

Treppenspiel

Sei der Schnellste bei diesem abwechslungsreichen Rennen, aber Vorsicht: Laufbänder, Mauern und Löcher stellen dich auf die Probe. Wer wird die Treppe erklimmen und den ultimativen Sieg erringen?

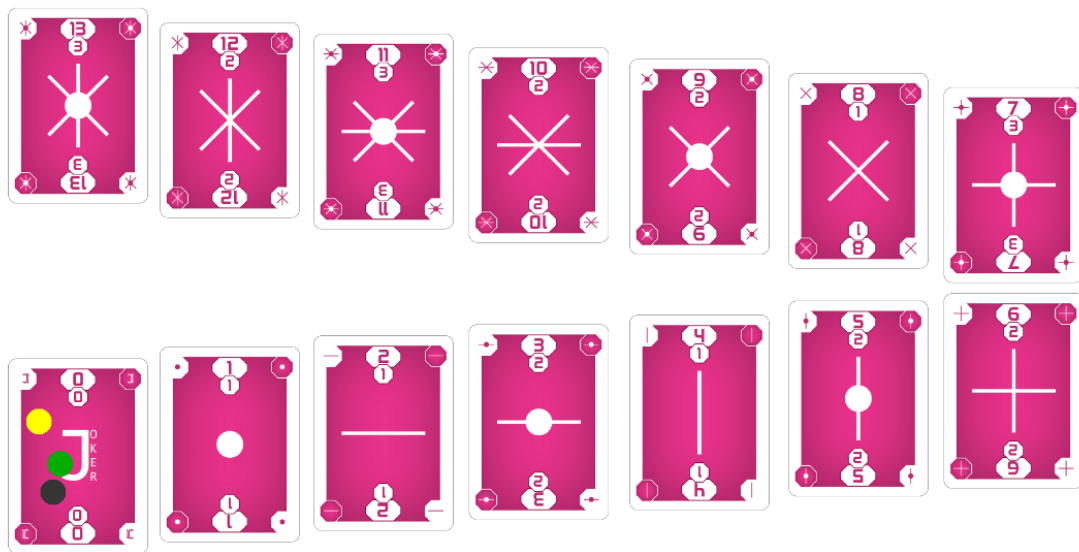
Anzahl der Spieler: 2 oder mehr Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck zum Auslegen des Spielfeldes
Ein Kartendeck pro Spieler
Ein sechsseitiger Würfel
Spielfiguren oder ein anderer passender Ersatz

Ziel des Spiels: Erreiche als erster den Joker über die Treppen.

Aufbau:

Eine Kartendeck wird genommen und die Karten werden in Reihenfolge ihres Wertes ausgelegt: Joker, 1, 2, 3, 4, 5, 6 wobei jede Karte leicht höher als die vorherige ist. Dann wird die 7 oben über die 6 gelegt und 8, 9... werden in die andere Richtung weitergelegt. Dasselbe gilt für die Karten 14, 21 und 28. Die letzte Karte ist erneut ein Joker. Jeder Spieler nimmt die 5 Single Karten aus seinem Deck, mischt sie und legt sie verdeckt vor sich hin. Jeder Spieler platziert seine Spielfigur auf dem unteren Joker.



Spielablauf:

Der erste Spieler würfelt und bewegt seine Figur entsprechend der geworfenen Zahl. Danach zieht er die oberste Karte seines Stapels und deckt sie vor sich auf. Wenn das Symbol nicht auf seinem Feld ist, passiert nichts, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn das Symbol auf dem Spielfeld vorhanden ist, führt der Spieler den entsprechenden Effekt aus:

Punkt: Gehe ein Feld vor.

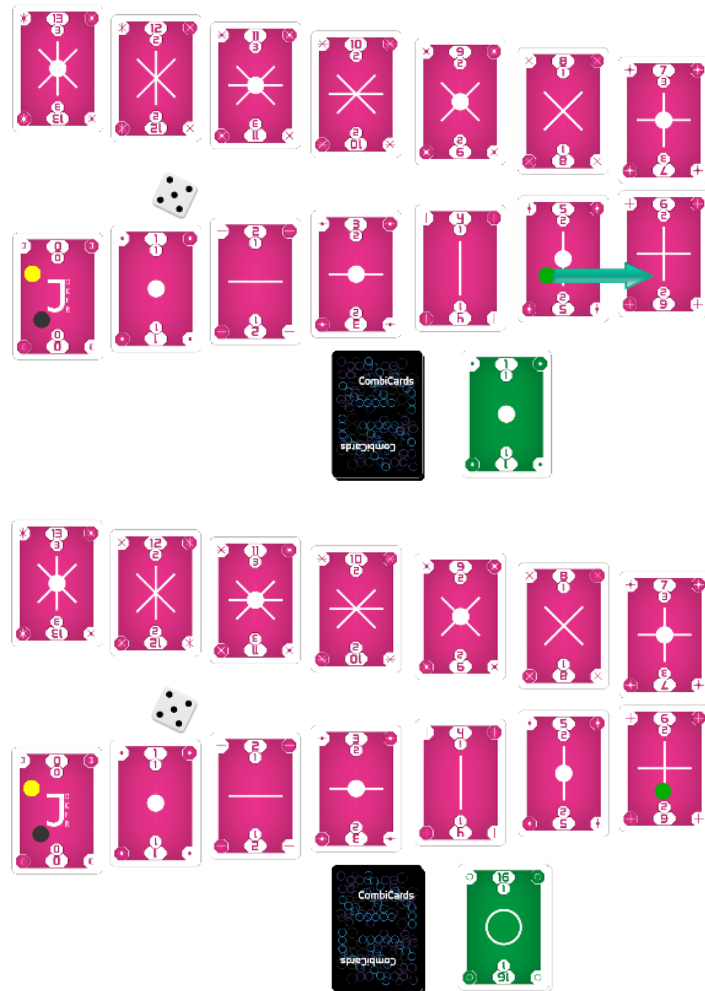
Balken: Gehe ein Feld zurück.

Säule: Setze eine Runde aus.

X: Springe auf die Karte unter der aktuellen Position; das bedeutet, eine Reihe abwärts.

Kreis: Würfel und bewege Dich entsprechend viele Felder zurück.

Wenn ein Spieler durch ein Symbol auf ein neues Feld kommt, zieht er eine weitere Karte und handelt sie ab, wenn das Symbol auf dem neuen Feld und der neuen Karte übereinstimmen. Dies endet, wenn ein Symbol gezogen wird, das nicht auf dem Feld ist, durch Aussetzen oder wenn der Stapel erschöpft ist und neu gemischt werden muss. Die Karten jedes Spielers werden Zug für Zug aufgedeckt. Nach dem Zug, in dem der Stapel aufgebraucht wurde, wird er neu gemischt.



Ende des Spiels:

Um das Spiel zu gewinnen, muss man den oberen Joker genau erreichen. Wenn die Würfelzahl größer ist, geht der Spieler den Rest der Felder wieder zurück. Ein Spieler kann auch gewinnen, indem er auf die 31 kommt und einen Punkt zieht.

Die Symbole kann man auch so verstehen:

Punkt: Ein Trampolin lässt dich ein Feld weiterspringen.

Balken: Ein Laufband läuft Rückwärts und schiebt dich auf das Feld hinter dir.

Säule: Eine unsichtbare Wand versperrt dir den Weg. Du kommst einfach nicht daran vorbei.

X: Unter deinen Füßen bewegt sich etwas. Ist das ein Loch im Boden? Ahhhh...

Kreis: Du landest auf einen Drehrisikol, er dreht sich so schnell, dass du verwirrt wirst und in die falsche Richtung läufst.

Variante:

Für mehr Spaß und eine längere Spieldauer umfasst das Deck nicht nur die Singlekarten, sondern auch alle zehn 2er-Karten. Wenn nur eins der Symbole auf dem Feld ist muss er dieses verwenden. Wenn aber beide Symbole der Karte auf dem Feld sind, darf der Spieler einen der beiden Effekte auswählen, den er anwenden möchte.