

## SPIELABLAUF AB DER 2. RUNDE

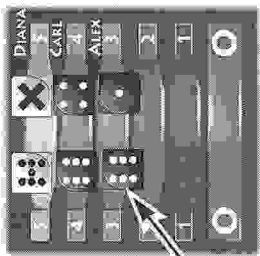
Ab der zweiten Runde führt jeder Spieler folgende Aktionen durch:

- 1) ZIEHEN (wenn möglich)
- 2) WÜRFELN
- 3) PLAZIEREN
- 4) RAUSWERFEN

### ZIEHEN

Liegen die Würfel eines Spielers nach einer Runde noch auf dem Würfelfeld, darf er seine Spielfigur vorwärts ziehen. Wieviele Felder er ziehen darf, bestimmt die Zahl des Würfelfeldes. Danach nimmt er seine Würfel vom Spielplan. Liegen die Würfel nicht auf einem Würfelfeld, bleibt die Spielfigur stehen. Auf den Laufeldern können mehrere Figuren gleichzeitig stehen.

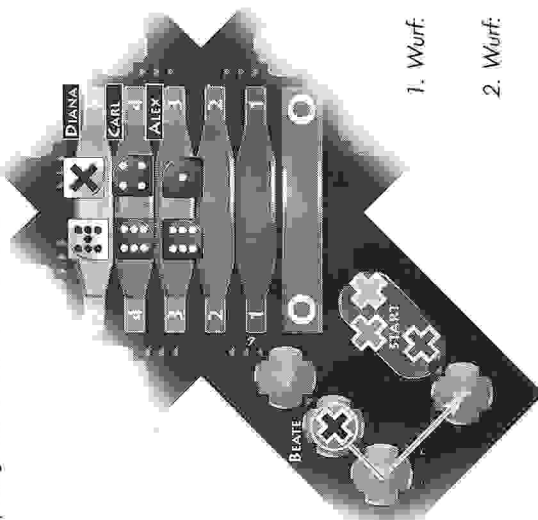
Die folgenden Aktionen WÜRFELN, PLAZIEREN und RAUSWERFEN werden gespielt, wie unter „SPIELABLAUF 1. RUNDE“ beschrieben.



**Beispiel 5a:** Alex ist wieder am Zug. Seine Spielfigur bleibt stehen, weil seine Würfel vor ihm auf dem Tisch liegen. Er würfelt „21“, danach „61“ und legt seine Würfel auf Würfelfeld 3.

**Alex:** 1. Wurf: 2. Wurf:

**Beispiel 5b:** Danach ist Beate am Zug. Ihre Würfel liegen nicht mehr auf einem Würfelfeld. Beate würfelt und erhält zuerst „32“ und dann die Kombination XX. Damit wird ihr Zug ungültig, und sie muß mit ihrer Spielfigur zwei Laufelder zurückziehen.

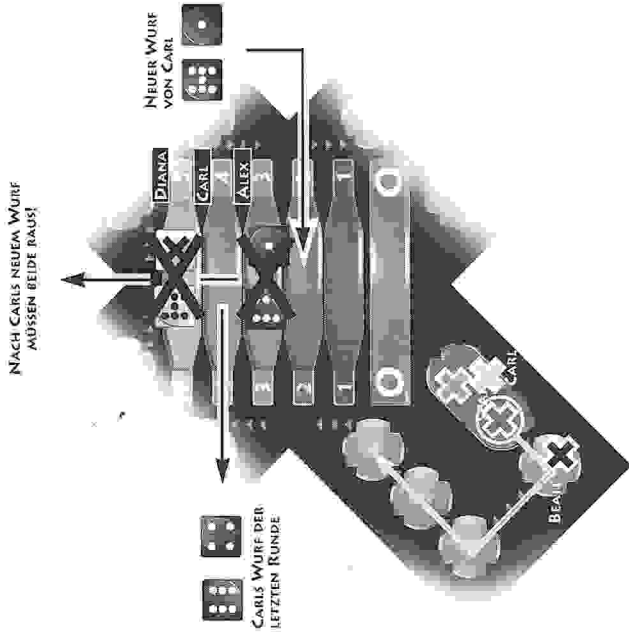


### Beate:

1. Wurf:

2. Wurf:

**Beispiel 5c:** Carl ist am Zug. Seine Würfel liegen noch auf Würfelfeld 4. Er zieht seine Figur vier Laufelder vor und nimmt die Würfel vom Spielplan. Danach würfelt er „71“, akzeptiert diesen Wurf und legt seine Würfel auf Würfelfeld 2. Dadurch wirft er Dianas und Alex' Würfel vom Spielplan.



NACH CARLS NEUEM WURF MÜSSEN BEIDE RAUS!

NEUER WURF VON CARL

CARLS WURF DER LETZTEN RUNDE

## SPIELENDERE

Der Spieler, der zuerst mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, hat **EXXTRA** gewonnen.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23 - D5

D-63128 Dietzenbach

Email: [AMIGO\\_Spiele@Compuserve.com](mailto:AMIGO_Spiele@Compuserve.com)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, MCMXXCVIII

V1.0

# EXXTRA WURF MIT X- WAS WOHL NIEMAL!

EIN SPIEL VON REINER KNIZIA

**Spieler:** 3 - 6 **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 30 Min.

## INHALT:

12 WÜRFEL IN 6 FARBEN

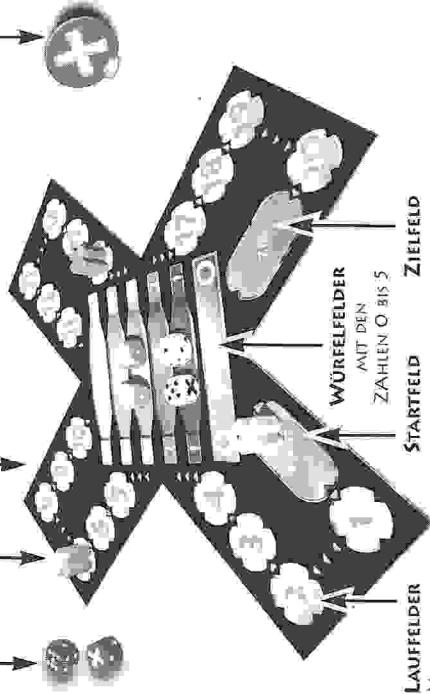
JE SECHS WÜRFEL MIT DEN ZAHLEN 1,2,3,4,7 UND X

JE SECHS WÜRFEL MIT DEN ZAHLEN 1,2,3,5,6 UND X

6 SPIELFIGUREN IN 6 FARBEN

6 AUFSTELLER MIT STELLFÜßEN  
IN 6 FARBEN

1 SPIELPLAN



LAUFFELDER  
MIT DEN  
ZAHLEN 1 BIS 20

WÜRFELFELDER  
MIT DEN  
ZAHLEN 0 BIS 5

STARTFELD

ZIELFELD

... UND 1 SPIELANLEITUNG

## SPIELENDERE

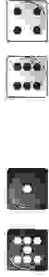
Jeder Spieler versucht durch Würfelglück und Risikobereitschaft mit der eigenen Spielfigur möglichst schnell voranzukommen. Wer seine Würfelergebnisse geschickt einsetzt, kann seine Mitspieler damit bremsen. Wer zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen.

## VORBEREITUNG

Der Spielplan wird zusammengesetzt und in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, einen Aufsteller, einen Stellfuß und zwei Würfel, alles in der gleichen Farbe. Die Spielfigur wird auf das Startfeld gestellt. Der Aufsteller wird in einen Stellfuß gesteckt und vor dem jeweiligen Spieler auf den Tisch gestellt. Dadurch ist während des Spiels leicht zu erkennen, wer mit welcher Farbe spielt. Ein Spieler beginnt, danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

**DIE WÜRFEL UND IHRE KOMBINATIONEN**  
Bei den zwei Würfeln, die jeder Spieler erhält, ist auf dem einen die „7“ die höchste Zahl und auf dem anderen die „6“: Es wird immer mit beiden Würfeln gewürfelt. Beim Ablesen des Ergebnisses steht immer die höhere Zahl an der ersten Stelle. Die höchste Würfelkombination ist also 7 und 6, ausgesprochen „76“. Die jeweils höhere Augenzahl ist entscheidend für die Rangfolge der Würfelkombinationen:

„71“ ist höher als „64“



„32“ ist höher als „31“



## SPIELABLAUF 1. RUNDE

Wenn ein Spieler am Zug ist, muß er zuerst würfeln. Danach platziert er sein Würfelpaar auf ein beliebiges Würfel Feld und kann dadurch die Würfel anderer Spieler vom Spielplan werfen.

### WÜRFELN

Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Er kann die Würfelkombination akzeptieren und die Würfel auf eines der Würfel Felder legen oder weiter würfeln, um ein besseres Ergebnis zu erhalten. Der Spieler darf so oft würfeln wie er will, es sei denn, er würfelt ein X. Damit ist sein Zug beendet. Für jedes gewürfelte X muß der Spieler seine Spielfigur sofort um ein Lauffeld zurückziehen. Würfelt er die Kombination X-X, geht seine Spielfigur zwei Lauffelder zurück. Dann ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe.

**Ausnahme:** Würfelt der Spieler im ersten Wurf ein X, so zählt dieses X ohne weitere Konsequenz als Null. Erst ab dem zweiten Wurf beendet ein X seinen Zug.

**Pasch:** Wirft ein Spieler einen Pasch, 1-1 oder 2-2 oder 3-3, dann zieht er seine Figur sofort um ein, zwei oder drei Lauffelder vor. Danach darf er weiterwürfeln.

**Beispiel 1:** Alex würfelt die Kombination X-X. Da es sein erster Wurf ist, zählt der Wurf als 0-0. Alex würfelt weiter. Er erhält eine „42“ und dann 7-X. Damit wird Alex' Zug ungültig. Er muß seine Spielfigur ein Lauffeld zurückziehen. Da die Figur noch auf dem Startfeld ist, bleibt sie stehen.

**Alex:** 1. Wurf: 2. Wurf: 3. Wurf:

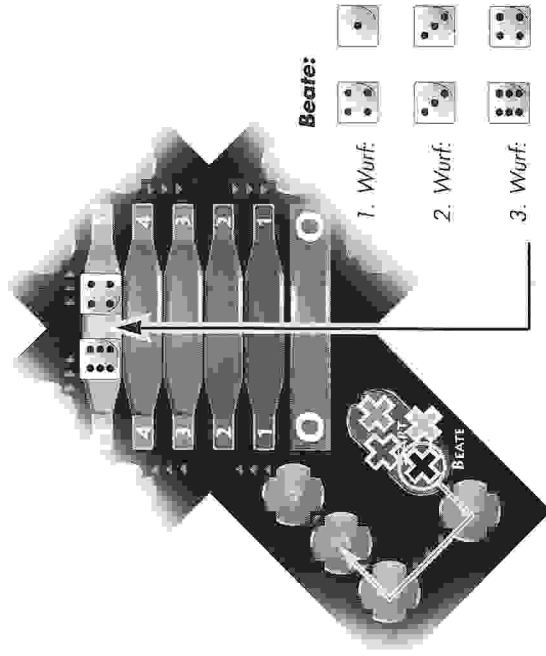
### PLAZIEREN

Sobald der Spieler eine Würfelkombination akzeptiert, legt er die beiden Würfel auf ein beliebiges freies Würfel Feld. Auf jedem der Felder 1 bis 5 in der Mitte des Spielplans darf nur ein Würfelpaar liegen. Im untersten Würfel Feld mit der Null können mehrere Würfelpaare liegen.

Würfelkombinationen mit einem X können auch auf ein Würfel Feld gelegt werden. Aber nur, wenn das X im ersten Wurf gewürfelt wird und somit als „0“ zählt.

Ein Spieler kann seine Würfel auf jedem freien Würfel Feld platzieren, also auch über anderen Würfelpaaren, die höhere Ergebnisse zeigen.

**Beispiel 2:** Beate ist am Zug. Sie würfelt zuerst „41“, dann einen 3er-Pasch. Sie zieht ihre Figur sofort drei Lauffelder vor. Beate würfelt weiter und erzielt mit dem dritten Wurf eine „64“. Sie akzeptiert diese Kombination und legt ihr Würfelpaar mit diesem Ergebnis auf Würfel Feld 5.



### RAUSWERFEN

Ein Spieler muß die Würfelpaare der Mitspieler vom Spielplan werfen, wenn er sein Würfelpaar auf ein Würfel Feld unterhalb der fremden Würfel legt und seine Würfelkombination gleich oder höher ist. Die darüberliegenden Würfel werden vom Spielplan genommen und den betreffenden Spielern zurückgegeben. Durch das Platzieren eines Würfelpaars können mehrere Würfelpaare rausgeworfen werden. Auch bei gleichem Ergebnis werden Würfelpaare vom Spielplan entfernt. Legt ein Spieler sein Würfelpaar auf ein Würfel Feld unterhalb eines von einem anderen Spieler belegten Würfel Feldes und seine Würfelkombination ist niedriger, dann bleiben alle Würfelpaare liegen.

**Beispiel 3:** Carl ist am Zug. Er würfelt 3-X. Da es sein erster Wurf ist, zählt der Wurf als „30“. Carl würfelt weiter und erhält eine „42“ und dann eine „64“. Diesen Wurf akzeptiert er und legt das Würfelpaar mit dieser Kombination auf das Würfel Feld 4. Damit werden Beates Würfel vom Spielplan geworfen, weil sie die gleiche Kombination zeigen.

### Carl:

1. Wurf:

2. Wurf:

3. Wurf:

**Beispiel 4:** Diana ist am Zug. Sie würfelt bei ihrem ersten Wurf 7-X = „70“ und akzeptiert diese Kombination. Diana könnte ihr Würfelpaar auf das Würfel Feld 3 legen und damit die Würfel von Carl rauswerfen. Sie könnte aber auch die Würfel auf das Würfel Feld 5 über Carls Würfel legen, diese bleiben dann liegen. Diana entscheidet sich, ihre Würfel auf das Würfel Feld 5 zu legen, in der Hoffnung, bei ihrem nächsten Zug einen größeren Sprung (5 Lauffelder) in Richtung Ziel machen zu können.

### Diana:

1. Wurf:

