

Shlingo - Anleitung

1. Spiel für zwei Spieler
2. Jeder Spieler hat 4 Spielfiguren und einen 6er Würfel.
3. Es wird abwechslungsweise gewürfelt.
4. Die Spieler, positionieren ihre Figuren auf der von Ihnen jeweils gewählten Brettseite auf je einem der vier Felder.
5. Die 4 Figuren müssen beim Spielbeginn auf der jeweiligen Startlinie, auf die grauen Felder verteilt, positioniert werden.
6. Pro Position bzw. Feld darf während es gesamten Spiels immer nur eine Figur stehen.
7. Gewonnen hat derjenige, der alle eigenen Figuren zuerst auf die andere Seite des Brettes, auf ein leeres Feld bringt.
8. Jedes gewürfelte Auge berechtigt zu einem Sprung weiter auf das nächste graue Feld.
9. Nach dem Würfeln muss entschieden werden in welche Richtung der Zug geht.
10. Während eines Zuges darf die vertikale Richtung nicht gewechselt werden, ausser auf der Start- bzw. Ziellinie.
11. Eigene Figuren dürfen nicht übersprungen werden.
12. Werden eine oder mehrere fremde Figuren während eines Zuges übersprungen, können diese vom aktiven Spieler auf ein leeres gegnerisches Startfeld nach Wahl zurückgesetzt werden.
13. Das Ende jedes Zuges muss auf einem leeren Feld enden.
14. Sollte es nicht möglich sein, am Ende des Zuges die Figur auf ein leeres Feld zu setzen, kommt der Gegner an die Reihe.
15. Wer einen Gegner auf die Startlinie zurücksetzen kann, darf nochmals würfeln.
16. Die Ziellinie kann nur direkt erreicht werden, also mit dem letzten Schritt eines Zuges und es darf keine gegnerische Figur auf dem Feld sein.
17. Wenn ein Spieler bei einem Zug mehr Schritte als nötig würfelt um auf die Ziellinie zu kommen, muss die Figur die überzähligen Schritte wieder zurück, dies auf einem anderen letzten Feld als sie gekommen ist.
18. Wenn Aufgrund der Regeln ein Zug verunmöglicht wird, kommt der Gegner an die Reihe
19. Wenn eine Figur auf der Ziellinie angekommen ist, muss diese aus dem Spiel genommen werden.