

## **Spielregeln Zapp Zerapp (1037)**

Ziel:

Die Spieler versuchen ihre Zauberlehrlinge möglichst flink um den Spielplan zu führen, damit sie die erste Gruppe sind, die ihre Zielstadt erreichen. Die Türme auf den neutralen Spielfeldern haben im Grundspiel keine Bedeutung.

Jeder sucht sich bei Spielbeginn drei Figuren aus und stellt sie auf ihre Startposition. Die Fässer werden gut gemischt und in die Mitte des Spielbretts gestellt.

Ein Spieler würfelt nun und gibt so die magische Zahl an, um die es in der Runde geht. Die Würfelaugen werden zusammengezählt. Auf ein Kommando hin dürfen sich die Spieler gleichzeitig nun immer ein Fass nehmen und es vorsichtig schütteln, ohne natürlich auf die Unterseite zu schauen. Es ist durchaus erlaubt, mit der anderen Hand ein zweites Fass zu nehmen, um durch Schütteln einen Vergleich zu erhalten. Anschließend stellt man das oder die Fässer wieder ins Zentrum zurück oder behält ein Fass, um es vor sich abzustellen. Wenn ein Spieler ein Fass vor sich abstellt, darf er keine weiteren Fässer in diesem Zug mehr anfassen und muß warten, bis jeder Spieler ein Fass gewählt hat. Fässer, die ein Mitspieler in der Hand hält oder vor sich abgestellt hat, dürfen natürlich von anderen Spielern nicht genommen werden. Hat jeder Spieler ein Fass, werden diese auf ein Kommando hin umgedreht und jeder nennt die Zahl, die am Boden angegeben ist. Hat ein Spieler ein Fass mit einer Nummer, die höher als die gewürfelte Zahl ist, kommt das Fass sofort wieder auf den Spielplan und der Spieler hat diese Runde Pech gehabt. Alle Personen, die genau den geforderten Zahlenwert oder eine niedrigere Ziffer haben, dürfen nun eine Spielfigur bewegen. Die Reihenfolge der Bewegung beginnt mit dem Spieler, der die höchste gültige Ziffer aufweisen kann, die anderen folgen entsprechend ihren Zahlenwerten.

Es kann immer nur eine Figur pro Zug gesetzt werden. Es ist durchaus erlaubt, mehrere Figuren gleichzeitig auf dem Spielplan zu haben. Die Zauberlehrlinge bewegen sich im Uhrzeigersinn genauso viele Felder voran, wie die Zahl des gezogenen Fasses angibt. Dabei ist es erlaubt, dass mehrere Figuren auf einem Feld stehen. Es muss die volle Augenzahl gezogen werden, nur wenn die Figur in die eigene Zielstadt geht, darf man Bewegungspunkte verfallen lassen. Zum Abschluß der Bewegung wird das Fass wieder in die Mitte gestellt. Sind alle Fässer wieder in der Mitte, werden sie erneut gut gemischt.

Da sich die Zauberlehrlinge untereinander nicht gerade mögen, können sie sich gegenseitig verbannen. Das geschieht, wenn eine Spielfigur auf oder über Felder zieht, auf denen sich gegnerische Figuren befinden. Diese werden dann wieder auf ihre Startpositionen gestellt. Ein Verbannen ist nicht möglich, wenn das Feld, auf dem die Figur steht, die gleiche Farbe wie sie selbst besitzt oder wenn die gerade gezogene Figur vom Startfeld kommt.

Spielende:

Die Partie endet, wenn ein Spieler seine 3. Figur in die eigene Zielstadt gebracht hat.