



Fischkopp

REGELN

DIE SPIELER SPIELEN NACHEINANDER.

•
IN JEDEM ZUG WIRFT DER SPIELER 2 WÜRFEL.
PRO WURF DARF ER EINE MÜNZE AUF DAS SPIELFELD
LEGEN. ENTWEDER DIE AUGEN EINES WÜRFELS ODER DIE
SUMME BEIDER WÜRFEL. ES FOLGT DER NÄCHSTE WURF

•
HAT DER SPIELER DEN **FISCHKOPP** (DIE FELDER 1, 2 & 3) BELEGT,
SO DARF ER DIESE DREI MÜNZEN WIEDER ENTFERNEN UND IN FOL-
GENDEN ZÜGEN ERNEUT BESETZTEN.

•
ZIEL DES SPIELS IST ES, ALLE 12 FELDER ZU BESETZTEN.

•
ES BESTEHT ZUGZWANG! KANN DER SPIELER BEI EINEM WURF KEINE
MÜNZE LEGEN, WEIL DIE ERWÜRFELTEN FELDER SCHON BESETZT SIND, IST
SEIN SPIEL VORBEI. ES WERDEN DIE NOCH FREIEN FELDER GEZÄHLT UND
DEREN WERT ALS MINUSPUNKTE ZUSAMMENGEGÄHLT. DANACH IST DER
NÄCHSTE SPIELER DRAN.

•
SIEGER IST, WER DIE
WENIGSTEN MINUSPUNKTE HAT.

VIEL SPASS!

EUER **ALORIA** TEAM
Handelskontor

