

Schlittenhunderennen (Art. Nr. 1010)

Spiel für 2 bis 4 Personen

Spielbeginn:

- Jeder Spieler erhält 2 gleichfarbige Figuren, welche auf die zugehörigen Felder „im Tal“ gestellt werden.
- Es wird reihum gewürfelt. Wer den höchsten Wurf erzielt, darf beginnen.

Spielzüge:

- Ein Spielstein darf erst dann in Startposition gebracht werden, wenn man eine „6“ würfelt.
- Befindet sich kein eigener Stein auf dem Spielfeld (also auch am Beginn), so darf man **3 mal** würfeln. Dies gilt auch später, wenn eine eigene Figur schon im Ziel ist, die andere aber noch „zu Hause“.
- Es ist Pflicht, die Startposition so bald wie möglich zu verlassen.
- Würfelt man eine „6“, muß man einen Spielstein in Startposition bringen, wenn man die Möglichkeit dazu hat. Nach einem 6-er darf man noch einmal würfeln.
- Wenn man auf das Feld einer gegnerischen Figur kommt, wird diese hinausgeworfen und muß nach „Hause“. Sie kann nur wieder durch einen „6-er“ ins Spiel gebracht werden.
- Wenn man den Gipfel erreicht, so darf man seine Figur auf das markierte Feld im Ziel setzen. Man kommt nur auf den Gipfel, wenn man die genaue Augenzahl bis dorthin würfelt. Würfelt man darüber hinaus, muss man um die zu viel gewürfelte Zahl vom Gipfel zurückfahren.

Besondere Felder:

- Rotes Feld: Du darfst 3 Felder vorrücken.
- Blaues Feld: Du fällst in eine Gletscherspalte und mußt 3 Felder zurückziehen.
- Oranges Feld: Du willst die schöne Aussicht genießen und fliegst mit dem Gleitschirm eine Runde. Leider landest Du wieder „zu Hause“.
- Silbernes Feld: Du fährst mit der Seilbahn und darfst die eingezeichnete Abkürzung nehmen. Rücke bis zum Pfeil vor/zurück!

Ziel des Spieles:

- Wer zuerst seine 2 Spielfiguren ins Ziel bringt, hat gewonnen.

Pinzgauer Holzspielzeug

Roßberg 144

A-5741 Neukirchen am Großvenediger

Kleinteile

Tel: 06565/6843

Fax: DW 14

e-mail: firma@pinzgauer-holzspielzeug.at

web: www.pinzgauer-holzspielzeug.at

nicht geeignet für Kinder
unter 3 Jahren wegen
verschluckbarer

