

Eierlaufen

Spielausstattung

30 Spielfeldkarten, die zu einem großen Spielplan zusammengesteckt werden, 33 Ereigniskarten, 60 Spielmarken (Eier) in 6 Farben, 4 Spielsteine, 1 Würfel, Verbindungshilfen.

Spiel Aufbau

Die 30 Spielfeldkarten müssen, wie abgebildet, zu einem rechteckigen Spielrahmen zusammengesteckt werden. Dabei ist darauf zu achten, daß die 4 Eckkarten (Setzfelder führen um die Ecke) die Ecken bilden. Die restlichen Karten werden entsprechend ihrer Längs- und Quereinteilung an die Eckkarten angesteckt. Längs jeweils 3 Karten, quer jeweils 10 Karten. Die Ereigniskarten kommen aufgestapelt in die Mitte. Die farbigen Spielmarken (Eier) werden so verteilt, daß sich außen an den 8 Feldern, auf denen Hühnerneester abgebildet sind, 6 verschiedenfarbige Spielmarken befinden. Die restlichen Spielmarken kommen in die Mitte.

Jeder Mitspieler wählt einen Spielstein und setzt ihn auf das gleichfarbige Feld auf dem Spielrahmen.

Spielziel

Ziel ist es, als erster genau 6 Eier verschiedener Farbe zu sammeln. Wer mehr als 6 Eier hat, muß den Überschuß wieder loswerden.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Gesetzt wird im Uhrzeigersinn. Nach einer 6 darf noch einmal gewürfelt werden.

Spielfelderklärungen

Hühnerneest: Felder mit Hühnerneestern, auf denen Spielmarken deponiert werden. Wer auf ein solches Feld gelangt, nimmt sich eines der dort hinterlegten Eier seiner Wahl.

Chance: Felder, auf denen ein Würfel abgebildet ist. Gelangt ein Spieler auf ein solches Feld, muß er ein weiteres Mal würfeln. Entspricht die gewürfelte Augenzahl der auf der Abbildung, darf aus der Mitte ein Ei heraus- oder eins hineingelegt werden.

Ereignisfeld: Felder, auf denen ein Fragezeichen abgebildet ist. Wer auf dieses Feld gelangt, zieht eine Ereigniskarte und legt diese nach „Gebrauch“ unter den Stapel.

Würfelfeld: Felder, auf denen 2 Würfel abgebildet sind. Auf diesen Feldern wird ein weiteres Mal gewürfelt.

Heimatsfeld: Blaues, rotes, gelbes oder grünes Feld. Wer auf das Heimatsfeld eines Gegners gelangt, muß Miete zahlen, das heißt ein Ei abgeben, welches der Gegner sich aussucht. Wer auf oder über sein eigenes Feld geht, darf ein Ei aus der Mitte herausnehmen oder ein Ei hineinlegen.

Zwei Eier einer Farbe: Hat ein Mitspieler bereits 2 Eier einer Farbe gesammelt, kann er diese – anstatt zu setzen – gegen ein Ei anderer Farbe in der Mitte eintauschen.