

# Wilde Maus

## Spielanleitung

Wer eine Sechswürfel, muss eine eigene Spielfigur aus der Startposition heraus auf sein Startfeld des Spielfeldes stellen. Danach darf er erneut würfeln und mit der Figur entsprechend viele Felder vorrücken. Das Startfeld muss so bald wie möglich wieder freigemacht werden. Hat er jedoch keine Figur mehr in der Startposition, so steht es ihm frei, die erwürfelten sechs Felder mit einer Figur seiner Wahl vorzurücken. Auch dann darf er erneut würfeln und einen weiteren Zug machen.

Kommt beim Umlauf eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetzt ist, gilt die gegnerische Figur als geschlagen und muss zurück auf ihre Startposition. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden: ist das Zielfeld bereits mit einer eigenen Figur besetzt, darf der Zug weder ausgeführt noch neu gewürfelt werden, sondern es ist der nächste Spieler an der Reihe. Hat ein Spieler mehrere Spielfiguren im Umlauf, kann er frei entscheiden, mit welcher er ziehen möchte. Ein Würfelwurf darf allerdings nicht auf mehrere Figuren aufgeteilt werden.

Juli 2013 - Grafik Mathias Müller / Quelle Wikipedia





