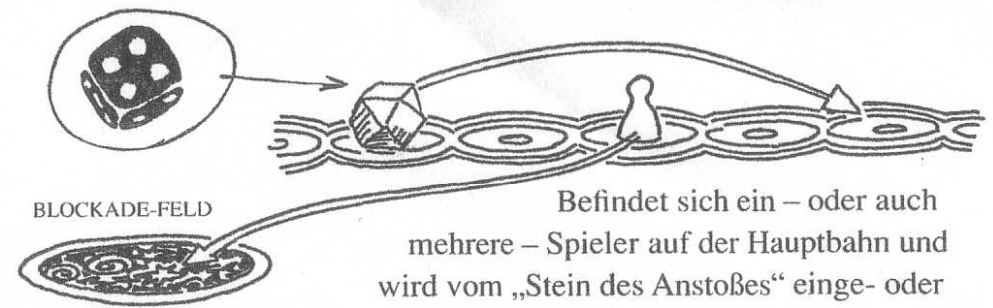
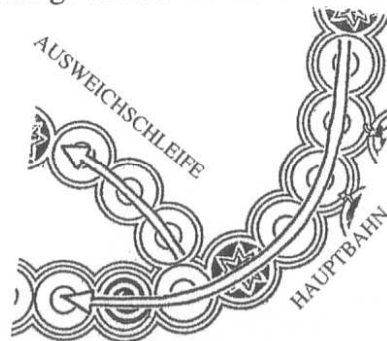
Vorbereitung: Wenn die Spielfiguren und Karten (Textseite nach unten) auf dem Spielplan verteilt sind, würfeln alle Spieler einmal mit beiden Würfeln. Wer die höchste Punktzahl hat, darf beginnen und den „Stein des Anstoßes“ auf eines der vier mit einem Pfeil gekennzeichneten Felder setzen.



Spielablauf: Derselbe Spieler würfelt noch einmal mit beiden Würfeln. Der weiße Würfel bestimmt die Anzahl der Felder, die er mit seiner Spielfigur im Uhrzeigersinn vorrücken darf, der schwarze Würfel bewegt den „Stein des Anstoßes“. Mit der Spielfigur wird immer zuerst gezogen. Jeder Spieler entscheidet selbst, wann er eine weitere seiner Figuren ins Spiel bringt. Auf einem Feld können mehrere Figuren gleichzeitig stehen. Bei einer „Sechs“ darf nicht noch einmal gewürfelt werden.



Der „Stein des Anstoßes“ darf sich nur auf der ovalen Hauptbahn bewegen. Die Spielfiguren können die Ausweischleifen benutzen und dadurch dem „Stein des Anstoßes“ entgehen.



BLOCKADE-FELD

Befindet sich ein – oder auch mehrere – Spieler auf der Hauptbahn und wird vom „Stein des Anstoßes“ einge- oder überholt, bedeutet das „Konflikt“ – die betroffene

Figur muß im „Blockade-Feld“ abgestellt werden.

Wie komme ich aus dem „Blockade-Feld“ ins Spiel zurück?

Für die Spieler gibt es mehrere Möglichkeiten, vom „Blockade-Feld“ ins Spiel zurückzukommen.

1. „Innerer Konflikt“ Hat ein „blockierter“ Spieler, der mit dem Würfeln an der Reihe ist, eine Figur auf einem „Spiral-Feld“ stehen, darf er einen Konflikt lösen: Dazu setzt er die blockierte Figur neben seine Figur auf das „Spiral-Feld“ und zieht die oberste „Spiral-Karte“. Er liest den Konflikt vor und entscheidet sich für eine der angebotenen Lösungen. Die Bewertung findet sich unter der entsprechenden Nummer im Lösungsblatt (zum Beispiel: 83. „Bleibe, wo Du bist“).



2. „Zweier-Konflikt“ Befindet sich die Figur eines Mitspielers auf einem „Stern-Feld“, dann kann ein Spieler, dessen Figur sich im „Blockade-Feld“ befindet und der mit Würfeln an der Reihe ist, den Mitspieler zu einer gemeinsamen Konfliktlösung auffordern. Falls auf dem „Stern-Feld“ mehrere Mitspieler stehen, entscheidet der blockierte Spieler, mit wem er den Konflikt lösen möchte. Danach nimmt er die oberste „Stern-Karte“ und liest den beschriebenen Konflikt und die vorgeschlagenen Lösungen vor. Die beiden Spieler müssen sich für eine Lösung entscheiden. Die Bewertung der Lösung findet sich unter der entsprechenden Nummer im Lösungsblatt (zum Beispiel: 32. „Rückt drei Felder vor“).

