Frechdax (Art.Nr. 1011)

Spiel für 2-4 Personen

Ziel des Spieles:

- Wer zuerst **eine** seiner 5 Spielfiguren ins Ziel bringt, hat gewonnen.

Vorbereitung:

- Jeder Spieler erhält 5 Spielfiguren gleicher Farbe, die er vor Spielbeginn auf die farblich markierten Ausgangsfelder stellt.
- Die 11 weißen Sperrsteine werden auf die weiß markierten Felder gestellt.
- Es wird reihum gewürfelt. Wer den höchsten Wurf erzielt, darf beginnen.

Spielzüge:

- Alle Spielfiguren starten vom ersten Feld aus, das vor dem Ausgangsfeld liegt (Pfeil). Die farbigen Ausgangsfelder werden dabei nicht mitgezählt.
- Man darf mit jeder beliebigen Zahl starten (nicht nur mit „**6"**).
- Nach einer **6** darf **nicht** nochmals gewürfelt werden.
- Alle Spielfiguren können in beliebiger Richtung vorwärts, rückwärts und seitwärts gezogen werden. Innerhalb eines Zuges darf man jedoch nicht vor- und anschließend wieder zurückziehen.
- Die gewürfelte Augenzahl muß immer voll gezogen werden.
- Fremde und eigene Spielfiguren dürfen übersprungen werden. Das übersprungene Feld wird dabei mitgezählt.
- Jeder Spieler darf nach und nach alle Spielfiguren ins Spiel bringen, muß es aber nicht tun.
- Auf jedem Spielfeld kann nur eine Figur stehen. Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen. Sie wird in ihr Ausgangsfeld zurückgesetzt, von wo sie das Spiel erneut aufnehmen kann.

Die Sperrsteine:

- Die Sperrsteine sind Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Um sie passieren zu können, muß eine Spielfigur mit genauem Wurf auf das von einem Sperrstein besetzte Feld treffen. Nun kann der betreffende Spieler den Sperrstein nehmen und ihn sofort auf ein beliebiges Feld setzen, allerdings **nicht** auf ein Feld in der untersten Spielreihe.
- Wer Sperrsteine geschickt einsetzt, kann dadurch sowohl gegnerische Spielfiguren aufhalten, als auch seine eigene Figur vor den nachfolgenden absichern.

Taktik im Spiel:

- Die Sperrsteine können leichter überwunden werden, wenn mit mehreren Spielfiguren einer Farbe gespielt wird und diese z. B. hintereinander positioniert werden.
- Die Mitspieler können am besten aufgehalten werden, wenn es gelingt, sie so zu blockieren, daß sie nur mit der Würfelzahl 1 vorwärts ziehen können.
- Erreicht ein Spieler die Zielnähe, dann empfiehlt es sich, ihm mehrere Sperrsteine hintereinander in den Weg zu legen.
- Sollte es gelingen, alle Spielfiguren eines Spielers zu blockieren, so daß er nicht mehr ziehen kann, dann bleiben diese Spielfiguren so lange unverändert stehen, bis eine der Figuren in einem späteren Zug weitergezogen werden kann.
- Sind alle Spielfiguren eines Spielers bis auf eine blockiert, muß er diese Figur um die gewürfelte Augenzahl bewegen. Steht er damit z.B. vor dem Ziel, muß er sich gegebenenfalls wieder davon entfernen – es sei denn, er wird durch eine Sperrfigur daran gehindert.

Pinzgauer Holzspielzeug
Roßberg 144
A-5741 Neukirchen am Großvenediger
Tel: 06565/6843 Fax: Durchwahl 14
e-mail: firma@pinzgauer-holzspielzeug.at
web: www.pinzgauer-holzspielzeug.at

nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren wegen verschluckbarer Kleinteile

CE