Nostalgie-Spiele

HUCKE-PETER

Ein lustiges Gesellschaftsspiel für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 24 Holzscheiben
- ı Würfel
- 1 Spielregel alt
- 1 Spielregel neu

Worum es geht

Bei diesem einfachen Würfelspiel trägt jede Spielfigur schwere Lasten. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er und zieht seine Spielfigur um die entsprechende Augenzahl im Uhrzeigersinn weiter. Auf bestimmten Feldern dürfen Scheiben abgelegt oder den Mitspielern aufgebürdet werden, auf anderen Feldern müssen Scheiben aufgenommen werden.

Wer zuerst alle seine Holzscheiben losgeworden ist, gewinnt das Spiel.

Die Vorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur. Dann nimmt er sich 6 Holzscheiben und lädt sie seiner Spielfigur auf die "Hucke" – die Trage auf dem Rücken.

Dann setzt jeder Spieler seine Spielfigur auf ein beliebiges Eckfeld des Spielplans.

Die Spielfiguren ziehen immer nur auf den rechteckigen Feldern. Der Würfel wird bereit gelegt. Der stärkste Spieler beginnt.

Das Spiel

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt einmal. Dann zieht er seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl weiter – im Uhrzeigersinn (siehe gelbe Pfeile auf dem Spielplan). Was weiter geschieht, hängt davon ab, auf welchem Feld die Spielfigur landet. Danach ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

Die Felder des Spielplans

Eckfeld mit Nr. 1

Wer auf einem solchen Feld landet, darf eine Holzscheibe von seiner Spielfigur abnehmen und sie einer beliebigen anderen Spielfigur aufpacken.



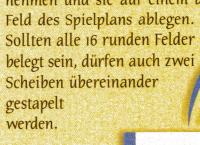
Eckfeld Nr. 2

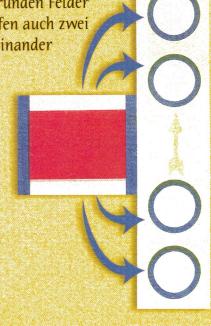
Wer auf einem solchen Feld landet, darf eine Holzscheibe von seiner Spielfigur abnehmen und sie ganz aus dem Spiel entfernen (in die Schachtel zurück).



Rotes Feld

Wer auf einem roten Feld landet, darf eine Holzscheibe aus der Hucke seiner Spielfigur nehmen und sie auf einem beliebigen runden





Mehrere Spielfiguren auf einem Feld

Landet eine Spielfigur auf einem Feld, auf dem bereits eine Spielfigur (oder mehrere) steht, so darf der ankommende Spieler einer anderen Spielfigur auf diesem Feld eine Holzscheibe aufpacken (in die Hucke legen).

Holzscheibe auf benachbartem, runden Feld

Landet eine Spielfigur auf einem rechteckigen

Feld und auf dem runden Feld daneben liegt eine Holzscheibe, so muss der Spieler die Holzscheibe in die Hucke seiner Spielfigur legen. Liegen auf dem Feld mehrere Holzscheiben, so muss der Spieler trotz-



dem nur eine davon nehmen.

Grundregel:

Keiner Spielfigur dürfen mehr als 8 Holzscheiben aufgeladen werden.

Ende des Spiels

Wer zuerst alle seine Holzscheiben losgeworden ist, gewinnt das Spiel.

Impressum © 2006 KOSMOS Verlag

Autor: unbekannt Illustration: unbekannt

Grafik: Michaela Schelk www.fine-tuning.de

Redaktion: Reiner Müller

KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Tel.: +49 (0) 711-2191-0
Fax: +49 (0) 711-2191-422
e-mail: info@kosmos.de
Web: www.kosmos.de



Moderne Varianten

Variante 1

Die Spielfiguren beginnen ganz ohne Lasten. Es gewinnt, wer seiner Spielfigur zuerst 5 Scheiben aufladen konnte.

Gespielt wird, wie oben beschrieben. Es gelten folgende Änderungen:

- Zu Beginn des Spieles werden die runden Felder des Spielplans mit 16 Scheiben belegt.
- Die restlichen 8 Scheiben werden neben dem Spielplan abgelegt, als Vorrat.
- Landet eine Spielfigur auf einem Feld, neben dem eine Scheibe liegt, so darf die Scheibe der Spielfigur aufgeladen werden.
 - Außerdem darf der Spieler, so lange sich Scheiben im Vorrat befinden, eine Scheibe davon nehmen und sie auf ein rundes Feld seiner Wahl legen (stapeln von 2 Scheiben erlaubt).

Kommen so auf einem runden Feld 2 Scheiben zu liegen, so darf trotzdem immer nur eine davon auf eine Spielfigur geladen werden.

- Wer auf dem Eckfeld Nr. 1 landet, darf einer beliebigen anderen Spielfigur eine Scheibe wegnehmen und seiner Figur aufladen.
- Wer auf dem Eckfeld Nr. 2 landet, muss eine der Scheiben von seiner Spielfigur wegnehmen und einer beliebigen anderen Spielfigur aufladen.
- Wer auf einem roten Feld landet, darf noch einmal würfeln und ziehen.
- Steht auf einem Feld des Spielplans eine Spielfigur (oder mehrere) und eine andere beendet dort ihren Zug, so muss der Neuankömmling eine seiner Scheiben an eine der anderen Spielfiguren dort abgeben.

Variante 2

Gespielt wird, wie im Grundspiel beschrieben – allerdings ist die Zugrichtung nicht festgelegt. Das heißt, jeder Spieler entscheidet bei jedem Zug neu, in welche Richtung er ziehen will.