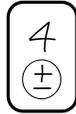


Blixen - Sonderkartenbeschreibung



Spielt man eine solche Karte aus, kann man eine Figur aus dem Starthaus auf das Startfeld setzen.

Möchte oder kann man keine Figur ins Spiel bringen, können die Karten auch zum normalen Ziehen verwendet werden. Mit der 13 zieht man 13 Felder vorwärts, mit der 11 / 1 darf man entweder 11 oder 1 Feld vorwärts ziehen.



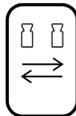
Die +/- Vier ist die einzige Karte, mit der eine Figur rückwärts bewegt werden kann. Sehr praktisch z.B., wenn eine Figur auf dem eigenen Startfeld steht: Man kann ihn dann mit der 4 rückwärts ziehen und, wenn man eine passende Karte hat, dann in der nächsten Runde vorwärts ins Ziel.



Mit der Sieben kann man die Punkte auf verschiedene eigene Figuren aufteilen. Man kann also beispielsweise mit einer Figur zwei Felder laufen, mit einer anderen vier und mit einer dritten Figur noch ein Feld. Sehr praktisch im Ziel, um die Figuren aufzurücken. Wichtig! Alle sieben Punkte müssen verbraucht werden!

Ausnahme: Spielt man die Sieben, um seinen letzte Figur ins Ziel zu bringen und hat danach noch Punkte übrig, dürfen diese für die Figuren des Partners verwendet werden (siehe Spielende).

Eine weitere Eigenschaft dieser Karte ist das **"Wegfegen"** überholter Figuren: Alle Figuren, die mit dieser Karte übersprungen werden, werden **"weggefegt"** und müssen zurück ins Starthaus - auch eigene Figuren!



Mit der Tauschkarte kann eine eigene Figur den Platz mit einer fremden Figur tauschen. Dabei ist es egal, ob die Figur dem Partner oder dem Gegner gehört. Figuren im Starthaus oder im Ziel dürfen nicht getauscht werden! Ebenso sind Figuren auf **ihrem** Startfeld und dem Ruhefeld tabu.

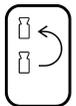


Der Joker kann in jede beliebige Karte umgewandelt werden. Er kann so z.B. auch als Startkarte benutzt werden.

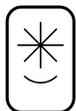
Anmerkung: Beim Einstieg in dieses Spiel empfehlen wir die drei folgenden Sonderkarten aus dem Spiel zu nehmen und bei weiteren Spielrunden nach und nach einzubeziehen. Einen Klarsichtbeutel zur Aufbewahrung haben wir dazugelegt.



Mit dieser Karte darf man mit einer Figur zwischen einem und neun Felder vorwärts ziehen.

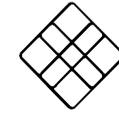


Mit der Ranziehkarte zieht man eine Figur auf das Feld direkt hinter der nächsten Figur. Es ist nicht möglich, mit der Ranziehkarte im oder ins Ziel zu ziehen.



Mit der Wiederholkarte darf man jede zuvor in der Runde ausgespielte Zugkarte nochmals ziehen (jede Karte mit + Zeichen, also auch die +/- 4 und 1 - 9 Karte). Die Wiederholkarte kann daher nicht als erste Karte in einer Runde ausgespielt werden.

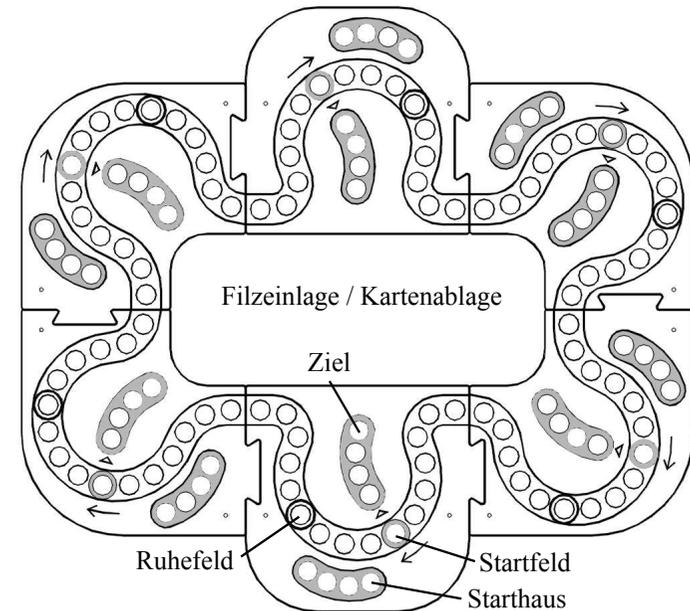
Blixen



Höpinger
Spielewerkstatt

ein Spiel für 2 bis 6 Personen ab 8 Jahren

in einer besonders schönen Ausführung gefertigt in der Höpinger Spiele-Werkstatt



Abb, Spielfeld für 6 Spieler

beim Spielfeld für 2 - 4 Spieler werden die beiden Mittelteile herausgenommen.

Blixen ist Spiel der ganz besonderen Art. Durch die Zugkarten und den Teamspielcharakter hat es einen ganz eigenen Flair und verführt immer wieder zu einer weiteren Partie. Als Vorlage für uns diente das aus Kanada bekannte Tock Spiel, welches in Europa unter den unterschiedlichsten Namen erschienen ist. Wir haben es auf unsere eigene Art modifiziert (Holzspielfeld mit steckbaren Spielsteinen verpackt in stabiler Kiste) und es dann **Blixen** genannt.

© Gumpert & Winken GbR
Höpingen 61
48720 Rosendahl

www.spiele-werkstatt.de

Wegen verschluckbarer Kleinteile für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Diesen Hinweis bitte aufbewahren

Spielvorbereitung

Das Spielfeld wird entsprechend der Spieleranzahl (4 oder 6 Spieler) für alle gut erreichbar aufgebaut und die entsprechenden Spielfiguren in die Starthäuschen gesteckt. Die Mitte des Spielfeldes wird mit Filz ausgelegt, damit die ausgespielten Zugkarten nach der Spielrunde besser aufgenommen werden können. Die Spieler der sich gegenüber liegenden Farben bilden dann jeweils ein Team. Alle Zugkarten kommen in einen der beiden Stoffbeutel und werden gut gemischt. Jeder Spieler nimmt sich eine Zugkartenbank und zieht nach der Reihe aus dem Stoffbeutel 6 Karten.

Spielziel:

Jeder Spieler versucht seine Spielfiguren vom Start ins Ziel zu bringen. Gewonnen hat das Team, welches als erstes seine 8 Spielfiguren im Ziel hat.

Spielablauf:

Vor Beginn jeder Runde tauschen die Teampartner verdeckt eine Zugkarte aus. Die Karten dürfen erst angeschaut werden, wenn beide getauscht haben. Durch dieses Tauschen können sich die Partner helfen, z.B. mit Start oder Jokerkarten.

Der Spieler, der als letztes gezogen hat beginnt. Er legt eine seiner Zugkarten offen in die Mitte und bewegt seine Spielfigur entsprechend. So wird Reihum weitergespielt.

Die Runde ist zu Ende, wenn alle Karten ausgespielt worden sind. Die ausgespielten Zugkarten kommen in den zweiten Stoffbeutel und das nach jeder gespielten Runde.

Der Spieler, der als letzter die Karten gezogen hat beginnt mit dem Ziehen in der nächsten Runde. Dabei wird von Runde zu Runde je eine Karte weniger gezogen. (also in der 2. Runde 5 Karten, 3. Runde 4 Karten usw.) Nach der 5. Runde mit 2 Karten werden wieder 6 Karten gezogen und von Runde zu Runde wieder eine weniger. Sind die Zugkarten aus dem ersten Beutel aufgebraucht werden die gespielten Karten aus dem zweiten Beutel gut gemischt und daraus weitergezogen. In den leeren Beutel kommen wieder die ausgespielten Karten und so können die Beutel immer wieder gewechselt werden.

Es gibt zwei Arten von Karten:

1. Die Zugkarten mit einem Pluszeichen, wobei der Zahlenwert die Anzahl der vorzurückenden Felder angibt.
2. Die Sonderkarten, die auf der Rückseite der Spielbeschreibung beschrieben werden.

Grundsätzlich gilt:

Es muss immer der komplette Zahlenwert bewegt werden, es können keine Punkte verfallen.

Die Figuren können nur vorwärts (Uhrzeigersinn) bewegt werden (Ausnahme: Die Viererkarte).

Besetzte Felder können übersprungen werden, sie werden dabei mitgezählt.

Im Ziel darf nicht übersprungen werden!

Endet der Zug auf einem besetzten Feld, wird die Figur dort geschlagen - auch die eigene!

Um eine Figur aus dem Starthaus ins Spiel zu bringen, braucht man eine der beiden Startkarten mit dem kleinen Pfeil oder einen Joker: Spielt man eine solche Karte aus, kann man eine Figur aus dem Starthaus auf das Startfeld setzen.

Wichtig ! Auf dem eigenen Startfeld ist die Figur geschützt: Sie kann dort weder geschlagen noch getauscht noch überholt werden - auch nicht mit einer eigenen Figur! Ebenfalls geschützt ist die Figur die auf einem umrandeten Feld (Ruhefeld) steht (kein Schlagen, kein Tauschen). Sie darf jedoch übersprungen werden.

Zieleinlauf:

Hat man das Spielfeld umrundet (oder konnte mit der Vier zurückziehen) und nähert sich dem Ziel, ist folgendes zu beachten:

Man muss über das Startfeld ins Ziel ziehen: Das Startfeld zählt also mit. Landet man genau auf dem Startfeld, darf man nicht ins Ziel ziehen, sondern muss eine weitere Runde laufen.

Man kann nur vorwärts ins Ziel ziehen.

Man muss passend ins Ziel ziehen: Es sollte eine Karte ausgespielt werden, mit der man direkt auf eines der vier (freien) Zielfelder ziehen kann, denn auch hier dürfen keine Würfelpunkte verfallen. Dabei dürfen bereits im Ziel befindliche Figuren nicht übersprungen werden! Diese müssen bei Bedarf erst aufrücken. Hat man nur größere Karten, muss man eine Ehrenrunde drehen.

Aussetzen:

Kann ein Spieler keine seiner Figuren bewegen, muss er all seine Karten in der Mitte ablegen und den Rest der Runde pausieren.

Spielende:

Sobald ein Spieler seine vier Figuren nach Hause gebracht hat, unterstützt er mit seinen Karten seinen Partner. Er bewegt, sobald er an der Reihe ist, dessen Figuren nun ganz normal mit seinen eigenen Karten. Das Spiel endet, wenn ein Team alle acht Figuren ins Ziel gebracht hat.

Sonderregel für 2, 3 und 5 Spieler:

Zu den oben beschriebenen Regeln gibt es folgende Änderungen bzw. Ergänzungen:

Jeder Spieler spielt mit 5 Figuren, wobei 4 Figuren in den Start gestellt werden und eine Figur sofort auf das Startfeld.

Kann ein Spieler mit seinen Handkarten keine Figur ziehen, so muss er eine seiner Karten ablegen und darf eine neue Karte nachziehen. Wenn er nun mit dieser Karte auch nicht ziehen kann, so muss er eine seiner Handkarten ablegen (damit alle Spieler gleich viele Karten haben).

Kartentausch: Zu Beginn der Runde schiebt jeder Spieler eine Karte seiner Wahl an seinen linken Nachbarn.

Gewonnen hat der Spieler, der als erster 4 Figuren im Ziel hat.