

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN:

Am besten weißes Papier verwenden, Papierformat Din A4, Hochformat. Farbdruck.
Bei schwarz/weiß-Druck: Eckfelder und Figuren farbig bemalen (rot, blau, gelb, grün)!
TIP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!

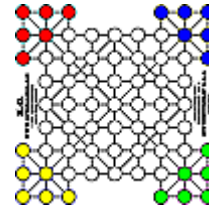
CHECKLISTE "K.O.": (Spielmaterial für 4 Spieler; Seiten bei Papierformat DinA4, Hochformat)

- Checkliste & Spielregeln (2 Seiten)

- Spielplan Teil 1 (1 Seite)

- Spielplan Teil 2 (1 Seite)

- Spielfiguren (1 Seite)



- Spielplan-Teile ausschneiden und zusammensetzen.

- Spielfiguren ausschneiden: 1 bis 6 in jeder Farbe

(das zweite Set dient als Ersatzfiguren, falls welche verloren oder kaputtgehen)

- 2 Würfel: für dieses Spiel braucht man 2 Würfel ! (oder 2 Würfel für jeden Spieler)

K.O. - VORBEREITUNG & SPIELBEGINN:

- Spielfiguren:

3 oder 4 Spieler: Jeder Spieler erhält 6 Spielfiguren einer Farbe. (1,2,3,4,5,6)

2 Spieler: ein Spieler erhält die roten und blauen Figuren, der andere die grünen und gelben.

- Würfel: Jeder Spieler erhält 2 Würfel. (Oder: 2 Würfel werden immer weitergegeben)

- Startposition:

Jeder Spieler setzt, verdeckt mit der Hand, seine Figuren auf die entsprechenden Farbfelder.

K.O. - SPIELVERLAUF:

Ziel ist es die Gegnerfiguren aus dem Spiel zu schlagen und so viele eigene Figuren wie möglich im Spiel zu behalten. Man darf jedoch eine Gegnerfigur nur mit der selben Nummer schlagen und nur mit bestimmten Figuren ziehen!

Am Schluss gibt es Punkte für die Figuren, die nicht k.o. gegangen sind: 6 und 1 zählen am meisten, dann 5 und 2, dann 3 und 4. Also zu Beginn schon darauf achten womit man wie weit zieht...

WÜRFELN - ZIEHEN - SCHLAGEN:

Die Spieler kommen nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Der Spieler der die höchste Zahl würfelt beginnt:

WÜRFELN: Mit beiden Würfeln gleichzeitig werfen.

ZIEHEN: die Spielfiguren ziehen über die runden Spielfelder, je nachdem welche Zahlen gewürfelt wurden:

Beispiele:

Gewürfelt: 1 und 5 – Figur 1 zieht 5 Felder und Figur 5 zieht 1 Feld

Gewürfelt: 3 und 6 – Figur 3 zieht 6 Felder und Figur 6 zieht 3 Felder

Doppelwurf:

Gewürfelt: 5 und 5 – Figur 5 zieht 5 Felder und eine beliebige andere Figur zieht 5 Felder

Gewürfelt: 3 und 3 – Figur 3 zieht 3 Felder und eine beliebige andere Figur zieht 3 Felder

Bei 2 Spielern hat jeder zu Beginn 2 Figuren mit derselben Nummer – z.B. Rot 1 und Blau 1:
beliebig auswählen welche Farbe zieht!

(Bei Doppelwurf auch mit einer beliebigen **anderen** Figur, mit einer **anderen Nummer**, ziehen – wie oben)

K.O. - SPIELVERLAUF & SPIELREGELN (2)

K.O.: 1 schlägt 1, 2 schlägt 2, 3 schlägt 3, 4 schlägt 4, 5 schlägt 5, 6 schlägt 6

Landet eine Figur auf einer Gegnerfigur mit **derselben Nummer** – ist diese k.o. und wird aus dem Spiel genommen.

Weitere Spielregeln:

- Figuren können nur dort ziehen wo die Felder mit Linien verbunden sind.
- Auf Farbfelder, eigene oder fremde, ziehen ist möglich.
- Figuren dürfen übersprungen werden. (Übersprungenes Feld zählt mit)
- Mehrere Figuren dürfen nicht auf einem Feld stehen.
- Während eines Zugs nicht vor und zurück auf dieselben Felder ziehen.
- Die gewürfelte Zahl muss gezogen werden.
- Während des Spiels darf kein Spieler einem anderen helfen (ihm mögliche Züge sagen)!

ZIEHEN NICHT MÖGLICH:

Wird eine Zahl gewürfelt, aber die entsprechende Figur ist nicht mehr im Spiel – Pech – kann man diesen Zug nicht machen.

z.B.: Spieler würfelt 3 und 5: Der Spieler hat noch Figur 3 im Spiel, Figur 5 nicht mehr: Figur 3 zieht 5. (Figur 5 ist aus dem Spiel – Pech).

Doppelwurf:

z.B.: Spieler würfelt 6 und 6. Der Spieler hat Figur 6 nicht mehr im Spiel: Eine beliebige andere Figur zieht 6. (Figur 6 ist aus dem Spiel – Pech).

SCHLAGEN NICHT MÖGLICH:

Kann ein Spieler mit einer Figur keine andere/n mehr schlagen (d.h. es gibt keine Gegnerfigur/en mehr mit derselben Nummer im Spiel) – bleibt die Figur bis zum Ende stehen.

Egal ob man die Zahl der Figur gewürfelt hat.

SPIELENDE

Gegen Ende ist es möglich dass manche Spieler gar nicht mehr würfeln müssen (keine eigenen Figuren oder keine Gegnerfigur/en mit derselben Nummer mehr im Spiel), oder dass man nicht bei jedem Wurf ziehen kann (keine Figuren mit der gewürfelten Zahl). Die restlichen Spieler bringen das Spiel dann flott zu Ende...

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Figuren mehr geschlagen werden können.

Jeder zählt die Punkte seiner im Spiel gebliebenen Figuren:

Figur 1: 3 Punkte
Figur 6: 3 Punkte

Figur 2: 2 Punkte
Figur 5: 2 Punkte

Figur 3: 1 Punkt
Figur 4: 1 Punkt

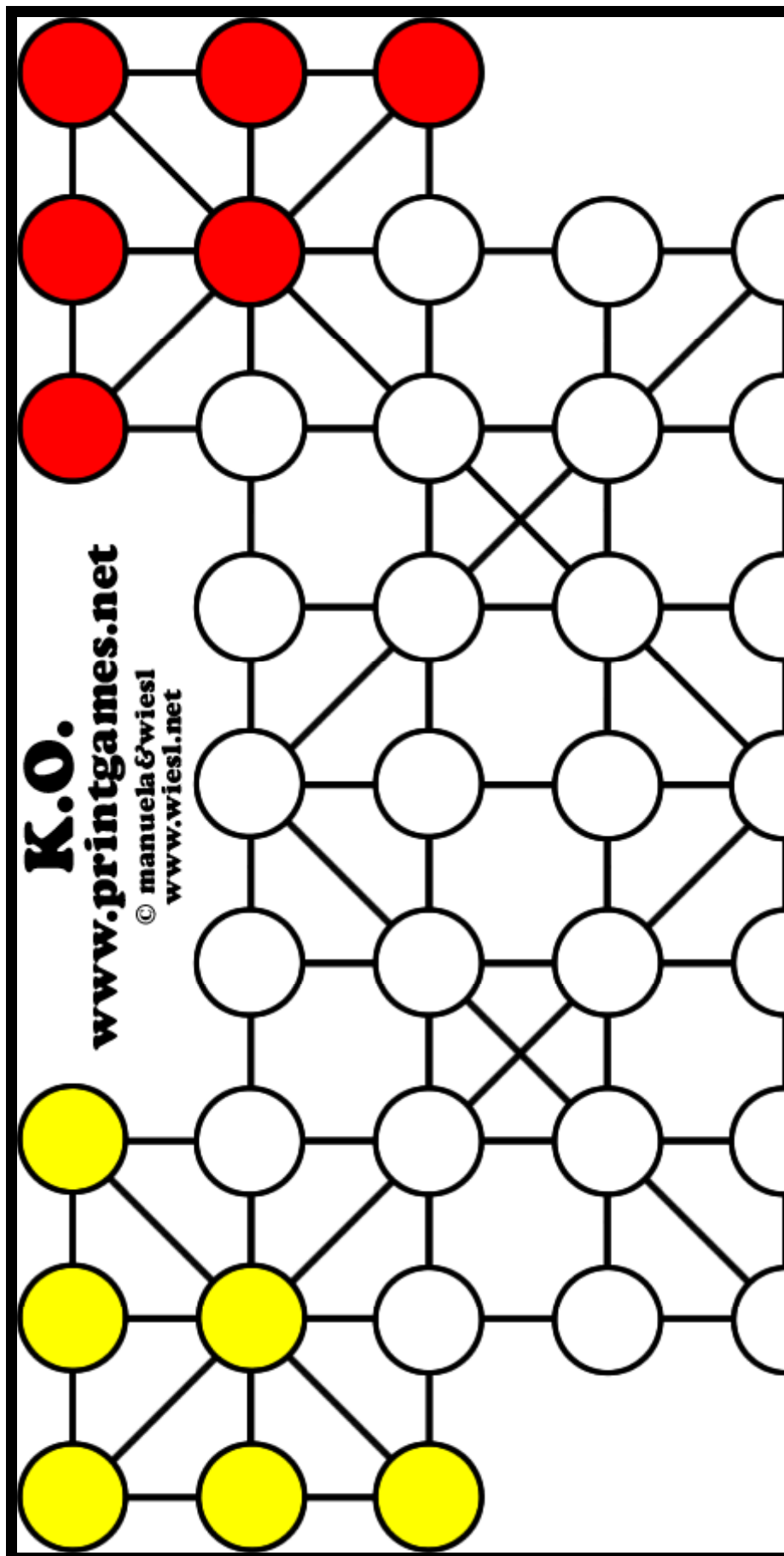
Wer die meisten Punkte hat gewinnt!

Spieldauer: 15 bis 25 min.

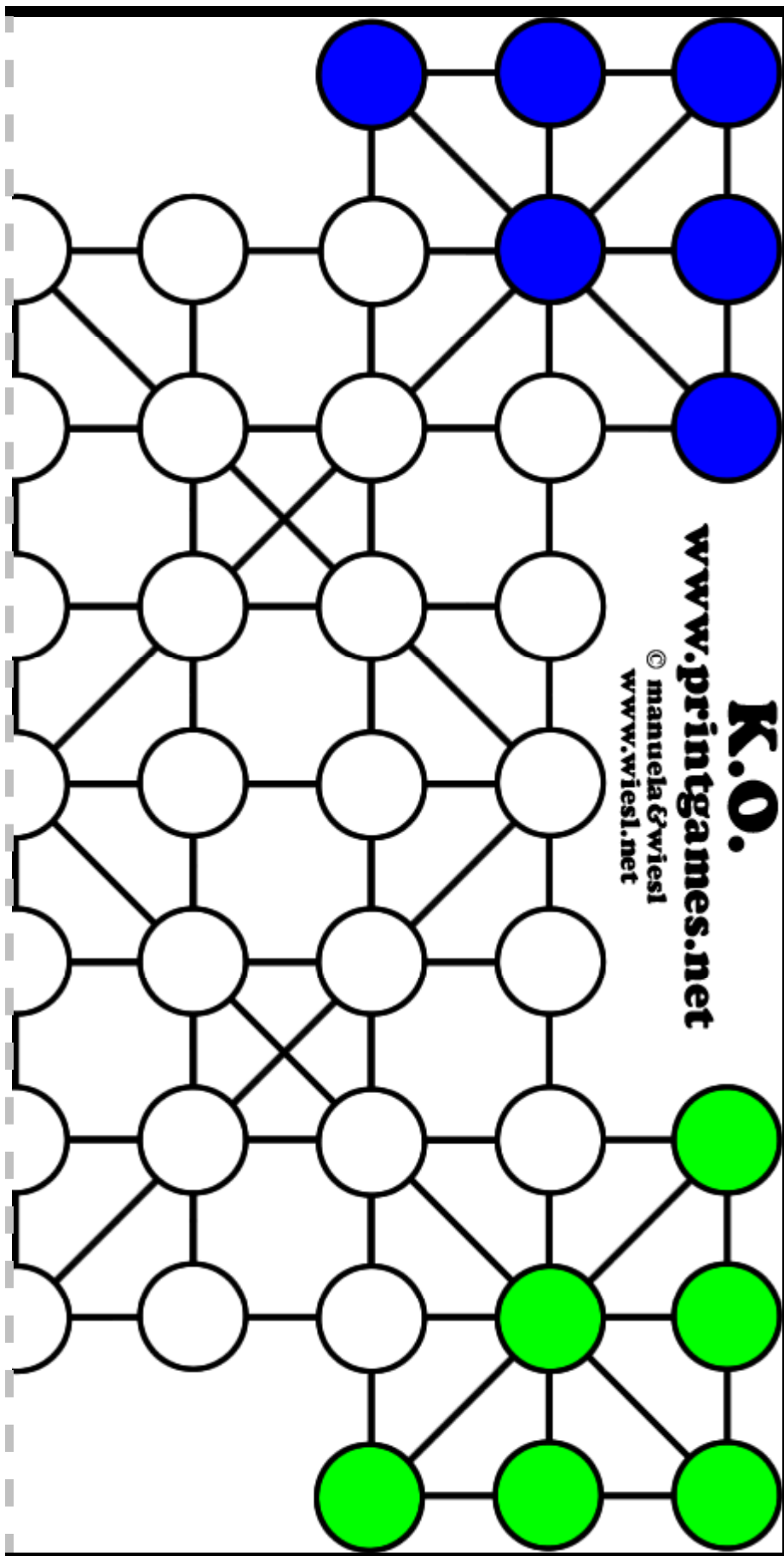
Spiel mit mehreren Runden:

- Vorher bestimmen, wie viele Runden gespielt werden.
- Punkte am Schluss zusammenzählen.

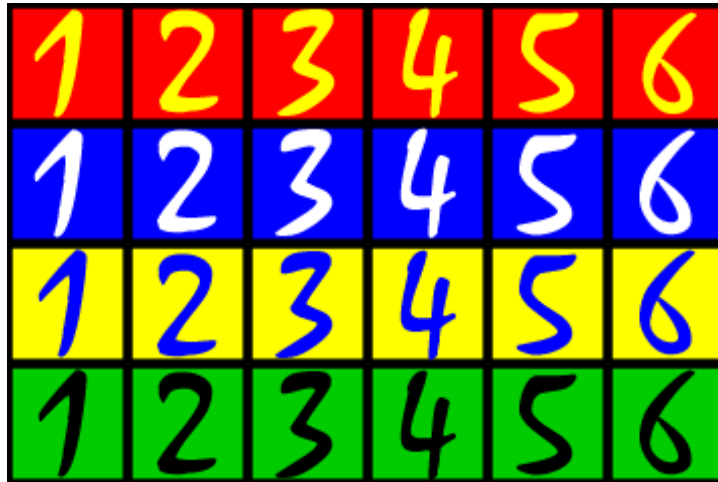
Spielplan Teil 1



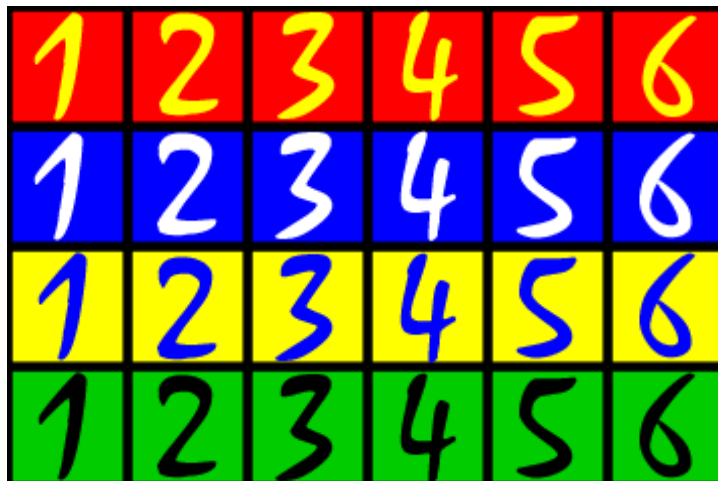
Spielplan Teil 2



Spielfiguren:



Ersatz - Spielfiguren:



FERTIG!!! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!