

„Karriereleiter-Spiel“

„Schritt für Schritt zum Erfolg.“

Das Karriereleiter-Spiel, bei dem du dich immer weiter nach oben arbeitest. Jeder Schritt, den du machst, bringt dich näher an dein Ziel. Aber wie im echten Leben: Manchmal musst du auch Rückschläge einstecken. Die sind jedoch keine Niederlagen, sondern eher Treppenstufen, die dir helfen, höher zu steigen. Wer die Leiter richtig erklimmt, weiß, dass jeder Schritt, selbst die schwierigen, dich stärker und weiter bringt.

Kurz gesagt: Wer oben steht, hat das Ziel im Blick – jeder Schritt auf dem Weg dorthin zählt.

Ob zu zweit oder bis zu 4 Spieler...während einer Reise oder bei Wartesituationen...das Spiel bringt für „jeden“ Spaß!

Das Spielfeld wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte gelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das vertiefte Startfeld links unten. Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt. Spielverlauf: Wer an der Reihe ist, betätigt den elektronischen Würfel. Entsprechend der angezeigten Augenzahl darf man mit seiner Spielfigur vorrücken. Landet ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem vertieften Feld, benutzt er die Leiter, die an diesem Feld beginnt oder endet, klettert sie hinauf oder hinab und stellt seine Spielfigur auf das vertiefte Feld am anderen Ende der Leiter.

Spielende: Wer als Erster mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, hat gewonnen.

!!!AUFGEPASST!! Allerdings kann man nur mit der passenden Augenzahl ins Ziel ziehen, ansonsten muss man die überzähligen Punkte rückwärts ziehen. Steht ein Spieler zum Beispiel auf Feld (88) muss er eine 2 würfeln, um ins Ziel zu gelangen. Würfelt er aber ein 6, muss er die zwei Felder vor und die restlichen vier Felder zurücklaufen und landet auf Feld (86).



„Mühle“

Der eine Spieler spielt mit 9 weißen, der andere mit 9 schwarzen Spielkegel. Wer Weiß hat, beginnt und setzt einen Kegel auf einen der Eck- oder Kreuzungspunkte des Mühle-Plans. Danach setzt Schwarz, und so geht's abwechselnd weiter, bis jeder seine 9 Kegel gesetzt hat. Schon beim Setzen versucht man, 3 Kegel nebeneinander auf eine Seitenlinie von einem der drei Quadrate oder auf eine der vier Verbindungslinien zu bringen und so eine Mühle zu bauen. Der Gegner verhindert dies nach Möglichkeit, indem er rechtzeitig einen Kegel dazwischensetzt. Nach dem Setzen wird gezogen. Abwechselnd zieht jeder mit einem beliebigen Kegel auf einen angrenzenden freien Punkt und versucht auch dabei, Mühlen zu schließen oder gegnerische Mühlen zu verhindern. Sobald nämlich ein Spieler eine Mühle geschlossen hat, darf er dem Gegner einen beliebigen Kegel vom Feld nehmen, jedoch nicht aus einer geschlossenen Mühle. Eine Mühle wird geöffnet, indem man einen ihrer 3 Kegel wegzieht. Jetzt ist sie für den Gegner angreifbar. Mit dem nächsten Zug kann die Mühle aber wieder geschlossen werden. Besonders vorteilhaft ist eine Zwickmühle: Durch Verschieben nur eines Kegels wird eine Mühle geöffnet und gleichzeitig eine zweite geschlossen. Man kann dann mit jedem Zug einen Kegel des Gegners nehmen. Sobald ein Spieler nur noch 3 Kegel hat, darf er, anstatt zu ziehen, mit einem Kegel auf jeden beliebigen freien Punkt springen. Verliert er aber noch einen weiteren Kegel, hat er verloren, da er nun keine Mühle mehr zustande bringen kann. *Vorsicht!* Ein Spieler kann auch mit mehr als drei Kegel verlieren, wenn er vom Gegner so eingemauert wurde, dass er nicht mehr ziehen kann.

