



Reisespiele



Die Spielregeln

Mensch ärgere Dich nicht

Jeder Spieler (max. 4) bekommt 4 Spielfiguren je einer Farbe. Alle Figuren werden in die jeweilige unbedruckte Ecke des Spielfeldes gestellt. Jeder würfelt einmal und die Person mit der höchsten Augenzahl darf beginnen, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Die Spielfiguren dürfen erst ins Spiel, wenn eine 6 gewürfelt wird. Pro Runde hat der Spieler, solange er noch keine Figur im Spiel hat, 3 Würfel-Versuche. Anschließend werden die Spielfiguren immer in Höhe der gewürfelten Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärtsbewegt. Eigene und fremde Spielfiguren können übersprungen werden, jedoch muss das Feld mitgezählt werden. **Landet jemand direkt auf dem Feld, auf dem bereits eine Figur steht, darf diese aus dem Spiel geworfen werden. Sie muss nun in die leere Ecke hinter der Startposition zurück.**

Gewonnen hat, wer zuerst mit allen 4 Spielfiguren das Spielfeld umrundet hat und sie sicher „nach Hause“ gebracht hat, also auf den 4 Feldern in der Mitte.

Auf diese Felder muss man mit der passenden Anzahl der Würfel kommen. Es darf dabei auch eine stehende Spielfigur übersprungen werden. Ansonsten gilt: In der nächsten Runde nochmals versuchen und nicht ärgern lassen!



Mühle

Beide Spieler bekommen zu Beginn 9 Spielsteine je einer Farbe.

Einer beginnt und setzt einen Stein auf einen beliebigen Punkt. Wer 3 Steine in einer Reihe hat, waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal!), darf dem Gegner 1 Stein wegnehmen. Aus einer Mühle (= 3 Steine nebeneinander) darf dem Gegner kein Stein weggenommen werden. Ausnahme: Der Gegner hat nur noch 3 Steine. Wenn alle Steine gesetzt sind, wird abwechselnd immer 1 Stein den Linien entlang gezogen (bis zum nächsten Punkt); **wer dabei eine Mühle schließen kann, darf dem Gegner einen Stein wegnehmen.** Hat ein Spieler nur noch 3 Steine, darf er (wenn er an der Reihe ist) mit jeweils einem Stein zu einem beliebigen Punkt springen.

Gewonnen hat der, der alle Mühlen geschlossen hat oder dem Partner alle bis auf 2 Steine stibitzt hat.



Tic Tac Toe

Beide Spieler bekommen 5 Spielsteine in je einer Farbe.

Die beiden Spieler setzen abwechselnd je 1 Stein in die freien Kästchen des Spielfelds.

Ziel ist es, 3 der eigenen Steine waagrecht, senkrecht oder diagonal zu platzieren. Wem das zuerst gelingt, hat gewonnen.

Gelingt es keinem Spieler, so ist es ein Unentschieden.