Huckepack (Art. Nr. 1015)

Spiel für 2-4 Personen

Vorbereitung:

- Jeder Spieler erhält 3 Spielsteine einer Farbe, die vor Spielbeginn auf die entsprechend markierten Spielfelder im Außenkreis gestellt werden. Außerdem erhält jeder 2 weiße Spielsteine, die er in 2 seiner färbigen Spielfiguren steckt (egal in welche).

Spielzüge:

- Es wird reihum gewürfelt. Man darf um die gewürfelte Augenzahl mit einem beladenen oder unbeladenen Spielstein **im Uhrzeigersinn** nach vor rücken.
- Würfelt man einen **6-er**, darf man entweder 6 Felder nach vor ziehen, oder vom Außenkreis in den Innenkreis oder umgekehrt wechseln (siehe Skizze). In den Eckpositionen gibt es mehrere Möglichkeiten, vor allem vom inneren Eck nach außen. Hier darf man entsprechend der Pfeile auf der Skizze selbst entscheiden, wohin man geht.
- Außerdem darf man nach einem **6-er** noch einmal würfeln.

Aktionen:

- Kommt man mit einer leeren (unbeladenen) Spielfigur auf das Feld eines mit einem weißen Stein „bepackten“ Gegners, nimmt man dessen Platz auf dem Spielfeld ein und „raubt“ ihm den weißen Spielstein, den man nun selbst tragen darf. Der nun „leere“ Gegner wird auf das zunächst gelegene freie Feld **zurückgestellt**.
- Das gilt auch, wenn man nach einem Wechsel zwischen Außen- und Innenkreis auf das Feld eines Gegners kommt.
- Man kann **nicht** mit einem leeren Spielstein auf ein Feld ziehen, das mit einem leeren Gegner besetzt ist.
- Man kann **nicht** mit einem beladenen Spielstein auf das Feld eines Gegners ziehen, egal ob dieser bepackt oder leer ist.
- Das heißt (Faustregel): Es geht nur **leer auf voll** (siehe erster Punkt).

Zielfeld:

- Zu jedem Spieler gehört ein mit färbigen Pfeilen markiertes Spielfeld (=Zielfeld), welches der Gegner **nicht** betreten darf (Skizze).
- Erreicht man mit einer beladenen Spielfigur sein eigenes Zielfeld, darf man den weißen Stein auf einem in seiner Farbe markierten Feld in der Mitte des Spielbretts ablegen.
- Die färbige Spielfigur selbst bleibt jedoch weiter im Spiel. Wenn man wieder am Zug ist, sollte man (muss man aber nicht) im eigenen Interesse sein Zielfeld freimachen und zieht um die gewürfelte Augenzahl entweder in den Außen- oder Innenkreis weiter.
- Das **eigene** Zielfeld darf auch jederzeit benutzt werden, um vom Außenkreis in den Innenkreis oder umgekehrt zu wechseln. Dabei wird das Zielfeld entsprechend der gewürfelten Augenzahl mitgezählt.

Taktik:

- Es ist nicht nur sinnvoll, die eigenen beladenen Spielfiguren so schnell wie möglich vorwärts zu bewegen, sondern man sollte auch versuchen, den Gegnern möglichst viele weiße Steine abzunehmen, um sie am Sieg zu hindern.
- Im Innenkreis kommt man schneller voran, dafür lebt man da manchmal gefährlicher…

Ziel des Spieles:

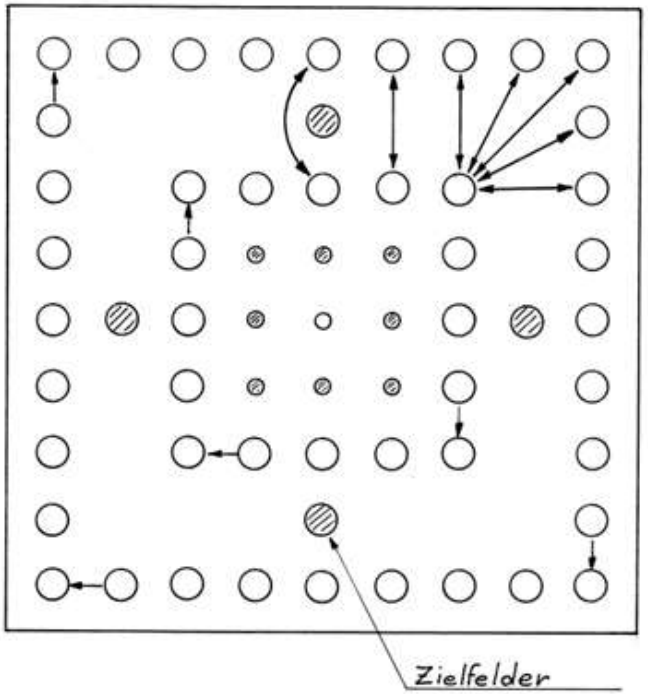
- Gewinner ist derjenige Spieler, der zuerst 2 weiße Spielsteine ins Ziel gebracht hat.

Spielvariante:

- Bei nur 2 oder 3 Spielern kann man pro Person auch 4 Spielfiguren+ je 3 weiße Spielsteine verwenden. Die 4. Spielfigur wird zu Beginn ganz ins Eck vor die anderen 3 Figuren seiner Farbe gestellt.
- Sieger ist dann derjenige Spieler, der zuerst 3 weiße Spielsteine ins Ziel gebracht hat.

Skizze:

- Wechsel zwischen Außen- und Innenkreis mit einem **6-er**:



Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr!

Pinzgauer Holzspielzeug
Roßberg 144
A-5741 Neukirchen am Großvenediger
Tel: 06565/6843 Fax: Durchwahl 14
e-mail: firma@pinzgauer-holzspielzeug.at
web: www.pinzgauer-holzspielzeug.at