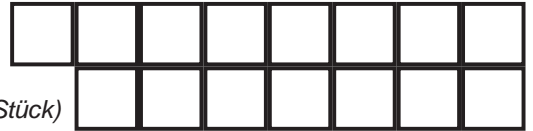
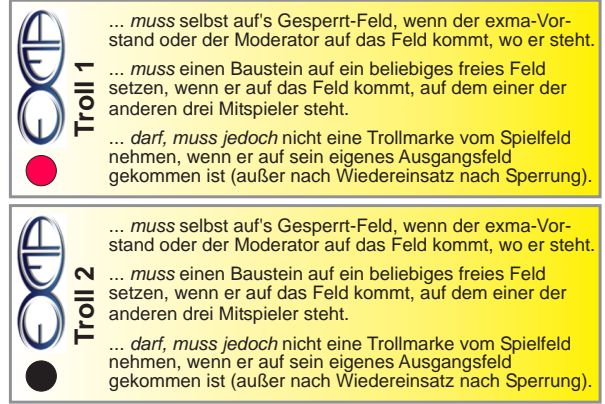
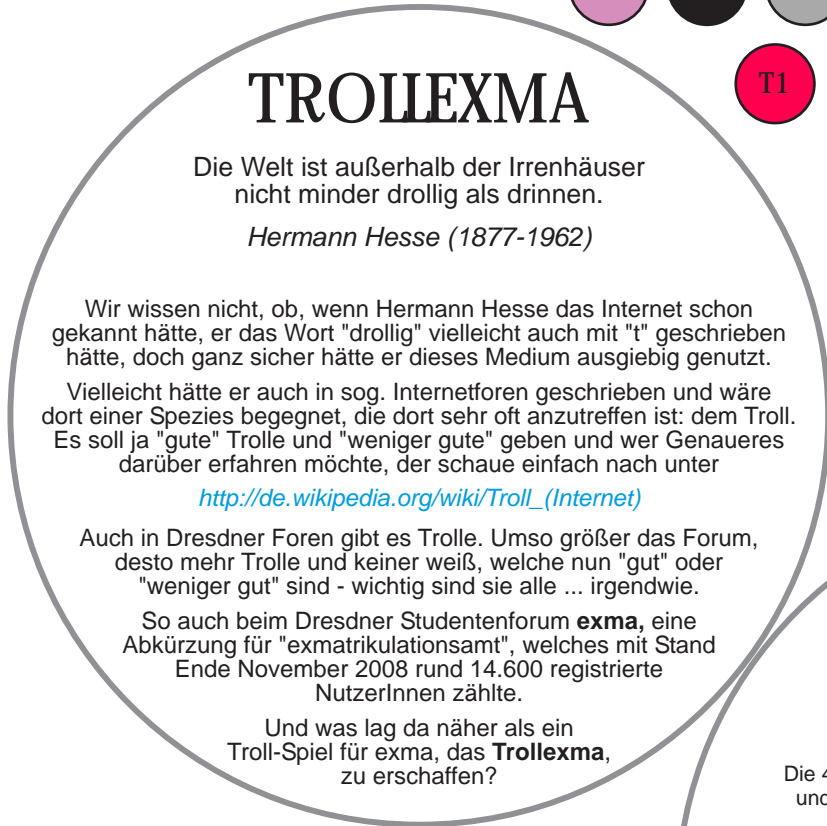
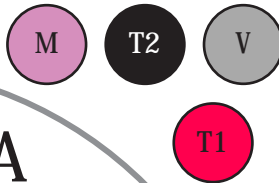


Trollmarken (15 Stück)



Spielsteine (4 Stück)



Spielregeln

Was ihr (noch) braucht:

- 4 Spieler oder 4 Teams
- 4 farbige Spielsteine und 15 Trollmarken (ebenfalls Spielsteine, Cent-Münzen o.ä.)
- 1 handelsüblichen Würfel mit den Ziffern "1" bis "6"
- etwas Humor und Entspannung ...

Die 4 Teams stellen den exma-Vorstand, das Moderatoren-Team und zwei Trolle (ein "gutes" Troll-Team und ein "weniger gutes") dar.

Spielregeln und Ziel des Spiels:

Alle vier Teams setzen ihre Spielsteine auf ihre Ausgangsfelder und dürfen sofort mit dem Setzen beginnen. Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Vorstand. Wer auf's "Gesperrt"-Feld kommt (siehe Regeln auf den Spielkarten), darf erst wieder auf sein Ausgangsfeld, wenn er bei *drei Versuchen* eine "6" gewürfelt hat; würfelt jedoch dann noch einmal. Steht dort bereits ein anderer Mitspieler, so muss dieser auf's "Gesperrt-Feld". Trollmarken dürfen von den Trolls zunächst nur auf die zwölf weißen Felder gelegt werden. Erst wenn diese restlos belegt sind, dürfen Ausgangsfelder anderer Mitspieler belegt werden (auch wenn diese dort stehen), was für diese das Spielende bedeutet. Felder, welche mit Trollmarken belegt sind, werden übersprungen und nicht mehr mitgezählt.

Bei einer "6" wird nochmals gewürfelt.

Gewonnen hat das Team, welches als letztes sein Ausgangsfeld frei hat.

Nun denn,
 Würfelauge sei wachsam und ...
 viel Spaß beim Spielen.

ALG Dresden, 2008/09

