

Kurzbeschreibung

Während des Spiels legen die Spieler die blauen Chips und versuchen so viele rote Chips wie möglich zu sammeln. Wer im Ziel die meisten roten Chips sammeln konnte, gewinnt.

Spielvorbereitung

Das Spielfeld und das Zahlenfeld werden bereit gelegt.

Jeder Spieler bekommt zwei rote Chips. Die übrig gebliebenen roten Chips bilden den Vorrat. Jeder Spieler wählt für sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf „Start“. Die Ereigniskarten werden gemischt auf das vorgesehene Feld auf dem Spielfeld gelegt. Die blauen und roten Chips liegen bereit.

Die Spielregeln

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele rote Chips zu sammeln. Wenn alle Spieler im Ziel angekommen sind, endet das Spiel.

Ein Spielzug beginnt mit dem Würfeln des 4er Würfels. Der Jüngere beginnt. Entsprechend dem Wurf Ergebnis wird auf dem Spielfeld die Spielfigur von „Start“ in Richtung „Ziel“ gezogen. Je nach Feld auf dem man landet, gibt es drei verschiedene Aktionen. Es gibt Felder mit

1. Zahlen,
2. Blaue Spielfelder („schwarzes Loch“) und
3. Orangene Spielfelder mit gelben Sternen („Ereigniskarte“)

Die Spielfigur landet auf einer Zahl

Landet der Spieler mit der Spielfigur auf einer Zahl, so muss dieser die Zahl in zwei Zahlen zerlegen. Diese Zahlen werden auf dem Zahlenfeld gesucht und werden mit den blauen Chips belegt. Es werden also je Spielzug zwei blaue Chips gelegt. Dabei muss beachtet werden, dass jede Reihe immer beginnend von links, d.h. linksbündig belegt wird. Liegen bereits blaue Chips in einer Reihe, so wird an die bereits liegenden blauen Chips ohne Lücke, bündig angelegt. Es ist also nicht erlaubt den Chip in die Mitte einer noch leeren Reihe zu legen. (Beispiel: Zahl auf der dem Spielfeld: 5. Jetzt darf sich der Spieler zwei transparent-blaue Chips nehmen und auf die 3 und die 2, oder die 4 und die 1 auf das Spielfeld legen.). Ist keine passende Zerlegung möglich weil die entsprechenden Felder auf dem Spielfeld bereits belegt sind, so kann der Spieler seine Zahl nicht mehr zerlegen und muss aussetzen.

Die Spielfigur landet auf einem orangenen Spielfeld mit Sternen (Ereigniskarte)

Landet der Spieler mit seiner Spielfigur auf einem Ereignisfeld – orange unterlegt und mit gelben Sternen gekennzeichnet - so muss der Spieler zwei Aktionen ausführen:

1. Die oberste Ereigniskarte vom Stapel ziehen und den Anweisungen auf der Ereigniskarte folgen. Anschließend wird die Ereigniskarte beiseite gelegt, sie wird nicht mehr benötigt.
2. Nachdem er die Anweisung auf der Ereigniskarte ausgeführt hat, muss der Spieler die Zahl auf dem Feld zerlegen und zwei blaue Chips legen (siehe Regeln für das Legen der blauen Chips).

Die Spielfigur landet auf einem blauen Spielfeld (schwarzes Loch)

Landet die Spielfigur auf einem schwarzen Loch – blau unterlegtes Feld - so muss ein roter Chip abgegeben werden. Hat der Spieler nur noch einen roten Chip, so gibt er diesen ab und

„schwimmt“, d.h. er darf weiter spielen und hoffen einen roten Chip zu erhalten. Schwimmt ein Spieler bereits und landet auf einem schwarzen Loch so hat er das Spiel verloren.

Regeln für das Erhalten roter Chips

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler zwei rote Chips. Die roten Chips symbolisieren die Leben der Spieler. Aufgabe der Spieler ist es, möglichst viele rote Chips zu sammeln. Die Spieler erhalten rote Chips auf zwei Möglichkeiten:

1. Legt ein Spieler auf dem Zahlenfeld einen blauen Chip auf einen Stern, so erhält er einen roten Chip. Es ist auch möglich, beide blauen Chips auf Sterne zu legen und somit zwei rote Chips zu bekommen. Bitte beachten: jede Reihe muss linksbündig belegt werden!
2. Ein Spieler erhält einen roten Chip, indem er eine Ereigniskarte zieht, die es ihm erlaubt vom Spielgegner einen roten Chip zu klauen oder vom Vorrat einen zu nehmen.

In einem Spielzug ist es also theoretisch möglich bis zu drei rote Chips zu erhalten: Zwei rote Chips nach Regel 1 und einen roten Chip nach Regel 2.

Regeln für das Abgeben roter Chips

Das abgeben von roten Chips erfolgt durch zwei Spielhandlungen:

1. Bewegen der Spielfigur: Landet die Spielfigur auf einem „schwarzen Loch“ so muss ein roter Chip an den Vorrat abgegeben werden.
2. Ereigniskarte: Es gibt eine Ereigniskarte die es dem Spielgegner erlaubt einen roten Chip vom anderen Spieler zu „klauen“. Eine weitere Ereigniskarte sieht vor, dass ein roter Chip an den Vorrat abgegeben werden muss.

Grundsätzlich gilt: gibt ein Spieler seinen letzten roten Chip ab, so „schwimmt“ er, d.h. er darf weiter spielen. Wird ein „schwimmender“ Spieler aufgefordert einen roten Chip abzugeben, so hat er verloren.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler im Ziel angekommen ist. Sieger ist, wer die meisten roten Chips hat. Das Spiel endet auch wenn alle Spieler außer einem ausgeschieden sind, dann siegt dieser Spieler.