

## HALLO UND WILLKOMMEN!

### DRUCKEN:

Am besten weißes Papier verwenden, Papierformat Din A4, Hochformat. Schwarz/weiß oder Farbdruk. Einige Spielfelder müssen farbig sein!

**CHECKLISTE "ZILLO":** (Spielmaterial für 4 Spieler; Seiten bei Papierformat DinA4, Hochformat)

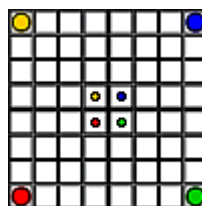
- **Checkliste & Spielregeln (5 Seiten)**
- **Spielplan Teil 1 (1 Seite)**
- **Spielplan Teil 2 (1 Seite)**
- **Spielplan Teil 3 (1 Seite)**
- **Spielplan Teil 4 (1 Seite)**
- **Karten und Figuren (3 Seiten)**
- **Kleinerer Spielplan (2 Seiten)**

### ZILLO- SPIELMATERIAL:

- Die **4 Spielplan Teile** ausschneiden und einzeln auf starken Karton oder dünne Holzbretter kleben. (Die 4 Teile werden im Lauf des Spiels verlegt und verdreht!)
- **Karten** ausschneiden, auf stärkeres Papier/Karton oder auf Spielkarten mit gleicher Rückseite kleben.
- **Spielfiguren:** ihr braucht je 3 Figuren in 4 verschiedenen Farben, die auf ein Spielfeld passen und die du leicht über die Spielfelder bewegen kannst.. z.B.: Legosteine, Mühle/Dame Steine mit aufgeklebten Farbpunkten, bemalte Holzplättchen,.... Die Figuren sollen im Idealfall ‚aufeinander‘ stehen können. Im ‚Notfall‘ könnt ihr auch ganz normale Spielkegel nehmen (und sie später gemeinsam bewegen), oder klebt unsere Vorlage auf sehr dicken Karton!
- **ZILLO:** die Zillo Figur muss nur irgendwie anders als die anderen Figuren aussehen! Als Zillo nehmt IRGEND EINEN Gegenstand, der auf ein Spielfeld passt und den man leicht über die Spielfelder bewegen kann! (Anmerkung des Erfinders: z.B.: ein geschnitztes Eichhörnchen mit rosa Hut ;-)

### ZILLO - SPIELVORBEREITUNG:

- **Spielplan** – Teile zu einem Plan zusammenlegen:



- Jeder Spieler erhält **3 Jäger** (Spielfiguren) einer Farbe und legt sie auf sein Startfeld. (großes Farbfeld in der Ecke des Plans)  
Bei 2 Spielern: Start auf diagonal gegenüberliegenden Seiten.
- **Zillo:** ein Startspieler wird bestimmt (Jüngste/r, Älteste/r,...).  
Der Zillo beginnt auf dem kleinen Farbfeld mit der Startspieler-Farbe.
- **Karten:** der Startspieler mischt alle Karten und teilt sie aus:  
Bei 4 Spielern: jeder 6 Karten.  
Bei 3 Spielern: jeder 8 Karten.  
Bei 2 Spielern: jeder 8 Karten, der Rest kommt auf einen Stoß mit der Rückseite nach oben.  
- Karten so halten, damit du die Vorderseite von allen Karten sehen kannst.  
- Die Mitspieler dürfen nicht sehen, welche Karten du hast!

## ZILLO - SPIELZIEL:

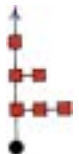
Die Jäger müssen den Zillo fangen!

Die Jäger können ziehen, der Zillo kann ziehen und der Spielplan kann verlegt und verdreht werden!  
Wer zuerst mit einem oder mehreren Jägern den Zillo erreicht hat ist Sieger!

Zum Ziehen und Zillo fangen gibt es verschiedene Karten:



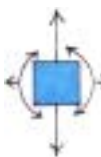
**12 Jägerkarten:** Jäger zieht



**4 Zillokarten:** Zillo zieht



**4 Joker:** Zillo zieht



**4 Drehkarten:** Spielplan wird verlegt/verdreht

(Die Farben auf den Karten sind nicht zu beachten und haben nichts mit der eigenen Spielfarbe zu tun.)

## ZILLO - SPIELVERLAUF & SPIELREGELN

Der Startspieler beginnt: wählt eine beliebige Karte, legt sie sichtbar für alle auf den Tisch und macht seinen Zug.

Reihum im Uhrzeigersinn kommt jeder Spieler an die Reihe: Karte ausspielen, entsprechenden Zug machen.

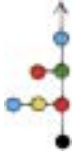
Die ausgespielten Karten kommen umgedreht, mit der Rückseite nach oben, auf einen Stoß.  
(Nachsehen, was gespielt wurde, nicht erlaubt!)

## KARTEN UND SPIELZÜGE:

- Nur waagrecht und senkrecht ziehen.
- Man darf andere Figuren (Jäger und Zillo) überspringen (übersprungenes Feld mitzählen).
- Verschiedenfarbige Jäger auf demselben Feld nicht erlaubt.
- Man darf nicht auf einen Zug verzichten und ‚nichts tun‘.

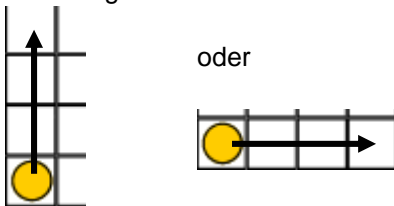
**JÄGERKARTE:**

Ein oder mehrere Jäger gemeinsam ziehen **3 FELDER** in die **Richtung**, die die Karte zeigt.  
Man muss **GENAU 3 FELDER** ziehen!

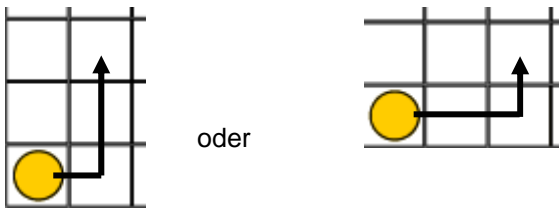
**Kartenrichtung:**Beispiel:

Der schwarze Punkt markiert die Position des Jägers.  
(am besten die Karte zum Jäger halten, um die Richtungen besser zu sehen)

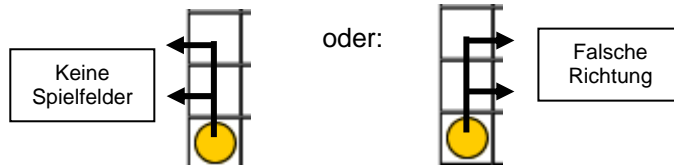
Er kann geradeaus 3 Felder ziehen. z.B.:



Er kann „abbiegen“ (aber nur in die Richtungen, die die Karte vorgibt!). z.B.:



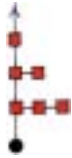
Nicht möglich: z.B.:

**MEHRERE JÄGER:**

- Die 3 Züge können nicht auf mehrere Jäger „verteilt“ werden!  
Entweder mit nur einem oder 2 gemeinsam oder allen 3 gemeinsam ziehen!  
(2 oder 3 aufeinander gelten dann wie EINE Figur)
- Sind die Jäger im Lauf des Spiels „aufgeteilt“, darf man wieder auf einen eigenen Jäger ziehen.

**ANDERE JÄGER SCHLAGEN:**

- Landet ein eigener Jäger auf einem Gegner-Jäger (egal ob 1, 2 oder 3 aufeinander), kommt der Gegner-Jäger auf sein Startfeld.  
(Vorsicht, dass dies auch für den fremden Jäger von Vorteil sein kann, je nachdem wo der Zillo ist!)
- Befindet sich der Jäger eines „dritten“ Mitspielers auf dem Startfeld des geschlagenen Gegners, muss der Jäger des „dritten“ Mitspielers auch auf sein Startfeld!
- Ein Gegner-Jäger kann nicht von seinem eigenen Startfeld geschlagen werden.
- Es ist nicht möglich „sich selbst“ zu schlagen und so aufs eigene Startfeld zu kommen.
- Befindet sich der ZILLO auf einem Gegner-Startfeld, darf dieser Gegner nicht geschlagen werden.

**ZILLOKARTE:**

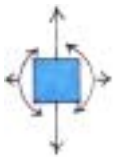
Der Zillo zieht **GENAU 3 FELDER in Kartenrichtung**.

- Gleiche Regeln wie bei den Jägern!
- Der Zillo kann Gegner-Jäger schlagen, aber nicht eigene Jäger.
- Nicht auf eigene/n Jäger ziehen.

**JOKER:**

Der **ZILLO** darf 1 Feld oder 2 oder 3 Felder in beliebige Richtungen ziehen!

- Nur waagrecht und senkrecht, nicht „vor und zurück“ auf dieselben Felder in einem Zug.

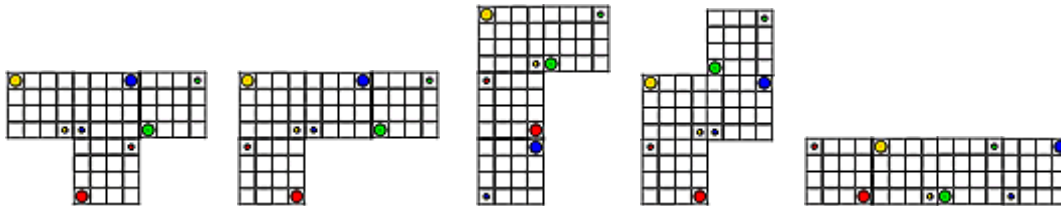
**DREHKARTE:**

**EIN** Teil der 4 Spielpläne wird gedreht und/oder verschoben!

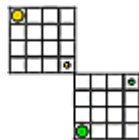
- Nur Drehen ist erlaubt.
- Die Spielfiguren bleiben auf ihren Feldern!

Achtung: der verschobene Teil muss immer an einen anderen Teil „anschießen“!

z.B.:



Nicht möglich:

**SPIELENDE****ZILLO GEFANGEN:**

Der eigene Jäger (egal ob 1, 2 oder 3 aufeinander) landet **genau** auf dem Zillo.

! Nicht der Zillo auf dem Jäger !

! GENAU mit den 3 Zügen der Jägerkarte erreichen. Richtige Richtung beachten!

Der Sieger erhält Punkte (notieren):

Hast du den Zillo mit einem einzelnen Jäger gefangen:	1 Punkt
2 Jägern	2 Punkte
3 Jägern	3 Punkte

**ALLE KARTEN GESPIELT – ZILLO NOCH NICHT GEFANGEN:**

Bei 3 oder 4 Spielern:

- Spielplan und Figuren bleiben wie sie sind.
- Der Startspieler nimmt die ausgespielten Karten, mischt sie und legt den Stoß mit der Rückseite nach oben auf den Tisch.
- Der Startspieler nimmt die oberste Karte, legt sie für alle sichtbar auf den Tisch und macht seinen Zug.
- Fängt er den Zillo nicht, legt er die ausgespielte Karte umgedreht zur Seite (nicht auf den Stoß) und der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) ist an der Reihe: oberste Karte nehmen – ziehen,.....
- Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler den Zillo gefangen hat!

Bei 2 Spielern:

- Sind alle Karten ausgespielt, werden die Karten vom verbliebenen Stoß genommen. Oberste Karte nehmen – ziehen..... (siehe 3/4 Spieler)

**NEUE SPIELRUNDE**

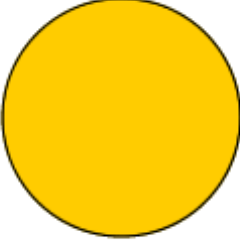

Hat ein Spieler den Zillo gefangen, werden die Punkte notiert und die nächste Runde beginnt:

- Linker Nachbar des Startspielers ist der neue Startspieler.
- Spielplan und Figuren wieder wie zu Spielbeginn aufstellen.
- Karten mischen und austeilen,.....

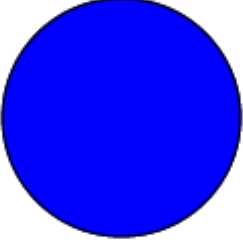

**ZILLO SIEGER ist, wer zuerst 4 Punkte erreicht!****Tipps und Hinweise:**

- Jäger ‚aufteilen‘:  
Vorteil: mehr Möglichkeiten, um den Zillo zu fangen.  
Nachteil: weniger Punkte.
- Beim Schlagen aufpassen, dass sich der Gegner nicht darüber freut ;-)
- Karten gut ausspielen, da du den Zillo nur fangen kannst, wenn du mit dem Jäger ziehst (Jägerkarte!), aber nur mit Jägerkarten kannst du den Zillo nicht bewegen und ein Gegner fängt ihn vor dir...
- Ausgespielte Karten einprägen ist ratsam!
- **Mehrere Spieler dürfen sich nicht „beraten“ was am besten zu tun ist!**  
(Ein Spieler, der kurz vor dem Ziel ist, kann vielleicht von jemandem, der vorher an der Reihe ist, „aufgehalten“ werden.)

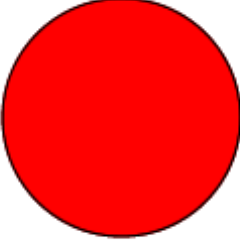

### Spielplan Teil 1

ZILLO www.printgames.net 			
			

### Spielplan Teil 2

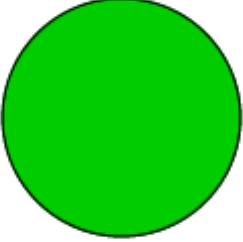

ZILLO www.printgames.net 			
			

**Spielplan Teil 3:**

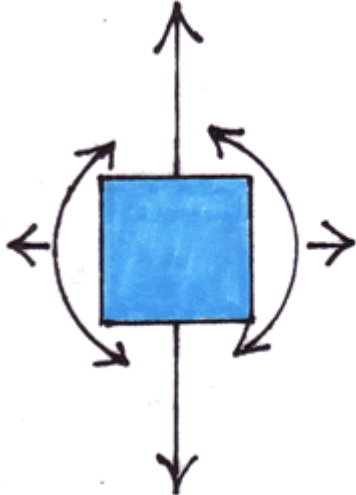
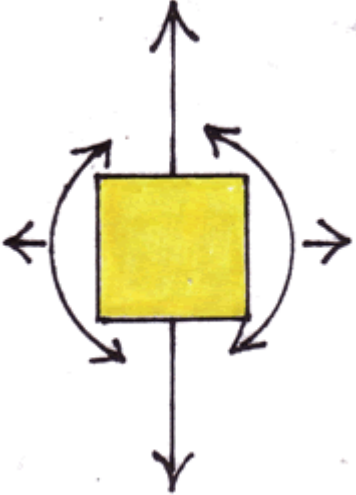
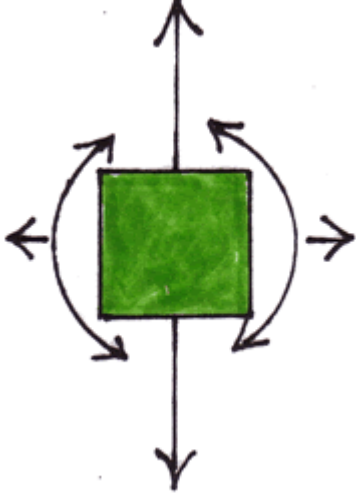
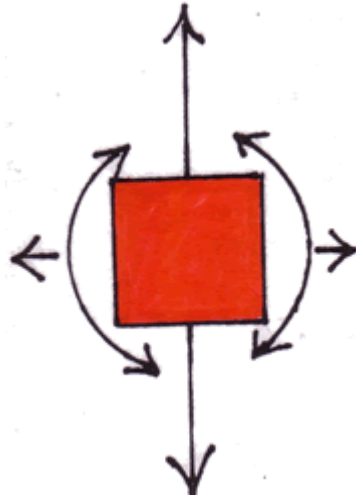




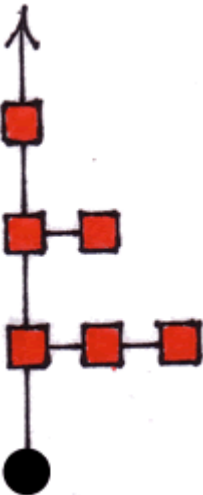
ZILLO www.printgames.net 			
			



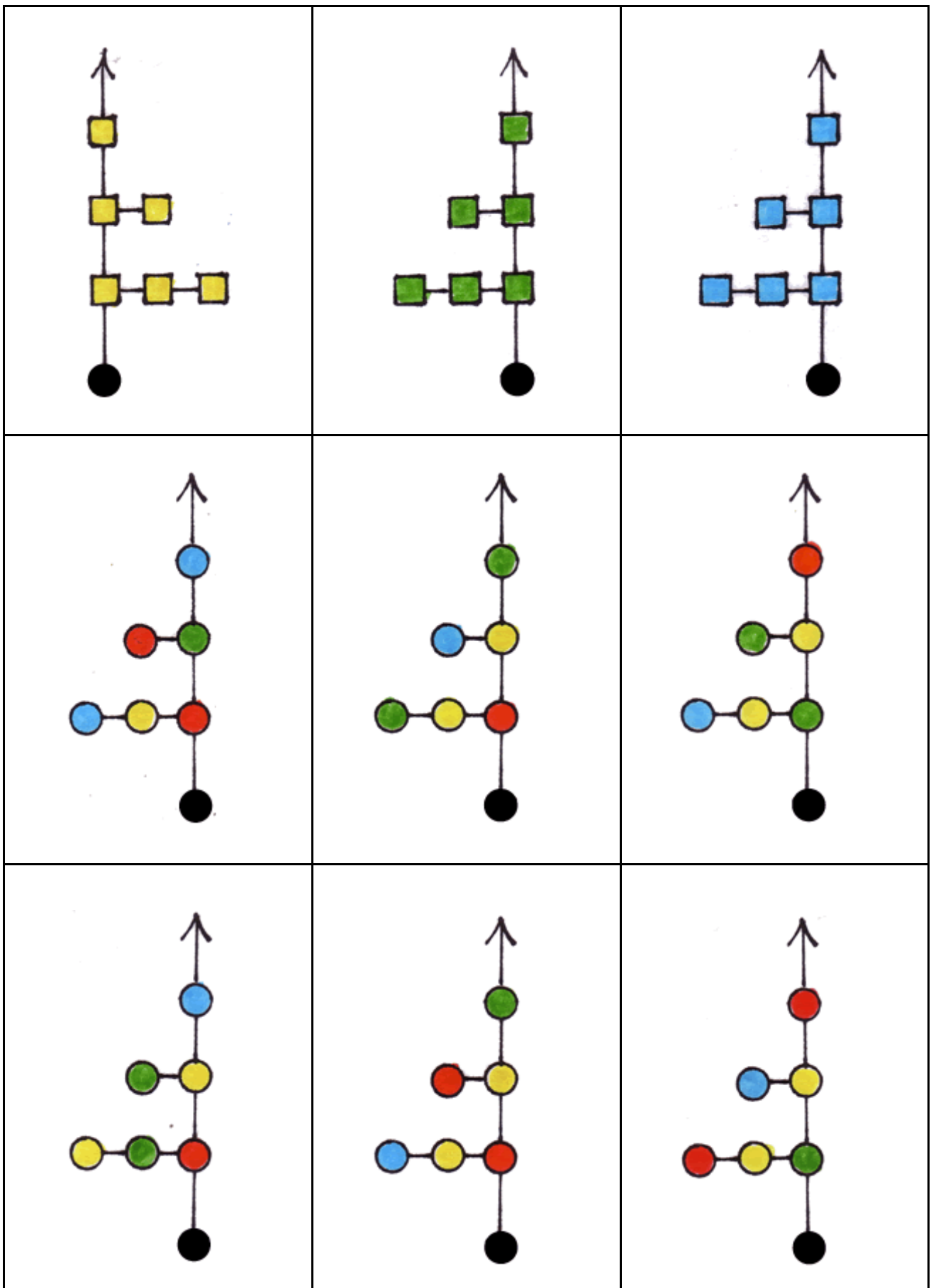
**Spielplan Teil 4:**

ZILLO <a href="http://www.printgames.net">www.printgames.net</a> 			
			

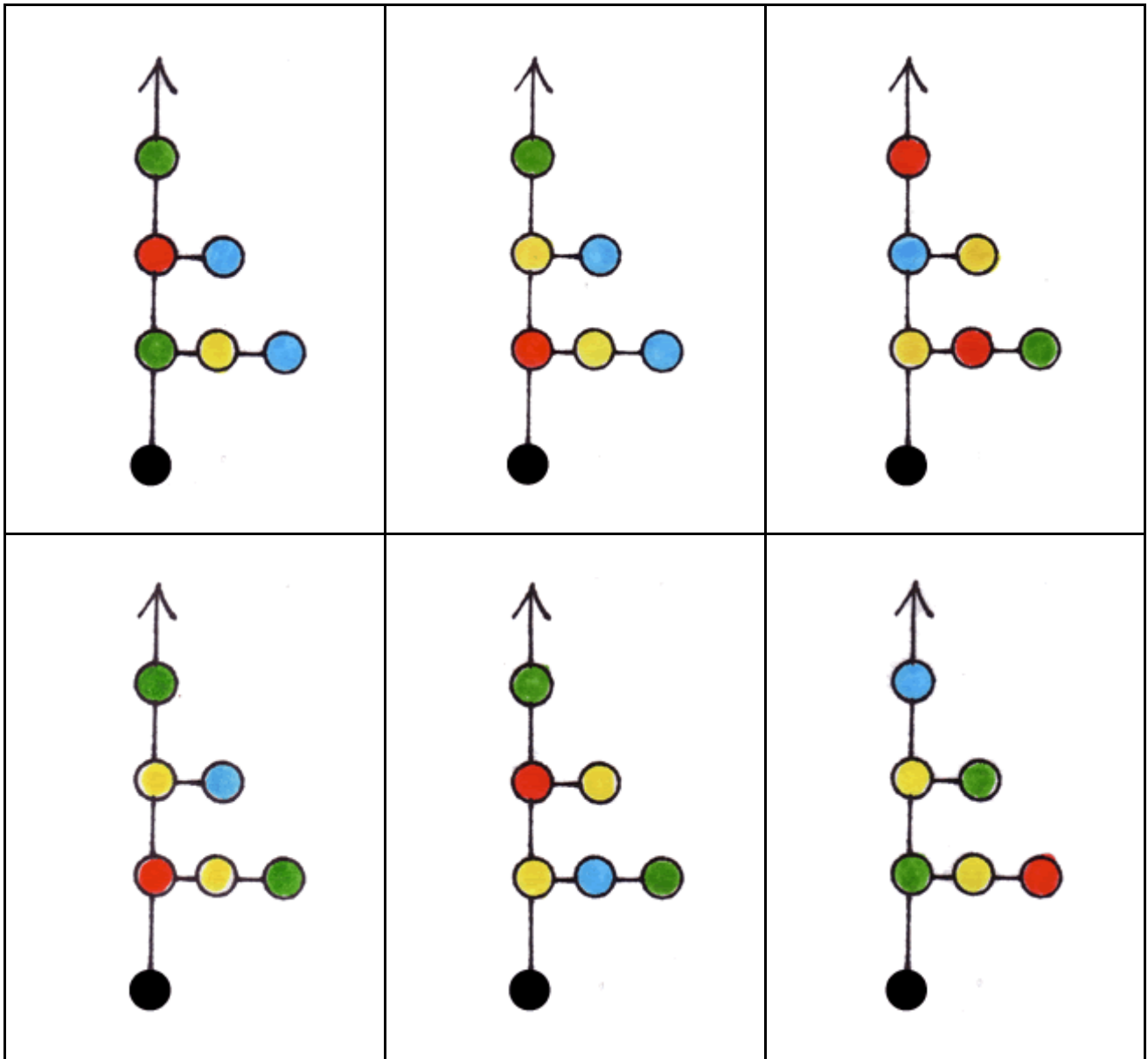
Karten:

Karten:

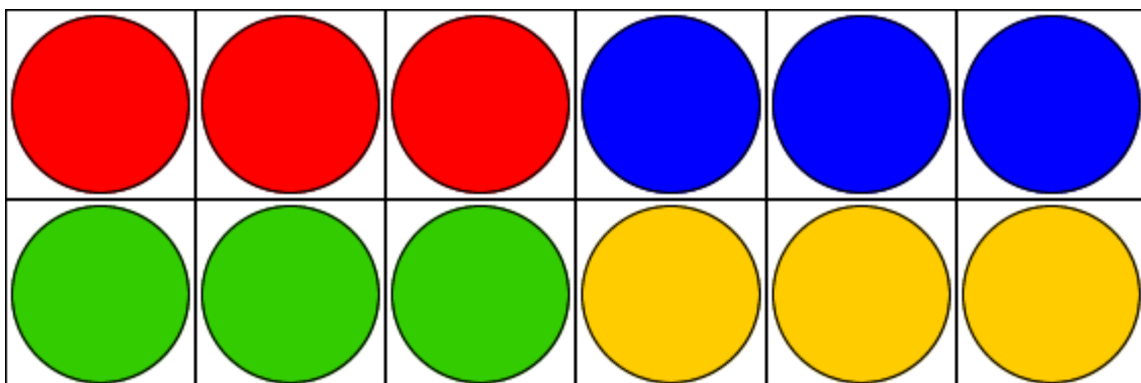


**Karten:**



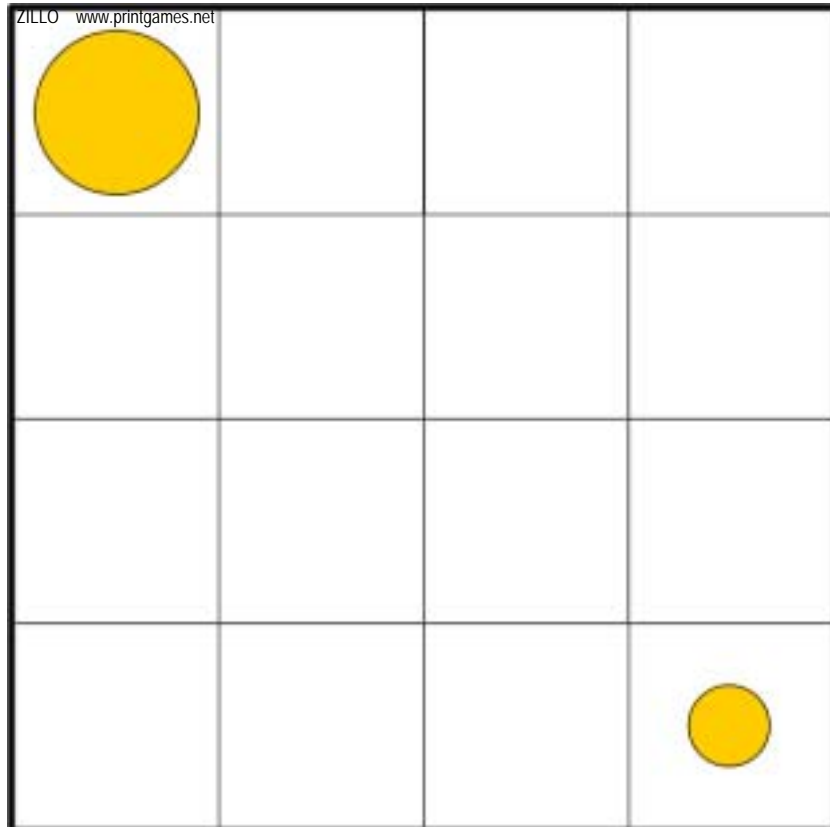
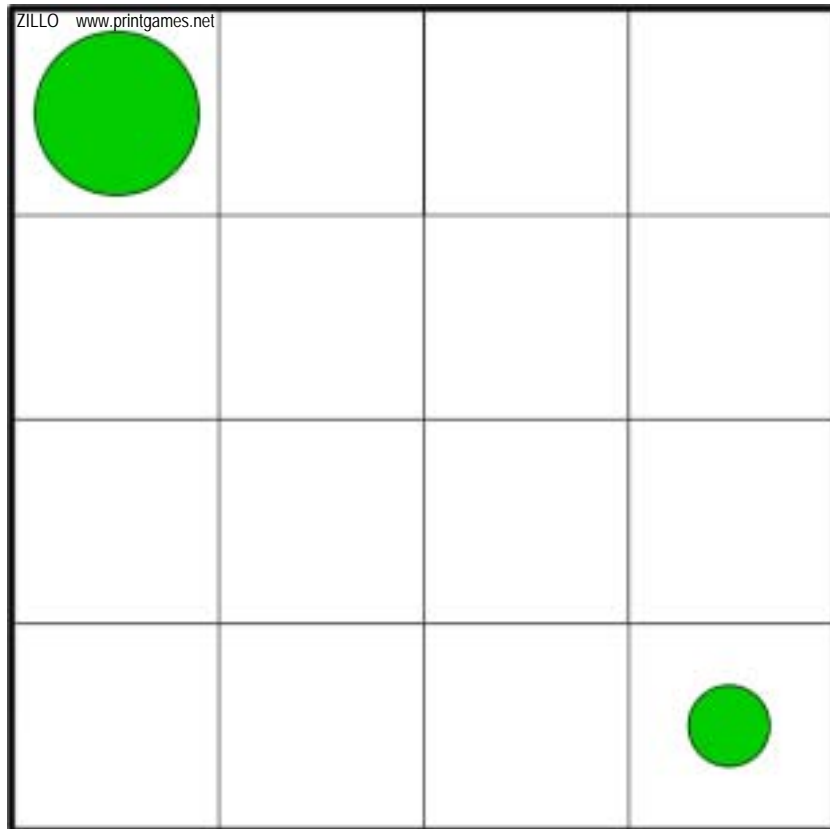
**Spielfiguren:**

wenn ihr keine anderen Figuren habt (siehe Seite 1), diese auf sehr dicken Karton oder Holz kleben:



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

**Kleine Version des Spielplans – zum Mitnehmen oder Platz sparen ;-):**



**Kleine Version des Spielplans – zum Mitnehmen oder Platz sparen ;-):**

