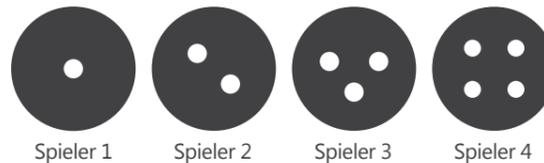
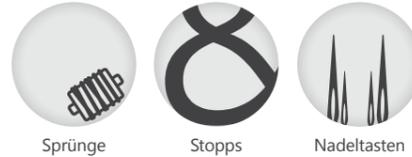


SPIELREGELN & RICHTLINIEN

ZIEL DES SPIELS

- Ziel des Spiels ist es, der Erste zu sein, der den **GOLDENEN** Button gewinnt. Die Ziellinie erreichst du, indem du dich über das Brett von Button 1 bis Button 100 bewegst. Auf dem Weg kannst du andere Spieler "einfangen" und sie zurück an die Startlinie zu schicken. Das macht sie langsamer, da sie wieder von vorne los laufen müssen. Das Spiel kann allein oder mit mit 2, 3 und 4 Spielern gespielt werden.
- **Das Brettspiel besteht aus 3 Hauptelementen:**
 - ◆ 4 Garnrollenfelder für Sprünge.
 - ◆ 5 Symbolfelder als sichere Stopps.
 - ◆ 6 Nadelfelder als Fallen.
- **Das Brettspiel hat einen Startknopf für jeden Spieler:**
 - ◆ Der Button mit 1 Knopfloch für den Spieler (1).
 - ◆ Der Button mit 2 Löchern für den Spieler (2).
 - ◆ Der Button mit 3 Löchern für den Spieler (3).
 - ◆ Der Button mit 4 Löchern für den Spieler (4).



WÜRFELN

- Jeder Spieler würfelt einmal. Der Spieler mit der höchsten Zahl macht den ersten Zug. Die Person, die die zweit-, dritt- und vierthöchste Zahl gewürfelt hat, ist während des Spiels in dieser Reihenfolge an der Reihe.
- Wenn zwei oder mehrere Spieler die gleiche Zahl würfeln, würfelt jeder dieser Spieler noch einmal, um die Reihenfolge festzulegen.
- Wer eine 6 würfelt, darf einen weiteren Zug machen. Als Beispiel: Du stehst auf Knopf 1 und hast eine 6 gewürfelt. Du darfst nun direkt noch einmal würfeln – etwa eine 4. Du darfst nun deine Figur auf Knopf 11 (1 + 6 + 4) bewegen. Innerhalb eines Zuges kannst du maximal dreimal die 6 würfeln. Wenn du das vierte Mal eine 6 würfelst, wird dieser Zug ungültig.

FOLGE DEN ZAHLEN

Weitere Angaben zu den Bildfeldern auf dem Brett:

- **Landen auf sicheren Stopps**
Auf den sicheren Stopps kann dir nichts passieren. Es können mehrere Spieler gleichzeitig auf diesen Feldern landen, ohne sich gegenseitig wieder an die Startlinie zu befördern. Wenn du zum Beispiel auf Knopf 26 eine 1 würfelst, bist du auf Knopf 27 sicher. Du hast Glück und niemand kann dich zurück an den Start befördern.
- **Garnrollen hochklettern**
Die Fadenspulen ermöglichen es, sich nach oben zu bewegen und schneller voranzukommen. Wenn du genau auf einem Knopf landest, der ein Bild der Garnrolle zeigt, darfst du deine Figur bis zu dem Knopf bewegen, an dem der Faden endet. Würfelst man zum Beispiel eine 2 während man auf Knopf 18 steht, dann darf man seine Figur auf Knopf 20 verschieben, was die Figur dann zu Knopf 36 führt. Du hast Glück und springst 16 Felder.
- **Nadeln runterrutschen**
Auf den Nadeln kannst du dich leider rückwärts bewegen und nach unten rutschen. Wenn du genau auf den Nadeln landest, musst du deine Figur auf das Feld zurück schieben, an dem der Faden endet. Hast du zum Beispiel eine 3 gewürfelt und auf Knopf 22 gestanden, dann muss deine Figur auf Knopf 8 verschoben werden. Du hast also leider Pech und bewegst dich 17 Felder nach unten.
- **Andere Gegner einfangen**
Landest du auf dem gleichen Button wie dein Gegner, muss dieser auf Knopf 1 zurückgehen und von vorn beginnen. Als Bonus erhältst du einen zusätzlichen Zug und darfst noch einmal würfeln. Würfelst du dann zum Beispiel eine 4 während du auf Knopf 14 standst und ein anderer Spieler ist bereits auf Knopf 18, dann würdest du deine Figur auf diesen Knopf bewegen und einen weiteren Gegner einfangen. Du hast also einen guten Lauf und vernichtest deine Gegner.

WANN KANNST DU STEHEN BLEIBEN?

- Wenn du auf dem sicheren Halt landest. Hier kannst du weder andere Spieler einfangen, noch eingefangen werden.
- Wenn du am Ende eines Fadens oder irgendwo in der Mitte eines Fadens landest, bleib einfach stehen. Du hast keine Garnrolle abgewickelt.
- Landest du auf einem Knopf, der sich in der Mitte oder am Ende des Nadelfadens befindet, kannst du einfach stehenbleiben. Man rutscht nur nach unten, wenn man auf der Nadelspitze landet.

WIE GEWINNT MAN

Der Gewinner ist der erste Spieler, der genau die Zahl würfelt, die benötigt wird, um auf dem **GOLDENEN** Knopf 100 zu landen. Wenn du beispielsweise auf Knopf 99 stehst und eine 4 würfelst, kannst du deine Figur nicht weiter bewegen. Du bleibst weiter auf Knopf 99, es sei denn, du würfelst die genaue Nummer 1.

Dieses Brettspiel wurde zur Unterhaltung für dich, deiner Freunde und deine Familie entwickelt. Es gibt 2 verschiedene Spielarten. Die Regeln für eine weitere, verdrehte Version findest du Online. **Viel Spaß!**

