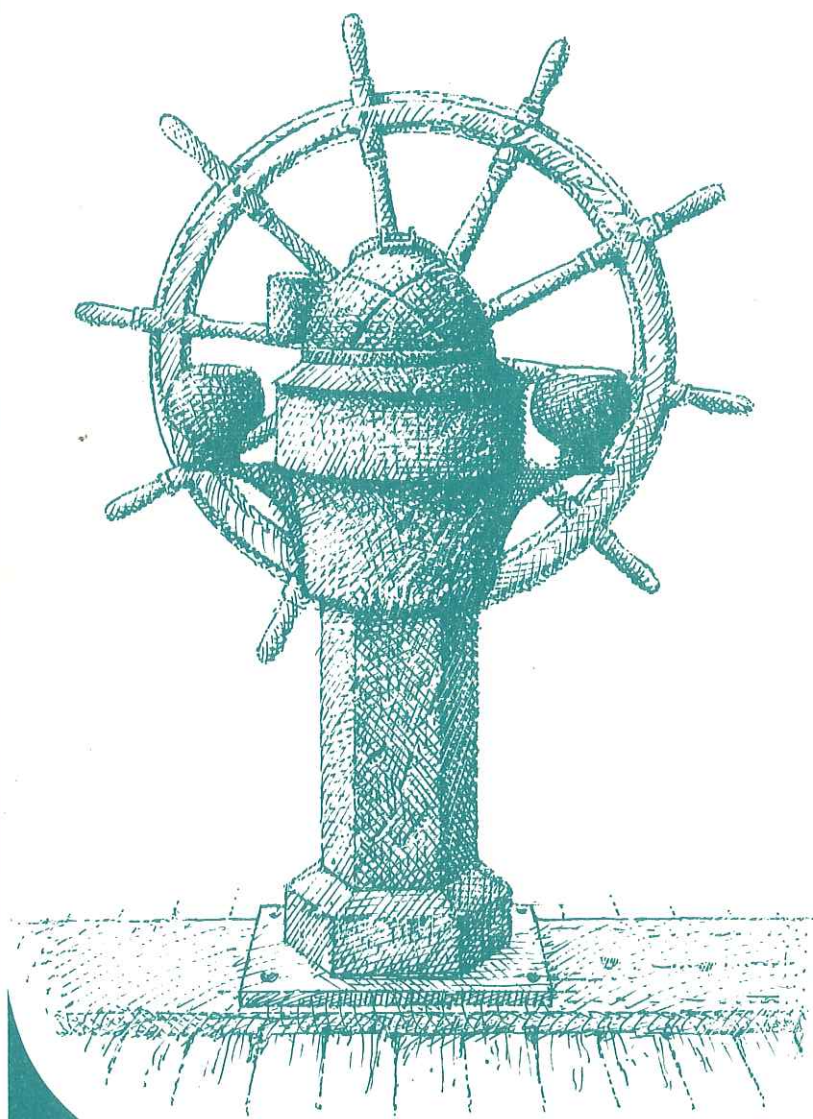


Dirk Hanneforth

# Timon



*franckh*

*Edition Pottchen*







Dirk Hanneforth

# Timon

## Das verflixte Steuerrad

Ein einfaches Würfelspiel für 4 oder 5 Spieler

Autor: Dirk Hanneforth, Gestaltung: Matthias und Reinhold Wittig  
Zubehör:

Ein zusammensetzbares Steuerrad, 25 Spielsteine in 5 Farben,  
ein Zahlenwürfel, ein Farbwürfel sowie die Spielregel.

*Es ist wirklich verflucht, dieses Steuerrad! Alle Spielsteine darfst Du bewegen, nur Deine eigenen nicht. Und wenn Du Dein Ziel fast erreicht hast, nämlich von allen Mitspielern einen Stein zu erbeuten, dann merkst Du die Tücke des Steuerrads: Der schnelle Weg über die Radmitte ist auch günstig für Deine Mitspieler, die Dir die Beute streitig machen.*

*Dieses Spiel soll übrigens Jim Hawkins auf der Rückfahrt von der Schatzinsel auf der schatzbeladenen Hispaniola erfunden und mit (und um) Goldmünzen gespielt haben.*

**VORBEREITUNG:** Das Steuerrad wird aus zehn Teilen zusammengesetzt. Jeder wählt eine Spielsteinfarbe und stellt seine fünf Steine auf den ihm zugewandten Steuerradgriff. Der äußere Stein bleibt bis zum Spiel-Ende dort stehen. Er markiert den Besitzer dieses Griffes.

Es wird vereinbart, wer beginnt.

**SPIELZIEL:** Das Ziel ist, von jedem Mitspieler einen Stein zu erbeuten. Jeder fremde Stein, den man auf den eigenen Steuerradgriff gebracht hat, bringt einen diesem Ziel näher. Wer zuerst vier fremde Steine hat, gewinnt. Wichtig: Die eigenen Steine bewegt man nie. Sie sind die gewünschte Beute der vier anderen.

**SPIELVERLAUF:** Reihum wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Der Farbwürfel bestimmt die Farbe, mit der gezogen wird. Ist es aber die eigene Farbe, so hat der Spieler die freie Wahl, welchen Stein er zieht. Das gleiche gilt für „weiß“, auch diese Jokerfarbe bringt die freie Wahl. Die Spieler können auf Züge verzichten!

Würfelt im späteren Spiel ein Spieler die Farbe eines Steines, den er schon erbeutet hat, verfällt ärgerlicherweise dieser Wurf.







Der Zahlenwürfel gibt an, um wieviel Felder zu ziehen ist. Wird irgendein Stein vom Griff in das Spiel gebracht, so zählt das Feld vor dem Griff als das erste Zählfeld (also nicht diejenigen auf dem Griff).

Die Zugrichtung ist frei. Andere Spielsteine dürfen übersprungen werden. Zu beachten ist, daß auf einem Feld immer nur ein Stein stehen darf. Rausgeschmissen wird nicht.

Landet ein Stein auf dem Feld vor einem Steuerradgriff, so hat ihn der Besitzer dieses Griffes gewonnen, es sei denn, er hat schon einen Stein in dieser Farbe. Dabei ist es egal, wer den Stein auf das Feld vor dem Griff gesetzt hat. Falls für den Beutestein noch kein Feld auf dem Griff frei sein sollte, wird dieser neben dem Griff deponiert, bis ein Feld frei ist.

**SPIEL ZU VIERT:** Beim Spiel zu viert setzen die Spieler nur vier Steine ihrer Farbe auf ihren Griff. Der äußere dieser vier dient wieder der Markierung des eigenen Griffes. Auf den fünften Griff werden ebenfalls nur vier Steine gestellt als lockende Beute für die vier Spieler. Der Markierungsstein ist hier überflüssig.

Das Spielfeld vor dem fünften Griff gilt als normales Feld, d. h. ein Stein, der dort hingelangt, wird nicht auf den Griff gesetzt.

Bis auf diese Änderungen gelten die gleichen Regeln wie beim Spiel zu fünft. Ahoi!

**VARIATION:** Es dürfen mehrere Steine auf einem Feld stehen. Der obere Stein **blockiert** den oder die unteren. Es muß also immer erst der obere Stein bewegt werden! Wenn jemand nicht ziehen kann, weil er blockiert ist, hat er eben Pech gehabt.

