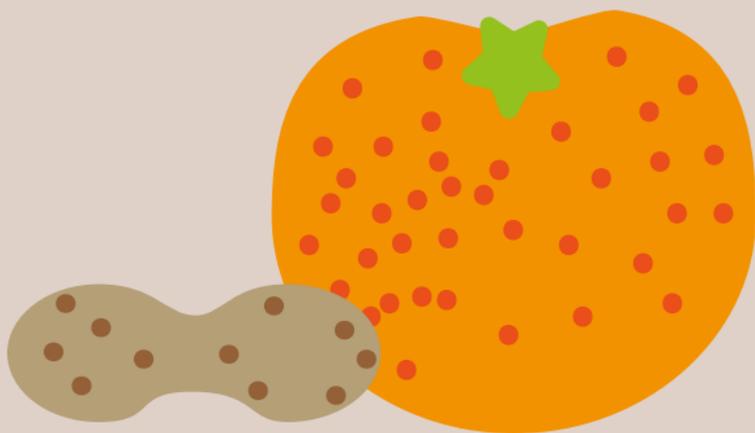

Stängle



Ein Spiel von Ursula und Andreas
für den Spielgilde Adventskalender 2021

VORBEREITUNG UND SPIELBEGINN

Jeder erhält ein Wertungsblatt und einen Stift.



Zu Beginn jeder Runde wird genau 1-mal mit zwei normalen Würfeln (1-6) gewürfelt.

Der Wurf gilt immer für alle. Du entscheidest für Dich, welchen Würfel Du als erstes und welchen als zweites verwendest.

Der erste Würfel wird dazu benutzt den Sack zu füllen, der zweite Würfel um den Sack zu umschliessen.



DEN SACK FÜLLEN

Du kannst für jede Augenzahl ein Nüssli ausmalen oder für je zwei Augenzahlen eine Mandarine oder einen Lebkuchen oder ein Schöggeli.

Ungenutzte Augenzahlen verfallen.

Du musst in der untersten Zeile (also auf dem Sackboden) starten. Als erstes musst Du somit ein Nüssli ausmalen.

Alle weiteren «Felder» die ausgemalt werden, müssen an ein bereits ausgemaltes Feld angrenzen oder sich in der untersten Zeile befinden.

Dabei darfst Du beliebig aufteilen. Du kannst z.B. ein Nüssli, dann eine Mandarine und anschliessend wieder ein Nüssli ausmalen.

PUNKTE

Für Mandarinen, Lebkuchen oder Schöggeli, welche Du im Sack ausmalen kannst, darfst Du auf der rechten Seite entsprechende Felder abkreuzen.

Für je zwei Mandarinen gibt es 4 Punkte.

Bei den Lebkuchen gibt der erste 1 Punkt, der zweite 3, der dritte 6, usw.

Jedes Schöggeli gibt 3 Punkte.

Nüssli geben keine Punkte. Aber sie dienen als Brücken zu Mandarinen, Lebkuchen und Schöggeli.



DEN SACK UMSCHLIESSEN

Den zweiten Würfel musst Du dazu verwenden, um den Sack zu umschliessen.

Falls z.B. eine «4» und eine «6» gewürfelt wurden, und Du die «6» dazu verwendet hast, um 2 Nüssli und 2 Mandarinen auszumalen, so musst Du mit der «4» vier Felder der Leiste ausmalen, welche den Sack umgibt. Du beginnst oben rechts beim Pfeil. Wenn jemand das letzte Feld mit dem Schild «7 Punkte» erreicht, endet das Spiel nach dieser Runde. Überschüssige Augen verfallen dabei.

Wer den Sack umschlossen hat, erhält 7 Punkte.

UPGRADES

Anstelle den ersten Würfel zu nutzen um etwas im Sack auszumalen, kann dieser dazu verwendet werden ein Upgrade anzukreuzen. Die Augenzahl spielt dabei keine Rolle.

Beim ersten Upgrade darfst Du von nun an anstelle von 1 Nüssli pro Augenzahl gleich zwei ausmalen, beim zweiten Upgrade 3 usw.

Dabei können diese aufgeteilt werden auf unterschiedliche Anschlussstellen.



SCHLUSSWERTUNG

Nun zählen alle ihre Punkte zusammen und wer die meisten Punkten hat, gewinnt.



TIPP

Führt zuerst die Aktion «Sack umschliessen» aus und erst dann «Sack füllen» Dann geht weniger etwas vergessen.

Regelfragen und Ergänzungen:
adventskalender@spielgilde.ch