

Spielverlauf & Spielregeln

Jeder Spieler darf 3-mal würfeln, wer die höchste Zahl würfelt beginnt. Wer eine 6 hat, darf die erste Figur auf das Startfeld stellen. Danach kann man noch einmal würfeln und um die gewürfelte Zahl vorrücken. Die Spieler, die bei der ersten Runde keine 6 haben, müssen dann wieder 3-mal würfeln, bis sie die erwünschte Zahl würfeln.

Sobald man eine Figur auf der Startposition hat, gilt es, diese so schnell wie möglich ins Ziel (Häuschen) zu bringen. Wenn man wieder eine 6 würfelt, muss man damit zuerst die restlichen Figuren aus der Startposition bringen und auf das Startfeld setzen. Erst wenn alle Figuren im Umlauf sind, kann man die Zahl 6 auch ausfahren.

Kommt man mit einer Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur steht, kann man diese schlagen (hinauswerfen) und diese Spielfigur des Gegenspielers muss wieder auf die Anfangsposition. Mit einer 6 kann sie dann wieder ins Spiel gebracht werden. Kommt man mit einer Figur auf ein Feld mit einer Zahl, muss zunächst die Sportübung vom Übungsblatt absolviert werden. Erst dann ist der Zug zu Ende.

Steht auf einem Feld, auf das man vorrücken möchte, eine Eigene, muss man den Zug mit einer anderen Figur machen, denn man kann sich nicht selbst schlagen (hinauswerfen).

Es müssen alle Spielfiguren in die Zielfelder (Häuschen) gebracht werden, nachdem sie den vollen Kreis zurückgelegt werden. Dabei darf man die Figuren, die schon im Ziel sind nicht überspringen, sondern jede muss einzeln nachrücken, damit alle Spielfiguren auf den Zielfeldern Platz finden.