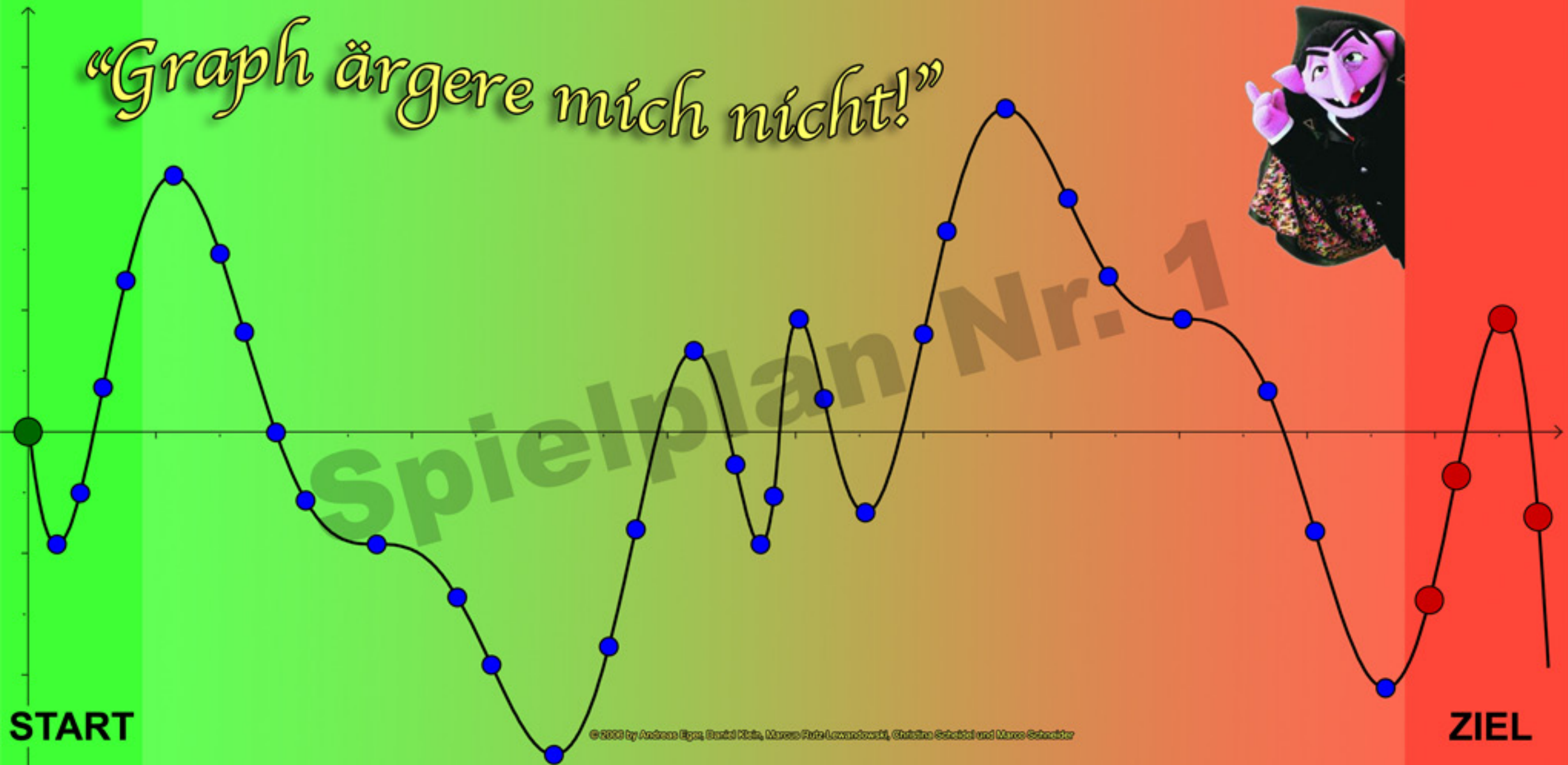
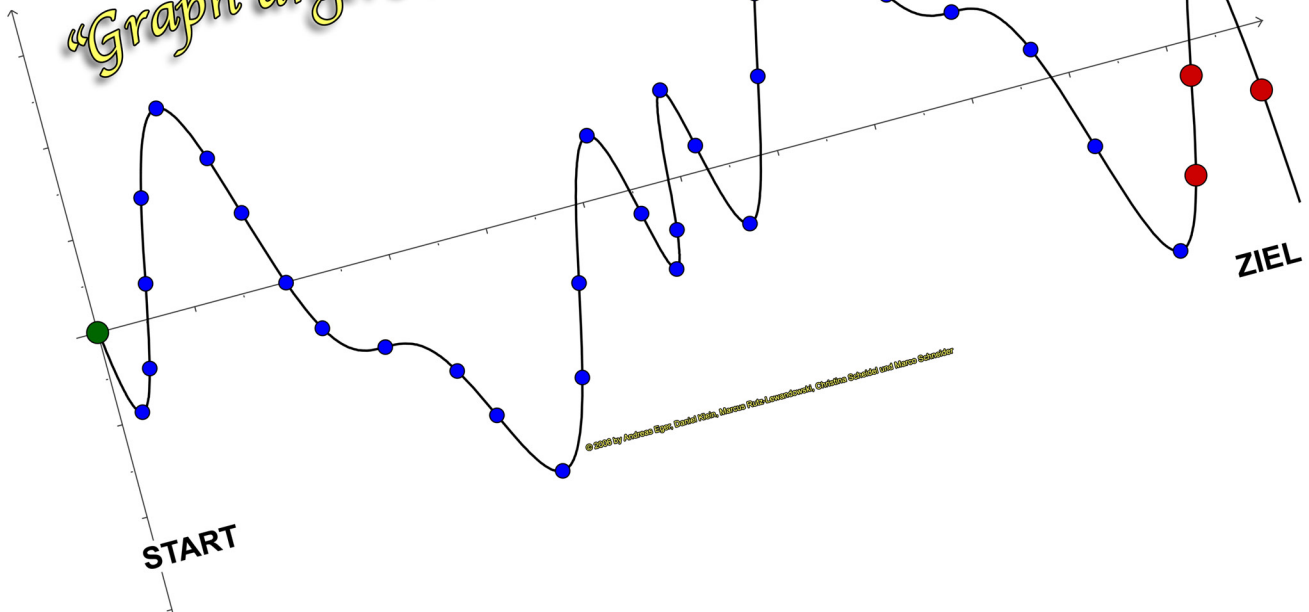


“Graph ärgere mich nicht!”



„Graph ärgere mich nicht!“



© 2008 by Andreas Rapp, David Wille, Marcus Peter-Lorenz, Gerd Schödl und Marco Schmalzer

„Graph ärgere mich nicht!“

Spielregeln

Ziel des Spiels ist es, mit seiner Spielfigur als Erster in den Zielbereich zu gelangen.

- Zu Beginn stehen alle Spielfiguren auf dem Startfeld.
- Es wird gleichzeitig mit beiden Würfeln gewürfelt, so dass zwei Bedingungen angezeigt werden.
- Nach jedem Wurf muss der Spieler zu dem nächsten Punkt auf dem Graphen vorrücken, der beide Bedingungen erfüllt.
- Falls es keinen Punkt mehr gibt, der beide Bedingungen erfüllt, so muss der Spieler aussetzen.
- Rückt der Spieler vor, so überprüfen die übrigen den Spielzug.
- Wenn ein Spieler seine Figur auf einen falschen Punkt setzt, so muss er um so viele Felder zurückgehen, wie er eigentlich vorwärts gehen wollte (bzw. zum Start zurück).
- Ist das entsprechende Feld bereits besetzt, so wird die dort stehende Figur geworfen. Sie muss zurück zum letzten Hochpunkt (bzw. zum Start). Beim Rückwärtsgehen muss der Spieler selbst zurück zum letzten Hochpunkt (bzw. zum Start).
- Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Sieger ist, wer zuerst mit seiner Figur den Zielbereich erreicht.

„Graph ärgere mich nicht!“

Weitere Spielpläne erhältlich bei

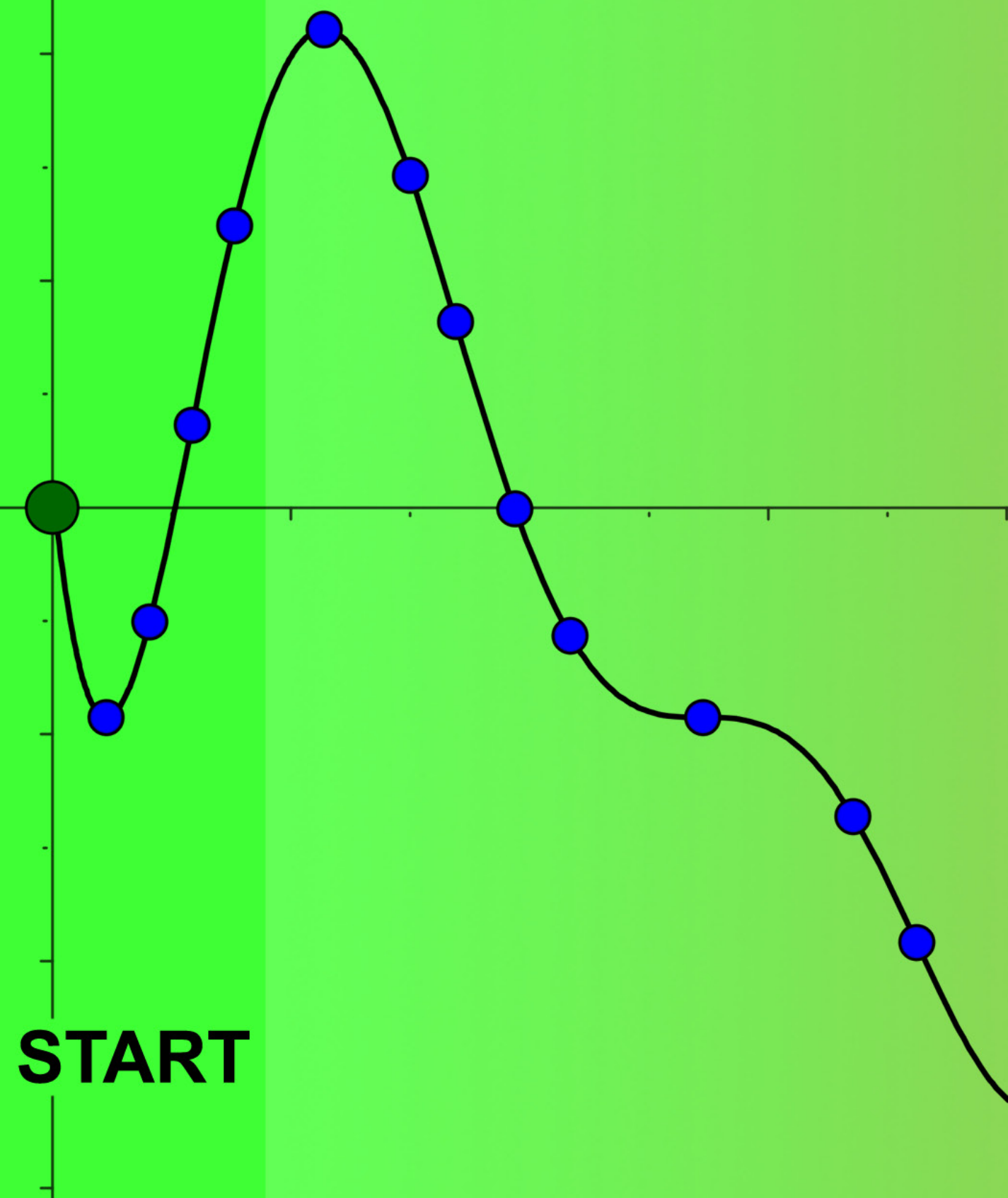
Andreas Eger - eger@uni.de

oder

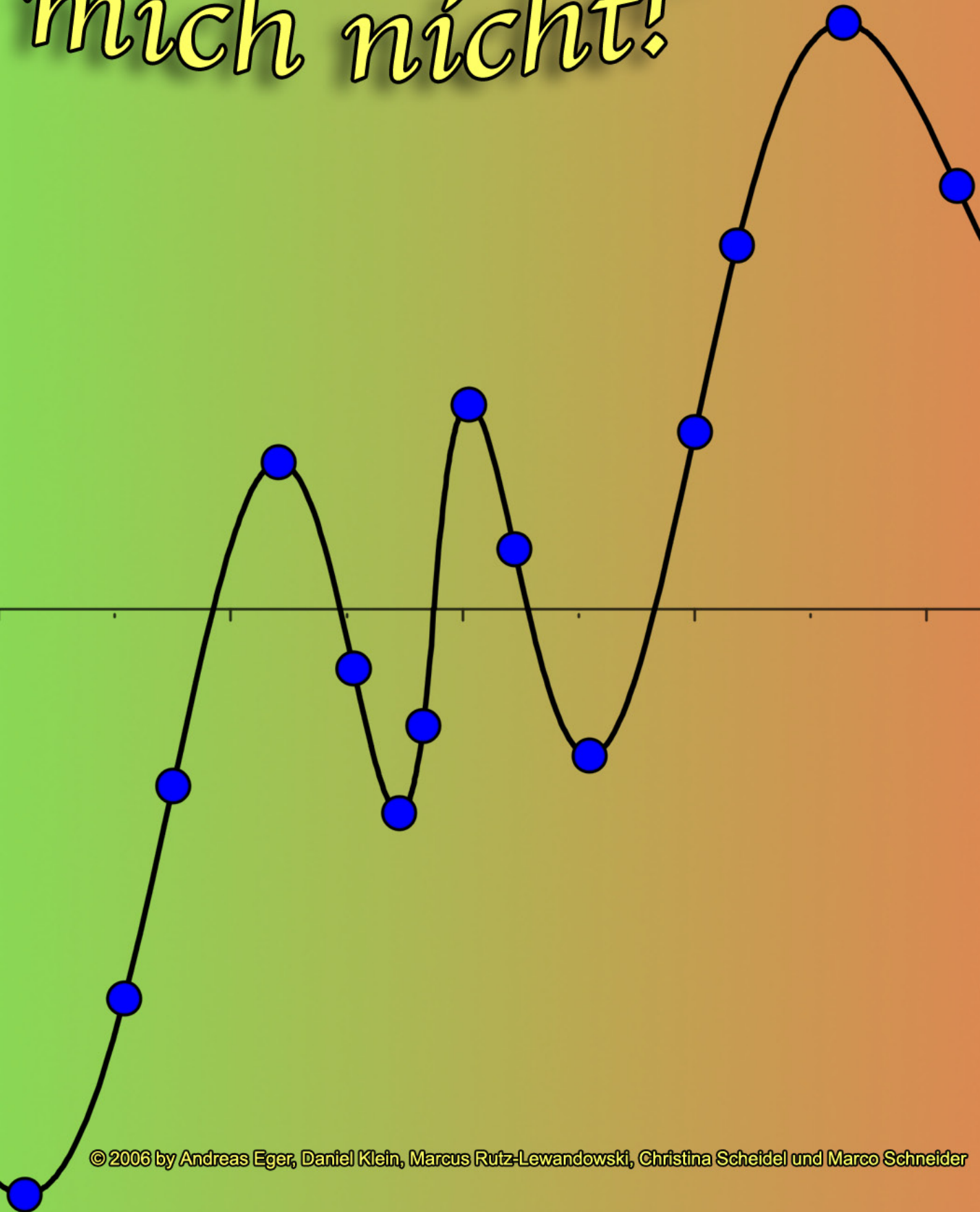
Marcus Rutz-Lewandowski - marcus@bluerabbit.de

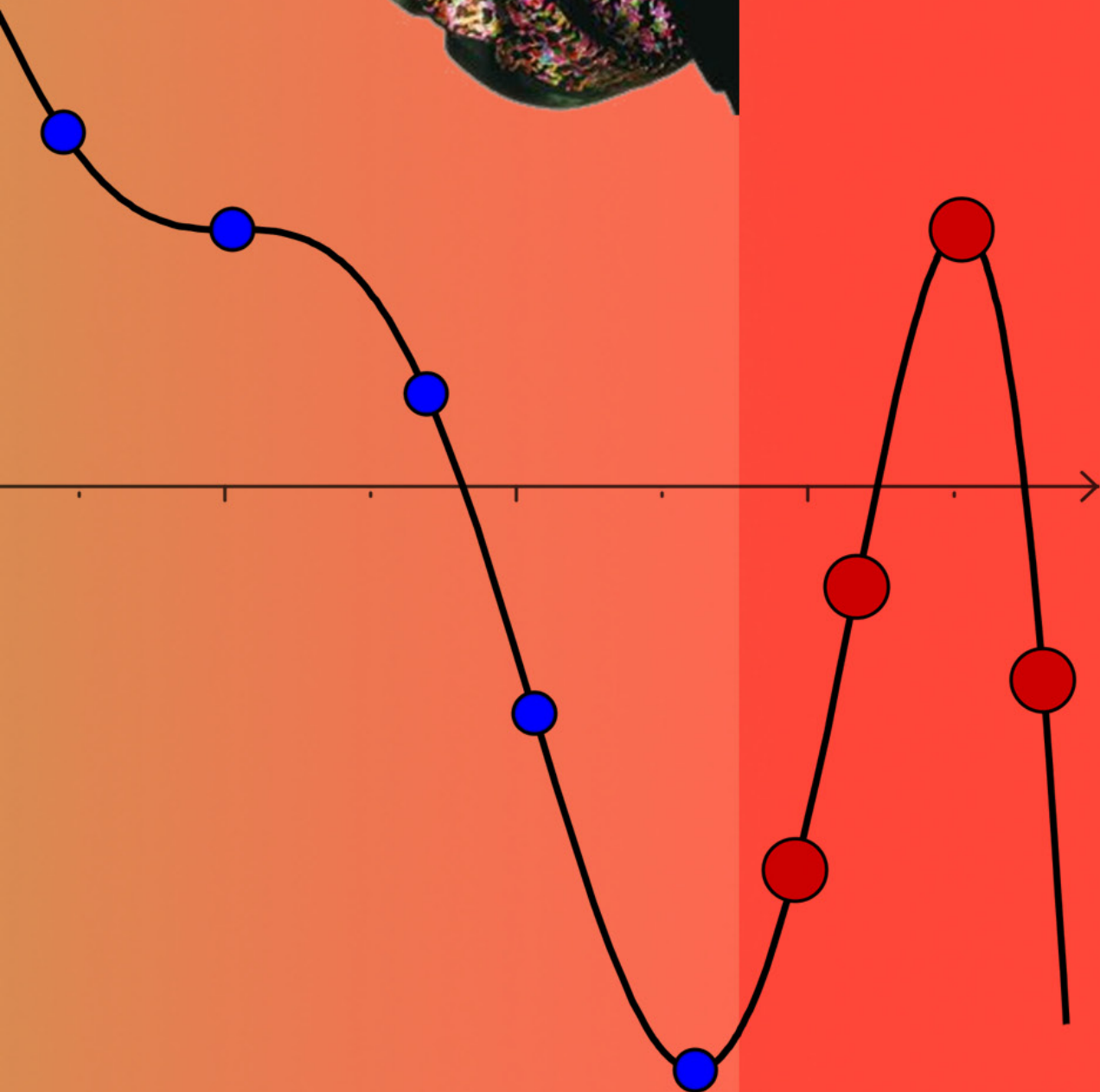
Auch eigene Graphen können auf Wunsch
eingebunden werden!

“Graph är gäre



mich nicht!"





ZIEL