

Alles läuft!

2-5 Spieler, ca. 10-20 Min., 10-99 Jahre



SPIELMATERIAL

- ✓ 13 Bierdeckel (1x Startfeld, 1x Zielfeld, 10x Lauffeld, 1x Meisterschafts-Deckel)
- ✓ 1 Stanztableau mit 15 Spielmarkern: je 1 Lauffigur in 5 Spielerfarben + 10 Zahlenmarker
- ✓ 2 Augenzwürfel [1-6]

Meisterschaft: Der Meisterschafts-Deckel zeigt die Regeln für eine Spielvariante des Spiels. Beim normalen Spiel bitte einfach aussortieren.

SPIELSTART & SPIELZIEL

Von den Bierdeckeln werden das Startfeld (Zombie-Hand) und das Zielfeld (Hütte) aussortiert. Das Startfeld wird als erstes offen ausgelegt. Dann werden alle Lauffelder nacheinander in beliebiger Reihenfolge (vom Startfeld aus) als fortlaufender Parcours angelegt, immer Kante an Kante. Abschließend wird das Zielfeld an das letzte Lauffeld angelegt. Jeder Spieler wählt 1 Lauffigur und legt sie auf das Startfeld. Restliche Lauffiguren kommen aus dem Spiel. Die Zahlenmarker werden lose gemischt und beliebig jeweils offen (mit der gelben Seite oben) auf den Lauffeldern ausgelegt, so dass dann pro Lauffeld genau 1 Zahlenmarker ausliegt. Die beiden Würfel werden bereit gelegt. Das Spiel ist rundenbasiert, d.h. alle Spieler kommen gleich oft an die Reihe (letzte Runde wird immer zu Ende gespielt). Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Ein Startspieler wird ermittelt (höchste Summe auf beiden Würfeln); dieser beginnt die erste Runde.

SPIELZUG IM ÜBERBLICK

Der Spieler würfelt und kann mit seiner Spielfigur einen Deckel vor-

rücken (Richtung Zielfeld), wenn die ausliegende Zahl des nächsten Deckels erwürfelt wird. Der Spieler würfelt dafür beide Würfel, danach hat er immer optional einen weiteren möglichen Wurf (auch wieder mit beiden Würfeln). Der zweite Wurf ersetzt dann immer das Ergebnis des ersten Wurfs. Die ausliegende Zahl kann alleine (mit nur einem Würfel) oder als Summe (beider Würfel) erspielt werden.

Bsp.: Zahl 3: 3 alleine oder 1+2 / Zahl 6: 6 alleine, 1+5, 2+4 oder 3+3 / Zahl 7: 1+6, 2+5 oder 3+4

Spielziel: Vor allen anderen Spielern das Zielfeld erreichen. Stehen dort (am Ende einer kompletten Runde) mehrere Spieler, gibt es auch mehrere Gewinner!

Info 1: Die Spieler würfeln immer mit beiden Würfeln! / **Info 2:** Es besteht Zugzwang! Wenn ein Spieler was machen kann (spätestens nach dem 2. Wurf), muss er (nur wenn möglich)!

Nachdem ein Spieler einen neuen Deckel erreicht hat, hat er immer die Wahl fortzufahren (wieder bis zu 2 Würfe, um auf den nächsten Deckel zu kommen) oder sich auf dem jetzigen Deckel abzusichern. Der Zahlenmarker wird dann auf die rote Rückseite gedreht und der Spieler muss sofort seinen Zug beenden.

Spielstrategie: Je mehr der vorderste Spieler sich absichert, umso leichter haben es die hinteren Spieler aufzuschließen.

Generell kann jeder Zahlenmarker zur Absicherung auf die rote Rückseite gedreht werden. Diese Aktion erfolgt dann anstatt zu würfeln! Ein gesicherter Zahlenmarker bleibt dann für immer gesichert und gilt im weiteren Spielverlauf für alle teilnehmenden Spieler! Würfelt allerdings ein Spieler lieber und schafft es dann nicht auf einen nächsten Deckel zu ziehen (= Fehlwurf), fliegt seine Spielfigur zurück Richtung Startfeld. Er muss soweit zurück ziehen, bis er einen abgesicherten Deckel erreicht oder maximal bis zum Startfeld selbst.

Pasch-Sonderfunktion: Erwürfelt der Spieler einen Pasch (2x gleiche Zahl, egal welche), kann er hier eine Sonderfunktion nutzen. Er darf sofort auf den nächsten Deckel ziehen, den dortigen Zahlenmarker absichern (wenn noch möglich) und seinen Zug danach sofort beenden.

Achtung: Der Zieldeckel (Hütte) kann nur mit einem beliebigen Pasch (2x gleiche Zahl, egal welche) erreicht werden!

Alles läuft!

2-5 players, approx. 10-20 min., 10-99 years



CONTENTS

- ✓ 13 coasters (1x start field, 1x target field, 10x running field, 1x championship coaster)
- ✓ 1 punching board with 15 game tokens: 1 running figure each in 5 player colors
+ 10 number tokens
- ✓ 2 spot dice [1-6]

Championship: The Championship coaster shows the rules for a game variant of the game. Please just sort out by playing the normal game.

SET-UP & OBJECT OF THE GAME

From the coasters the start field (zombie hand) and the target field (hut) are selected out. The start field will be laid open first. Then all running fields are placed one after the other in any order (from the start field) as a continuous course, always edge to edge. Finally, the target field is placed to the last running field. Every player chooses 1 running figure and places it on the start field. Remaining running figures come out of the game. The number tokens are mixed loosely and placed open on the running fields as desired (with the yellow side open), so that exactly 1 number token is left each running field. The two dice are laid ready. The game is turn based, this means all players will play the same number of times (last round is always finished). The game is played clockwise. A starting player is determined (highest sum on both dice); this player starts the first round.

HOW TO PLAY

The player rolls the dice and can move his figure forward (towards the target) as the

shown number of the next coaster is rolled. The player rolls both dice, then he always has another possible roll (again with both dice). The second roll always replaces the result of the first roll. The pending number can be fulfilled alone (with only one dice) or as the sum (of both dice).

Example: Number 3: 3 alone or 1+2 / Number 6: 6 alone, 1+5, 2+4, or 3+3 / Number 7: 1+6, 2+5 or 3+4

Object of the game: To reach the target field in front of all other players. If there are several players (at the end of a complete round), there are also several winners!

Info 1: The players always roll with both dice!
Info 2: You're forced to play! If a player can do something (at least after the second roll), he must (only if possible)!

After a player has reached a new coaster, he always has the choice to continue (again up to 2 rolls to get to the next coaster) or secure himself on the current coaster. Then the number token will be turned to the red backside and the player must finish his turn immediately.

Game strategy: The more the foremost player secures, the easier it is for the back players to catch up.

Generally, every number token can be turned to the red backside to secure. Then this action takes place instead of rolling the dice! A secured number token

is saved forever and applies in the rest of the game for all participating players! However, if a player likely rolls the dice and then fails to move on a next coaster (= miss), his figure flies back towards the start field. He has to move back so far, until he reaches a secured coaster or maximum to the start field itself.

Double special function: If the player rolls a double (2x equal number, no matter which one), he can use a special function here. He may immediately move to the next coaster, secure the local number token (if still possible) and finish his move immediately thereafter.

Attention: The target field (hut) can only be reached with any double (2x equal number, no matter which)!