

## Weihnachtsraetsel 2009 von Ingo Althoefer Regelschnipsel von "EinStein wuerfelt nicht!"

A\* Spielverlauf: Die hellen Steine  
A\* duerfen nach oben, nach rechts  
A\* und schraeg nach rechts oben  
A\* ziehen, und zwar immer ein  
A\* Feld weit.

B\* Zwei Beispiele zur Verdeutlichung:  
B\* (1) Der Spieler hat noch die  
B\* Steine 1, 4, 6 und wuerfelt eine 3.  
B\* Dann muss er mit der 1 oder der  
B\* 4 ziehen.

C\* Verloren hat, wer keinen Stein  
C\* mehr auf dem Brett hat.

D\* Spielvorbereitung: Die Glassteine  
D\* werden irgendwie auf die markierten  
D\* Felder des Spielplans gelegt: die  
D\* hellen Steine in die linke untere  
D\* Ecke, die dunklen rechts oben.

E\* Dabei sollen die Steine mit den  
E\* Zahlen nach oben liegen. Es  
E\* beginnt der juengere Spieler oder  
E\* der Verlierer von vorher.

F\* Hat der Spieler noch einen Stein  
F\* mit der gewuerfelten Zahl auf dem  
F\* Brett, so zieht er mit diesem Stein.

G\* Steht auf dem Zielfeld eine andere  
G\* Figur - egal ob vom Gegner oder  
G\* eine eigene - so wird diese geschla-  
G\* gen und aus dem Spiel genommen.

H\* EinStein wuerfelt nicht!  
H\* Ein schnelles Spiel fuer zwei  
H\* Personen ab 6 Jahren. Ingo  
H\* Althoefer, Copyright 2004.  
H\* 3-Hirn-Verlag@gmx.de

I\* (2) Der Spieler hat noch die  
I\* Steine 2, 3, 5 und wuerfelt  
I\* eine 6. Dann muss er die 5  
I\* ziehen.

J\* Ende des Spiels: Gewonnen  
J\* hat, wer die Ecke des Gegners  
J\* mit irgendeinem eigenen Stein  
J\* erreicht.

K\* Die dunklen Steine dürfen nach  
K\* links, nach unten und schräg  
K\* nach links unten ziehen, auch  
K\* immer ein Feld weit.

L\* Spannend ist, wenn er eine Zahl  
L\* würfelt, zu der er keinen Stein  
L\* mehr im Spiel hat. Dann muss er  
L\* mit der nächstgrößeren oder der  
L\* nächstkleineren Nummer ziehen,  
L\* die er noch hat.

M\* Spielmaterial: Spielplan mit  
M\* 5x5 Feldern, für jeden Spieler  
M\* sechs Glas-Steine mit Nummern  
M\* 1 bis 6, ein Würfel.

N\* Es ist also meist ein Vorteil,  
N\* eine Zahl zu würfeln, zu der  
N\* man keinen Stein mehr hat!

O\* Die Spieler ziehen abwechselnd.  
O\* Bevor ein Spieler zieht, würfelt er.