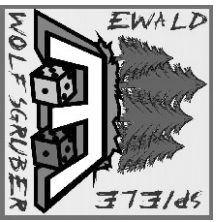
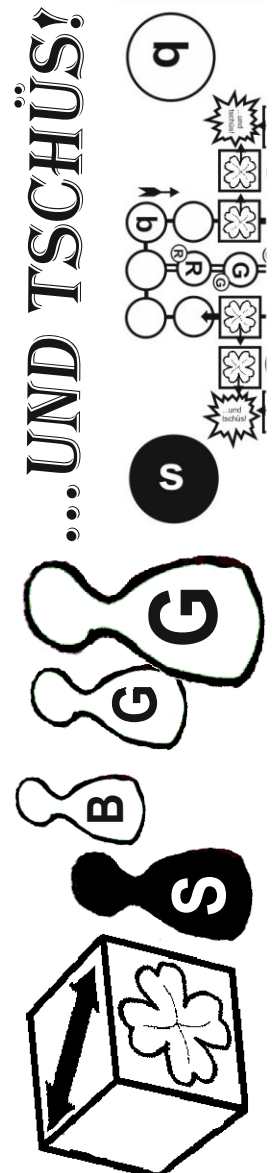
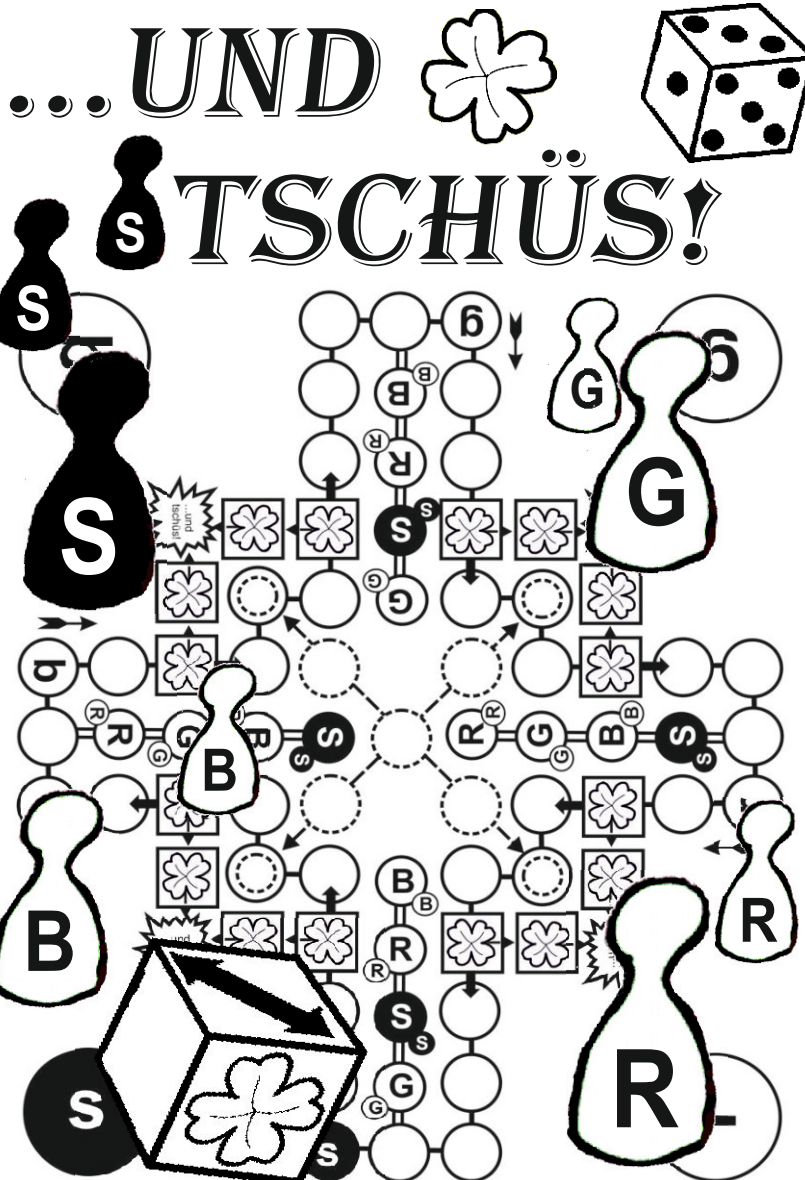


# ...UND TSCHÜS!

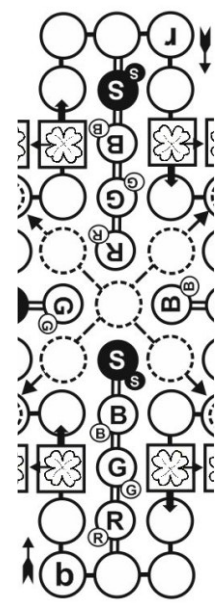
Bastelbogen für DECKEL



Autorenspiel 2016 von Ewald Wolfsgruber



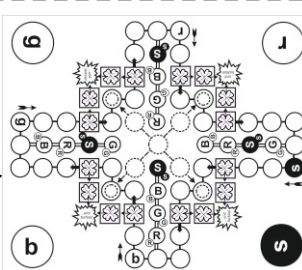
Autorenspiele von Ewald Wolfsgruber (<http://bastelspiele.jimdo.com>)

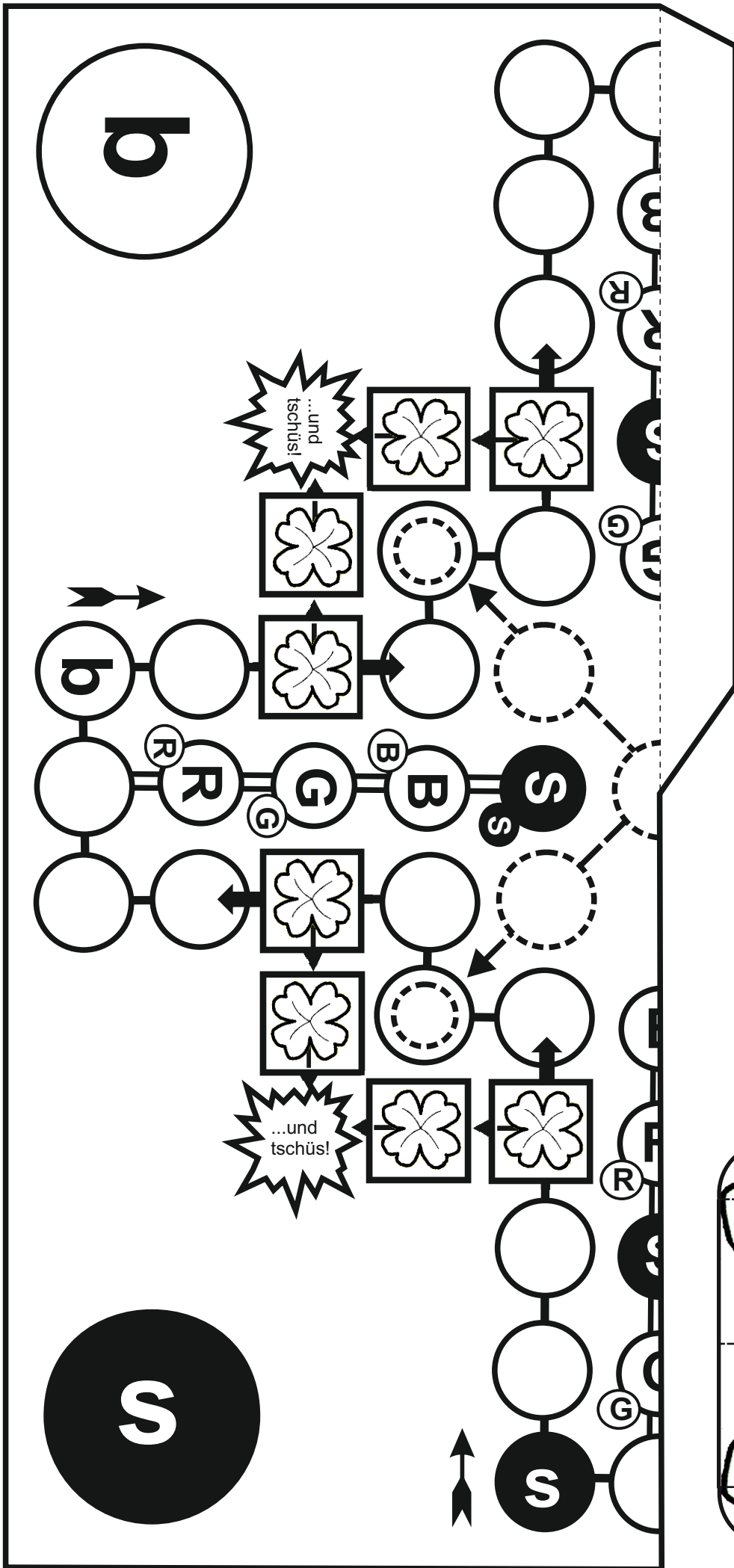


Alter	ab 7
Hirn	mittel
Glück	groß
Zeit	45 min
Spieler	2 - 4

# ...UND TSCHÜS!

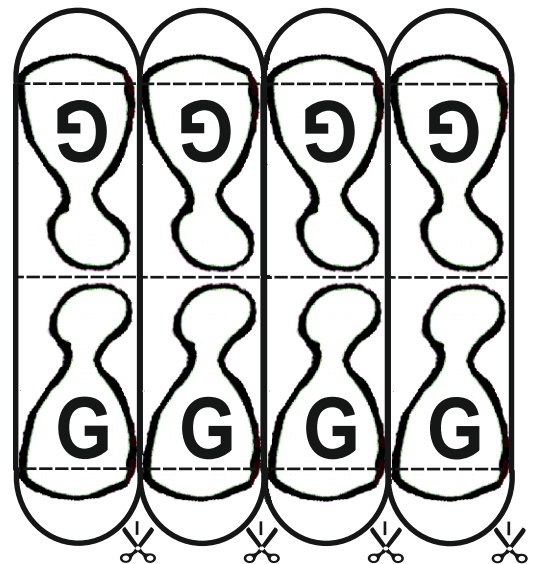
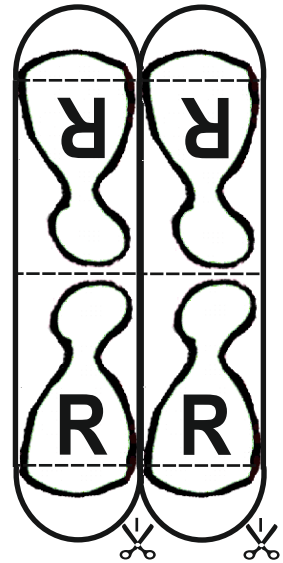
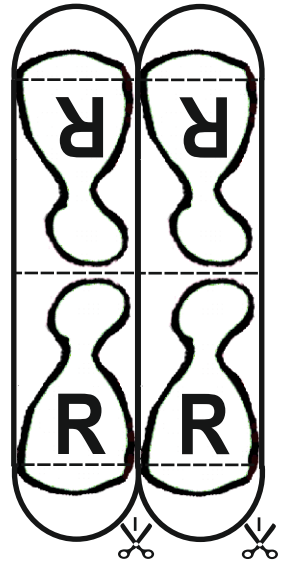
Autorenspiel 2016 von Ewald Wolfsgruber





# ...UND TSCHÜS!

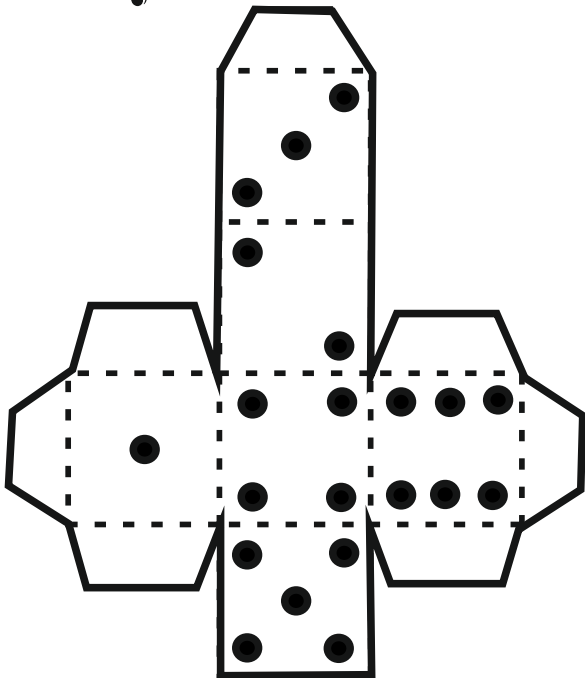
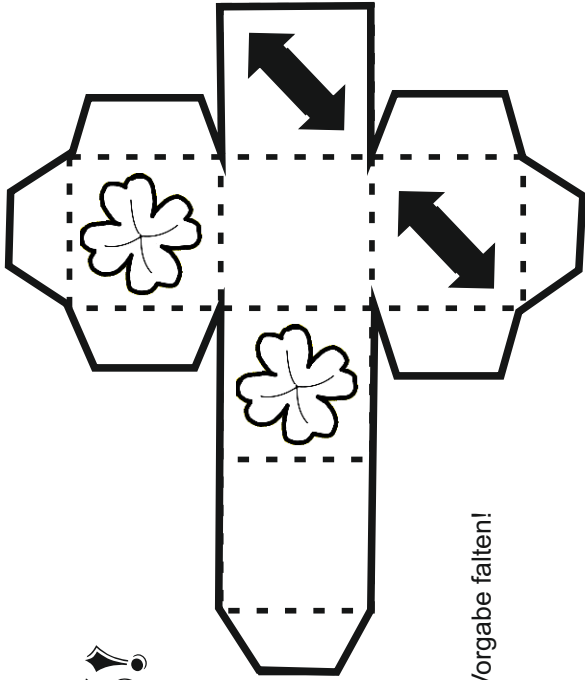
Bastelbogen für  
2 x 4 Spielfiguren  
und Spielplan 1



# ...UND TSCHÜS!

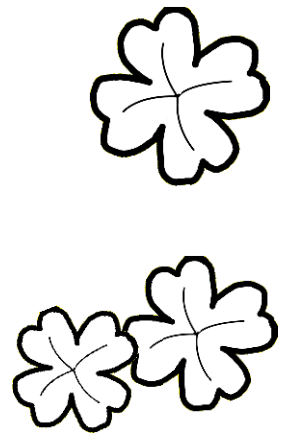
Bastelbogen für Einlage,  
Sonderwürfel und Würfel

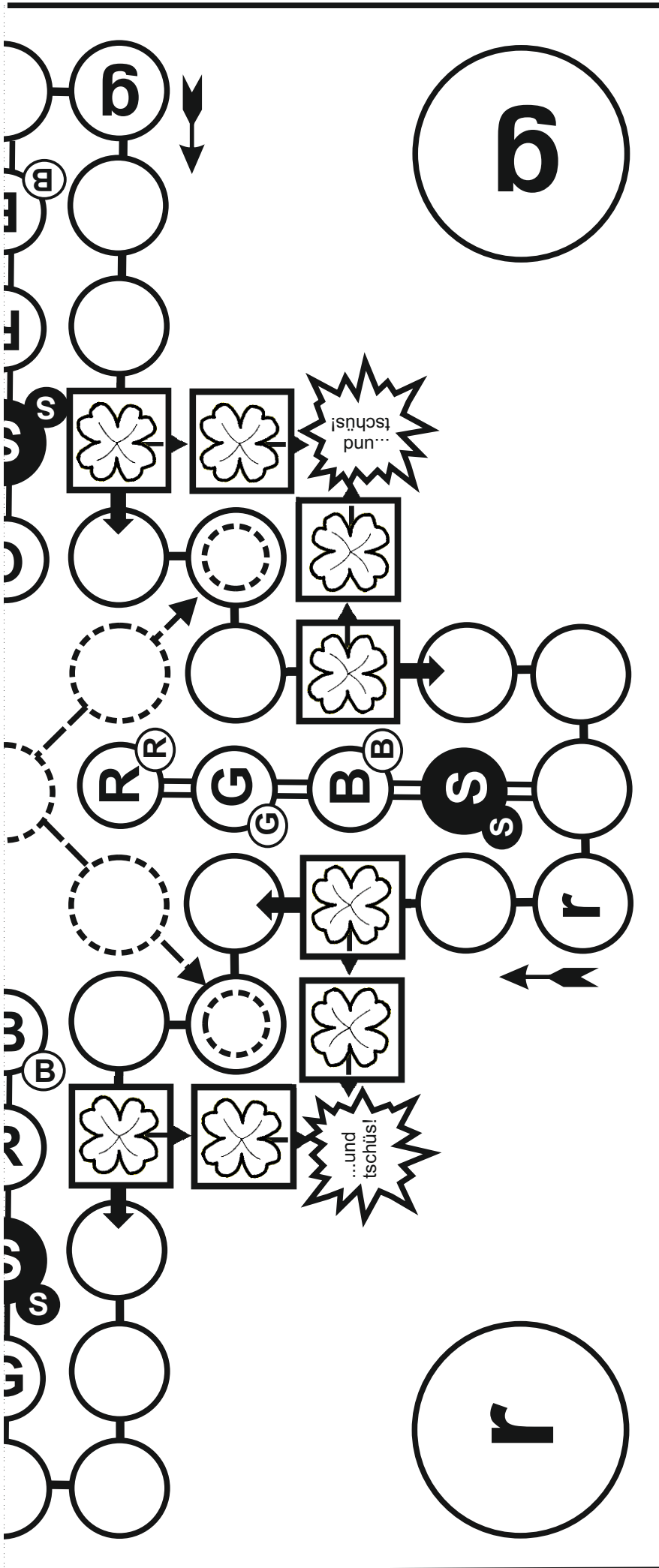
Die Einlage nach Vorgabe falten!



Autorenspiel von Ewald Wolfsgruber

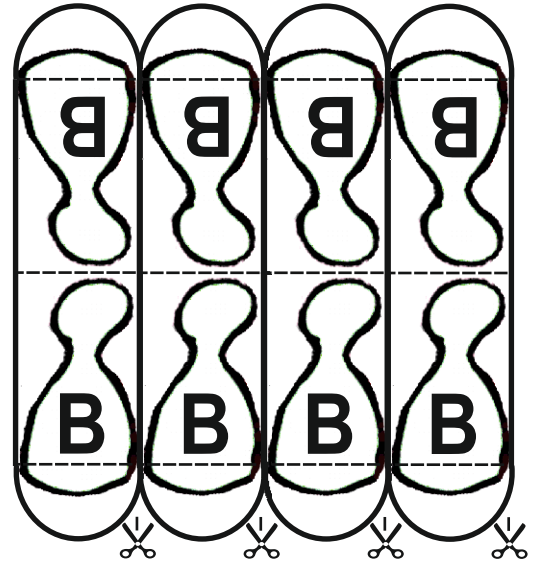
# ...UND TSCHÜS!



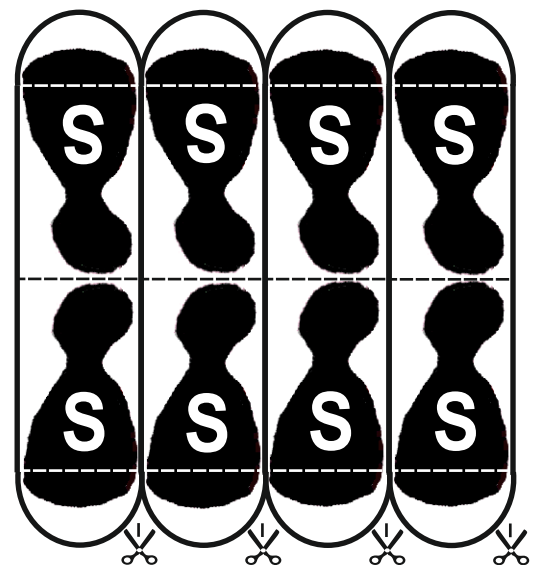


# ...UND TSCHÜSI!

Bastelbogen für  
2 x 4 Spielfiguren  
und Spielplan 2



Hommage an den  
Klassiker PACHISI und  
seine Abkömmlinge



# ...und TSCHÜS!

## Spielbeschreibung

In diesem etwas anderen Würfel-Lauf Spiel geht es darum, seine eigenen Spielfiguren so taktisch und schnell wie möglich von seinem Startfeld aus über die Lauffelder zu kommen und dann die Spielfiguren in seine vier Zielfelder zu würfeln. Gleichzeitig probiert man, fremde Spielsteine zu schlagen, damit sie wieder von vorn Starten müssen.

Die weißen Felder des Spielbretts stellen die Laufbahn dar, die alle Spielfiguren zurücklegen müssen. Auf den

Spielfeldern mit dem Kleinbuchstaben g, b, r und s beginnen die Spielsteine der jeweiligen Buchstaben ihren Weg über die Lauffelder. Auf den großen runden Feldern warten die Figuren auf ihren Einsatz. Die Felder mit dem Großbuchstaben G, B, R und S stellen die Zielfelder dar. In jedem Zielfeld findet sich also ein Zielfeld pro Spieler! Wer seine vier Spielsteine als erster in seine vier Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die 4 Steine mit den gleichen Buchstaben. Eine Spielfigur stellt man auf das Startfeld neben den Pfeil seiner Farbe, die übrigen drei werden auf die großen runden Felder gesetzt. Nun wird 1x gewürfelt, wer die höchste Zahl würfelt, beginnt, gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

## Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seinen Spielstein um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Steine können übersprungen werden, die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Wer mehrere Spielsteine auf der Laufbahn stehen hat, kann sich aussuchen, mit welchem Stein er weiterzieht.

Wer mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt seinen eigenen Stein auf ihren Platz. Es herrscht aber kein Schlagzwang. Geschlagene Steine werden auf ihr großes rundes Feld gestellt. Eigene Steine können nicht geschlagen werden, der Spieler muss dann mit einer anderen Figur ziehen, da auf jedem Feld immer nur ein Spielstein stehen darf.

So lange noch weitere Steine auf den runden großen Feldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem Start-Feld stehen bleiben. Sie muss das Feld frei machen, sobald sie die Möglichkeit dazu hat.

Die Steine, die auf den großen runden Feldern stehen, können nur mit einer „6“ ins Spiel gebracht und damit auf das Startfeld gesetzt werden.

## Besonderheiten der Würfelzahl „6“

Wer eine „6“ würfelt, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei. Erzielt er dabei wieder eine „6“, darf er erneut nach dem Ziehen würfeln. Bei einer „6“ muss man einen neuen Stein ins Spiel bringen, so lange noch Spielfiguren auf den eigenen großen runden Feldern stehen. Der neue Stein wird dann auf das eigene Startfeld gestellt. Ist dieses Feld noch von einer anderen eigenen Spielfigur besetzt, muss dieser Stein erst mit der „6“ weitergezogen werden. Steht dagegen eine fremde Figur auf dem Feld A, wird sie geschlagen.

Wer eine „6“ würfelt und keinen Stein mehr auf den großen runden Feldern hat, darf mit einer seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln.

## Betreten der Zielfelder

Wer mit einer Spielfigur die Möglichkeit hat seine Spielfigur in einem Zielfeld abzubiegen kann es jederzeit machen. Solange die Figur nicht auf seinem eigenen Zielfeld steht kann es immer noch geworfen werden. Auch die Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. Fremde Spielsteine können übersprungen werden.

## Kleefelder

Die rechteckigen Kleefelder sind Ruhfelder. Hier kann man nicht geschlagen werden. Die erste Figur die auf einem Kleefeld landet bleibt direkt auf dem ersten Feld stehen. Landet eine eigene oder fremde Spielfigur nun auf diesem Feld so wandert die erste Figur ein Feld in Pfeilrichtung weiter. Nun sind also beide Kleefelder besetzt. Landet nun eine dritte Figur auf dem Kleefeld so werden die beiden ersten Figur jeweils ein Feld weiter gezogen. Dadurch landet eine Spielfigur auf dem ... und TSCHÜS Feld und landet direkt wieder in seinem großen runden Feld.

Will man das Kleefeld verlassen so startet man normal weiter, beim ersten runden Wegfeld. Solange man auf einem Kleefeld steht darf man natürlich nicht dreimal würfeln um eine neue Spielfigur in das Spiel zu bringen!

## Abkürzungen:



Wer genau auf einem Feld mit einem doppelkreis Landet, darf, wenn er das nächste Mal dran ist, die Abkürzung in Pfeilrichtung benutzen. Auch auf den Abkürzungsfeldern kann man natürlich geschlagen werden.

## Dreimal würfeln:

Wer keinen Spielstein auf der Laufbahn hat, weil alle Steine geschlagen wurden und auf den START-Feld auf ihren Einsatz warten, darf dreimal würfeln. Das gilt auch, wenn schon eine oder mehrere Figuren, in den verschiedenen Zielfeldern, ihre Zielfelder genau erreicht haben. Das gilt nicht, wenn z.B. eine Figur zwar schon im Zielfeld steht aber noch nicht auf ihrem richtigen Zielfeld stellt. Solange das nicht der Fall ist darf man nur einmal würfeln.

## Sonderwürfel:

Der Sonderwürfel besitzt jeweils zwei Kleesymbole, zwei Pfeilsymbole und zwei leere Seiten. Die Aktion des Sonderwürfels kann man vor oder nach seinem Bewegungszug einsetzen.

**Pfeilsymbol:** Wenn man mit dem Sonderwürfel ein Pfeilsymbol gewürfelt hat, kann man sich aussuchen ob man seine Würfelzahl vorwärts oder rückwärts ziehen möchte. Dadurch kann man auch rückwärts schlagen.

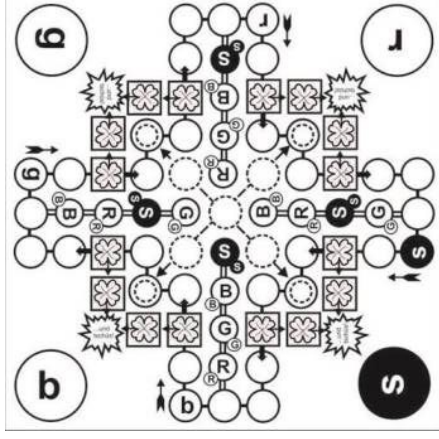


**Kleesymbol:** Würfelt man mit dem Sonderwürfel ein Kleesymbol so kann man eine beliebige Spielfigur, die sich auf einem Kleefeld befindet um ein Feld weit, in Pfeilrichtung, bewegen. Dadurch kann es möglich sein das man eine andere Spielfigur auf das ... und TSCHÜS Feld schiebt.



## Ende des Spiels

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder bei den vier Zielfeldern gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen spielen weiter um die nächsten Plätze.

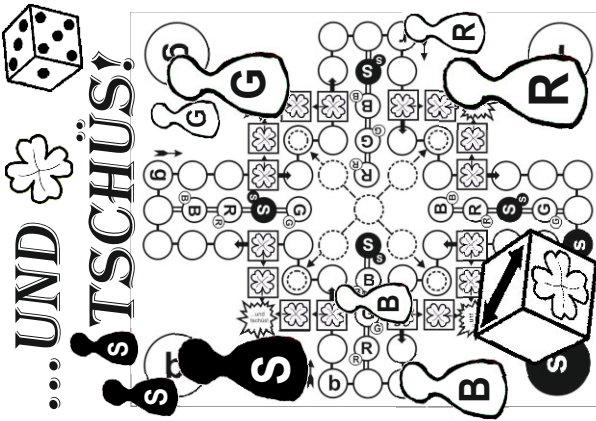
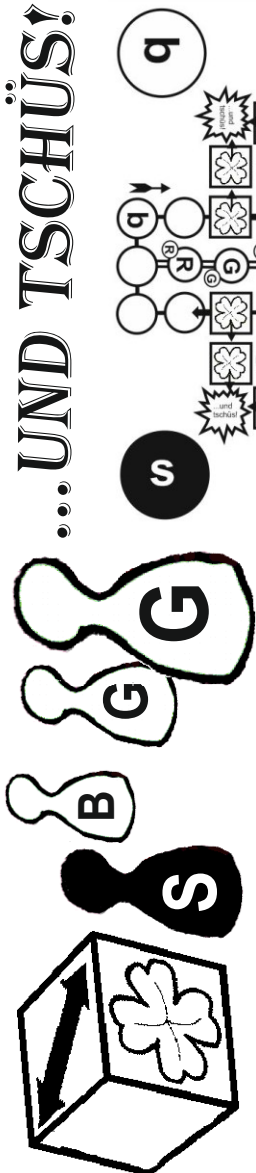
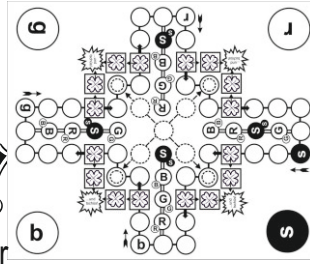


# ...UND TSCHÜS!

## Bastelbogen für BODEN

# ...UND TSCHÜS!

Autorenspiel 2016 von Ewald Wolfsgruber



### ...und TSCHÜS! 2-4 Spieler

In diesem etwas anderen Würfel-Lauf Spiel geht es darum, seine eigenen Spielfiguren so taktisch und schnell wie möglich von seinem Startfeld aus über die Lauffelder zu kommen und dann die Spielfiguren in seine vier verschiedenen Zielfelder zu würfeln. Gleichzeitig probiert man, fremde Spielsteine zu schlagen, damit sie wieder von vorn Starten müssen.

Ob man die Kleefelder nützt, oder von der Möglichkeit rückwärts zu ziehen gebrauch macht, bleibt einzig und alleine dir übrig.

Dem durch den Sonderwürfel kann deine mühsam aufgebaute Taktik wieder hinfällig geworden sein und deine Mitspieler lachen sich ins Fäustchen!

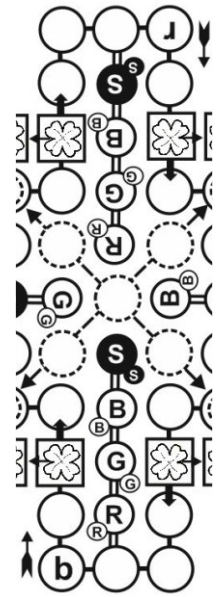
Aber keine Angst, die Möglichkeit sich zu revanchieren kommt sicher bald.

Man glaubt sich also auf den Kleeefeldern in Sicherheit? Tja, wenn man sich da nur nicht täuscht. Ein gewürfeltes Kleeblatt kann schon mal reichen um eine fremde Figur wieder auf das Heimfeld zu schicken!

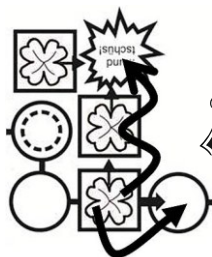
Das Spiel endet, wenn einer der Spieler alle seine vier Zielfelder mit seinen Figuren erreicht hat. Er hat das Spiel gewonnen.



Autorenspiele von Ewald Wolfsgruber (<http://bastelspiele.jimdo.com>)



Alter	ab 7
Hirn	mittel
Glück	groß
Zeit	45 min
Spieler	2 - 4



# ...UND TSCHÜS!

Autorenspiel 2016 von Ewald Wolfsgruber

