

# LEITERLKEGELN

## Spielregeln

Wer als erstes genau auf dem letzten Feld (#105) landet gewinnt das Spiel.

### Spielablauf

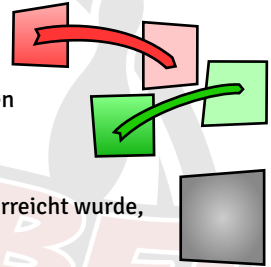
Zuerst wird die Reihenfolge erkegelt: Jeder hat **3 Würfe**, das Total zählt. Derjenige mit dem besten Resultat kann beginnen, dann der Rangfolge nach weiter. Bei Gleichstand gewinnt der mit dem besseren ersten Wurf.

Jeder hat **pro Runde 1 Wurf** und zieht mit seiner Figur die Zahl umgefallener Kegeln, angefangen mit Feld 1. Wer ein allfälliges Tempolimit der Bahn überschreitet muss aussetzen und darf nicht fahren. Das Spiel endet sobald jemand eine Punktlandung auf Feld #105 hat. Kegelt man eine zu hohe Zahl, zieht man wieder vom Ziel weg.

### Sonderfelder

#### Sprungfeld

Wer auf einem Sprungfeld (rot / grün) landet kann direkt zum jeweiligen Zielfeld springen (von dunkel zu hell).



#### Aktionsfeld

Abhängig der geworfener Anzahl Kegel mit der das graue Aktionsfeld erreicht wurde, wird eine der folgenden Aktionen ausgeführt:

**1 Zweiter Anlauf**  
Du hast einen zusätzlichen Wurf

**2 Tauschgeschäft**  
Tausche die Plätze deiner (vordersten) Figur mit der nächsten Figur vor oder hinter dir

**4 Geteilte 4**  
Ziehe 2 Felder vor, alle anderen Spieler gehen 2 Felder zurück

**5 Goldene Mitte**  
Ziehe 3 Felder in Richtung Mitte des Spielfelds (Felder #52/53)

**6 Sprung**  
Springe mit deiner Figur um eine Reihe nach oben oder unten

**8 Irritation**  
Die Wurf-Reihenfolge der Spieler geht ab sofort in die umgekehrte Richtung

### Sonderwürfe

#### Kranz (mittlerer Kegel bleibt als einziger stehen)

Stelle eine **zweite Spielfigur** auf Feld 1 und ziehe ab jetzt mit beiden zugleich. Hast du schon zwei Figuren, ziehe mit der hinteren Figur 5 Felder vor.

#### Alle Neune

Werden alle Kegel abgeräumt, gehen **alle anderen Spieler** mit ihren Figuren um **3 Felder zurück**, ohne Sonderfelder zu berücksichtigen.

#### Nuller

Bleiben alle Kegel stehen, ziehe **mit einer fremden Figur 1 Feld vor**. Das Ziel des Zugs darf aber kein Sonderfeld sein.