

# Der Gelbini-Parcours

## 1 Vorbereitung

Das Spiel ist ein Würfel-und-Quiz-Wettlauf für 3 bis 6 Spieler, einzeln oder in Teams.

- Jeder Spieler beginnt mit seiner einzigen Spielfigur auf dem Feld „Start“. Die Spieler einigen sich darauf, wer anfängt.
- Die Aufgabenkärtchen werden mit der Rückseite (trägt eine große einzelne Zahl und den Namen der Kärtchenserie) nach oben gestapelt.
- Es werden Joker-Kärtchen bereitgelegt, einen pro Mitspieler. Ebenso Passierscheine, einen pro Mitspieler.

## 2 Ablauf im Groben

Die Spieler sind solange reihum am Zug, bis ein Spieler mit seiner Figur das Feld „Ziel“ erreicht und damit das Spiel gewinnt. Das Ziel muss nicht genau mit der Augenzahl getroffen werden.

Jeder Zug davor besteht *immer* aus drei Phasen:

**Phase 1:** Der Spieler, der am Zug ist, heißt „Chef“. Er würfelt einmal und zieht seine Figur um so viele Felder weiter in Richtung Ziel, wie er Augen geworfen hat.

**Ankunftsregel 1:** Käme die Figur auf ein besetztes Feld, geht sie weiter Richtung Ziel bis zum nächsten freien Feld.

**Ankunftsregel 2:** Steht an dem erreichten Feld noch eine (pfeilförmige) Anweisung zum Vor- oder Zurückgehen, wird diese sofort ausgeführt, ebenso die anderen „Extras“: Würfeln, Joker, Sport

Beide Ankunftsregeln gelten auch für Felder, die aufgrund einer Ankunftsregel erreicht werden. (Einzige Ausnahme: Entstände durch diese Regeln eine endlose Bewegung – unwahrscheinlich, aber möglich –, wird Ankunftsregel 2 dieses eine Mal außer Kraft gesetzt.) Für das Folgende ist nur das schließlich erreichte Feld entscheidend.

**Phase 2:** Es wird die oberste Karte des Aufgabenstapels genommen und die Aufgabe vom „Schlaumeier“ gelöst (meist: eine Frage beantwortet). Wer der Schlaumeier ist, ergibt sich aus der Beschriftung des erreichten Feldes. Der Schlaumeier kann einen Joker als Lösung der Aufgabe einlösen.

**Phase 3:** Je nach Erfolg beim Lösen werden Figuren bewegt, die Zugfolge abgewandelt oder sonst etwas gemacht.

## 3 Aufgaben lösen

In Phase 2 wird also eine Aufgabe gelöst. Was genau wer dabei macht, ergibt sich aus den Merkmalen des Feldes, das der Chef am Ende von Phase 1 erreicht hat. Die Felder des Parcours sind runde Kreise, in und an denen bis zu 5 Beschriftungen für diese Merkmale angebracht sein können. Das Bild hier rechts zeigt alle Möglichkeiten.



**Nummer:** Unterhalb des Kreises steht die Nummer des Feldes entlang des Parcours. Über diese Nummer können Felder eindeutig bezeichnet werden. Es gibt allerdings Abkürzungen aus Feldern ohne Nummer.

**Extra** oberhalb des Kreises kann der Name eines Feldes sein (z.B. *Ziel*), eine Schnecke oder eine Extra-Anweisung, die beim Erreichen des Feldes immer sofort auszuführen ist, z.B. ein *Gehe 4 Felder zurück*-Pfeil.

Bei  würfelst Du noch einmal um weiterzuziehen. Auf den -Feldern erhältst Du einen Joker, den Du einmalig in einem späteren Zug als wahre Antwort einlösen kannst. Bei  würfelst Du noch einmal und machst so viele Liegestützen, Kniebeugen oder ähnliches, wie Du Dir erwürfelt hast.

**Typ** des Feldes, angegeben als ein einzelner Großbuchstabe. Der Typ entscheidet darüber, wer die Aufgabe zu lösen hat. Es gibt die Typen L, R, B und S. Bei L, R und B stellt der Chef seinem (L)inken, (R)echten bzw. einem (B)eliebig von ihm gewählten Mitspieler eine Frage. Nur bei S wird der Chef (S)elbst zum Schlaumeier und muss selbst antworten. Die Aufgabe wird dann von einem der anderen Mitspieler („Assistent“) gestellt. (Bei Uneinigkeit vom rechten.)

**F** alsche Antwort hat zur Folge, dass die Anweisung links vom senkrechten Strich im Kreis gilt.

**W**ahre Antwort: Es wird die Anweisung rechts davon ausgeführt. Als Anweisung W oder F kann stehen:

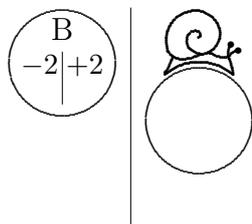
- Zahl mit Vorzeichen + oder -: Schlaumeier geht *um* den Betrag dieser Zahl vor bzw. zurück.
- +Z, -Z: Schlaumeier würfelt und geht *um* die (Z)ufällig geworfene Zahl vor bzw. zurück
- vorzeichenlose Zahl oder Z: Schlaumeier zieht *auf* das Feld mit dieser angegebenen bzw. erwürfelten Zahl als Nummer.
- der Buchstabe N: Der Chef ist gleich (N)och einmal am Zug.
- der Buchstabe A: Der Schlaumeier muss bei nächster Gelegenheit einmal (A)ussetzen.
- der Buchstabe P: Der Schlaumeier erhält einen (P)assierschein, den er später einlösen kann um eine Abkürzung gehen zu dürfen.
- der Buchstabe J: Der Schlaumeier erhält einen (J)oker.
- der Buchstabe T: Der Schlaumeier darf entscheiden, ob seine Figur mit der des Chefs den Platz (T)auscht oder um 1 Feld vorrückt. Bei Tausch bekommt der Chef einen Passierschein.

**Keine der hier beschriebenen Bewegungen einer Figur löst eine neue Aufgabenstellung aus, aber es gelten beide Ankunftsregeln.**

### WICHTIG:

Felder ohne  
S/B/L/R

entsprechen ↗



← Solche Felder sind leider von der Schnecke zugeschleimt. Wer in Führung liegt und seinen Zug in Phase 1 von dort startet, geht deshalb vorsichtig ohne Würfeln nur ein einziges Feld weiter. Solange ein anderer Spieler führt, gilt der Schleim als schon von diesem Mitspieler abgetragen. Die Schnecke bringt keine Einschränkung für eine Bewegung aufgrund von Antworten in Phase 3.

## 4 Aufgaben-Kärtchen

Auf der einen Seite befindet sich die Aufgabe und die Lösung. Chef oder Assistent können dem Schlaumeier die Aufgabe vorlesen oder sie ihm mit abgedeckter Lösung zeigen. Diese Seite muss im Stapel nach unten weisen. Die andere Seite wird sichtbar, wenn die Karte als oberste liegt. Hier steht eine Zahl, die den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe andeutet. Verbrauchte Aufgaben werden wieder unter den Stapel gelegt.

## 5 Varianten des Spiels

- Das Ziel muss mit genau passender Augenzahl erreicht werden. Bei überschüssiger Augenzahl bleibt die Figur stehen.
- Beim Vorwärtsgen nach wahrer Antwort geht man zusätzlich um so viele Felder vor, wie der Schwierigkeitsgrad war.
- Joker kann auch als Wunsch-Augenzahl oder Liegestützen oder sogar Passierschein eingelöst werden.
- Ankunftsregeln werden modifiziert.
- Die Zahl der Joker und Passierscheine ist anders oder unbegrenzt.
-  gilt auch für Spieler, die nicht führen.
- Felder ohne S/B/L/R bekommen andere Bedeutung, z.B.: Felder, die Bildteile enthalten – das sind Feld-Nr. 6, 7, 9, 14, 22, 28, 30, 33, 34, 35, 41, 49, 50, 58, 59, sowie Fahrrad und Fledermäuse –, sind Typ B mit  $-1|+3$
- Team-Variante: Bei Spielende werden pro Team die Nummern der Felder addiert, auf denen die Mitglieder stehen. Felder auf Abkürzungen zählen nichts. Ungenutzte Joker und Passierscheine zählen jeweils noch fünf. Das Team mit höchster Summe gewinnt.