

JUMPICO

Regeln (für 2 Spieler)

SPIELMATERIAL

6 Bildplättchen (Motiv egal)

8 Spielsteine (je 1x Leer, 1x 1, 1x 2, 1x 3 für jeden Spieler)

2 Startplättchen

SPIELZIEL

Alle seine 4 Spielsteine auf die gegnerische Seite zu bewegen.

AUFBAU

Platziert die 6 Bildkarten in einer Reihe auf dem Tisch (die Reihenfolge der Motive ist dabei egal). An jedes Ende wird ein Startplättchen angelegt. Jeder Spieler erhält seine vier Spielsteine und legt sie auf sein Startplättchen.

BEWEGUNG

Die Spieler bewegen abwechselnd einen ihrer Spielsteine.

Die Spielsteine können nur in Richtung des gegnerischen Startplättchens bewegt werden.

Eine Rückwärtsbewegung ist nicht erlaubt.

1er ,2er oder 3er Steine können sich so viele unbesetzte Felder auf dem Spielbrett bewegen, wie ihre Zahl angibt. Dabei werden besetzte Felder übersprungen.

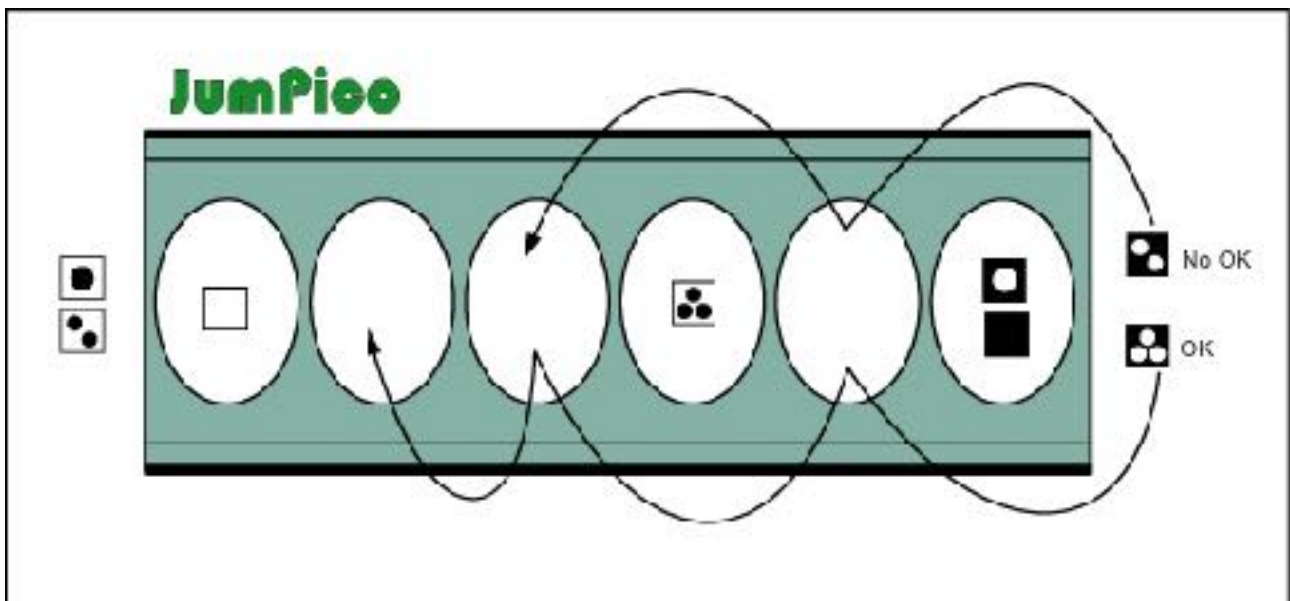
Aber während ihrer Bewegung dürfen,

- 1er Steine maximal *einen* anderen Stein überspringen.
- 2er Steine maximal *zwei* andere Steine überspringen.
- 3er Steine maximal *drei* andere Steine überspringen.

Die leeren Steine können sich genau 1 Feld bewegen, egal ob es besetzt oder unbesetzt ist.

Wenn ein Stein das gegnerische Startfeld erreicht, wird er vom Spielbrett entfernt. Er muss das gegnerische Startfeld *nicht* mit der genauen Punktzahl erreichen.

WICHTIG Aussetzen ist nicht erlaubt.



SPILENDE

Der erste Spieler, der seine 4 Steine auf die gegnerische Seite gebracht hat, ist der Gewinner. Oder es verliert, wer seine Steine nicht mehr regelgerecht bewegen kann.

SKIPS

Regeln (für 2 Spieler)

SPIELMATERIAL

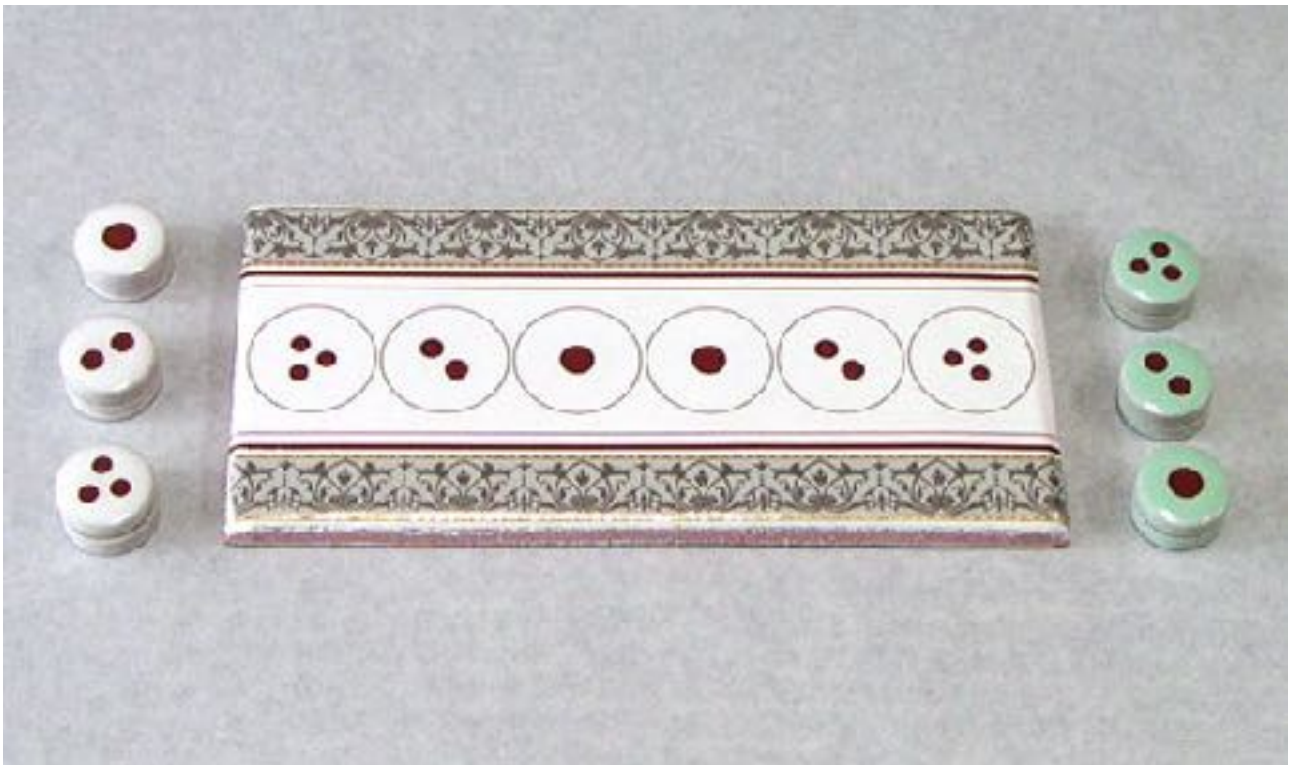
6 Zahlenplättchen (2x 1, 2x 2, 2x 3)
6 Spielsteine (je 1x 1, 1x 2, 1x 3 für jeden Spieler)
2 Startplättchen

SPIELZIEL

Alle seine 3 Spielsteine auf die gegnerische Seite zu bewegen.

AUFBAU

Platziert die 6 Zahlenplättchen wie auf dem Bild gezeigt in einer Reihe. Legt ein Startplättchen auf jede Seite des Spielfeldes. Jeder Spieler erhält seine drei Spielsteine und legt sie auf sein Startplättchen.



BEWEGUNG

Die Spieler bewegen abwechselnd einen ihrer Spielsteine.

Die Spielsteine können nur in Richtung der gegnerischen Seite bewegt werden. Eine Rückwärtsbewegung ist nicht erlaubt.

Jeder Stein kann sich so viele unbesetzte Felder auf dem Spielbrett bewegen, wie seine Zahl angibt. Dabei werden besetzte Felder übersprungen.

Ein Stein kann seine Bewegung aber nicht auf einem Feld beenden, dass seiner Zahl entspricht.

Man muss die gegnerische Seite mit *genauer* Punktzahl erreichen.

WICHTIG Aussetzen ist nicht erlaubt.

SPIELENDENDE

Der erste Spieler, der seine 3 Steine auf die gegnerische Seite gebracht hat, ist der Gewinner. Oder es verliert, wer seine Steine nicht mehr regelgerecht bewegen kann.