

# Ich krieg die Krise

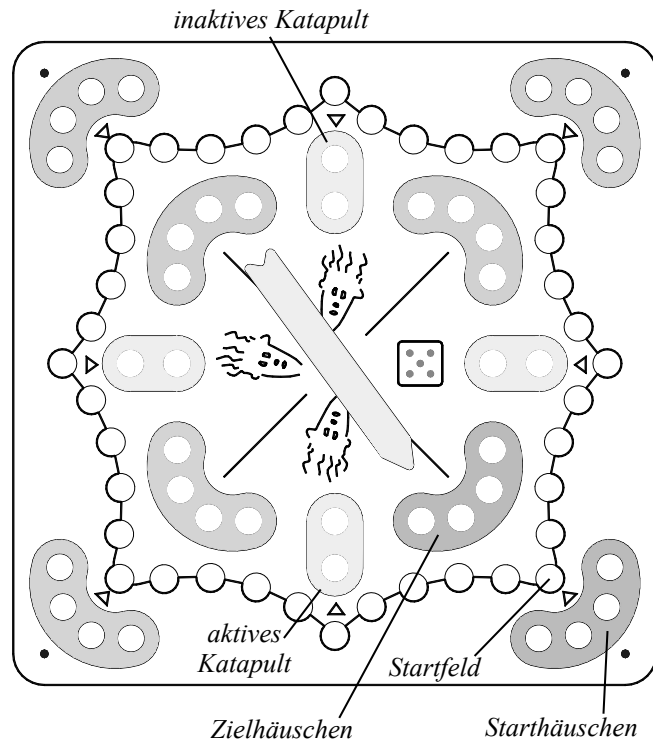
ein Spiel für 2 bis 4 Personen ab 6 Jahren

aus der Höpinger Spielwerkstatt nach einer Spielidee von Angelika und Lena Gumpert



Höpinger  
Spielwerkstatt

**Ich krieg die Krise** ist ein Würfelspiel mit einem hohen Glücksfaktor und dem besonderen Dreh. Die Spielregeln sind einfach gehalten, sodass das Spiel ohne langes Regelstudium begonnen werden kann. Wichtigstes Spielelement ist der Drehzeiger. Dieser zeigt an, welches der insgesamt vier Katapulte aktiv ist.



**Ziel des Spieles** ist es, die eigenen Spielsteine als erstes ins Zielhäuschen zu katapultieren.

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

Bezugsadresse: Höpinger Spiele-Werkstatt,  
48720 Rosendahl Darfeld Tel.: 02545 / 204

[www.spiele-werkstatt.de](http://www.spiele-werkstatt.de)

## Spielvorbereitung:

Die Spielsteine werden in die Starthäuschen gesteckt. Der Drehzeiger wird in die Mitte gesteckt und gedreht. In dem Viertel, in dem der Zeiger mit der Spitze stehen bleibt, ist das orangefarbene Katapult **aktiv**.

Um ein Gefühl für das Drehen zu bekommen, empfehlen wir, dass alle Mitspieler vor dem ersten Spiel einige Drehversuche machen.

## Und los geht es:

Der jüngste Spieler beginnt. Zu Beginn eines jeden Zuges wird gewürfelt. Man kann mit jeder Zahl aus dem Starthäuschen einspielen. Die Spielsteine werden **im Uhrzeigersinn** gesetzt.

Die inaktiven Katapulte dürfen betreten werden, der Spielstein muss jedoch mit **dem nächsten eigenen Würfelwurf** das Katapult wieder verlassen. Gezählt wird dabei vom Feld **vor** dem Katapult.

Ein Katapult wird **aktiviert**, wenn der Zeiger in sein Viertel gedreht wird. Alle Spielsteine, die sich dort befinden, werden **sofort** in ihre jeweiligen Zielhäuschen katapultiert.

## Wann wird der Zeiger gedreht?

1. Ist ein erwürfeltes Feld mit einem fremden Spielstein besetzt, wird dieser in das zugehörige Starthäuschen zurückgesetzt. **Danach** dreht der **geschlagene Spieler** den Zeiger.
2. Wirft ein Spieler eine Sechs, dreht er **zuerst** den Zeiger und setzt **dann** einen seiner Spielsteine um sechs Felder weiter. Nach jeder Sechs darf der Spieler nochmals würfeln.
3. Kann ein Spieler einen Spielstein mit einem passenden Wurf auf eines der beiden Felder des **aktiven** Katapults ziehen, darf er diesen Spielstein direkt in sein Zielhäuschen setzen. **Danach** dreht der Spieler den Zeiger.

## Wie wird der Zeiger gedreht?

Der Zeiger muss für einen gültigen Dreh mindestens zwei vollständige Runden zurücklegen. Der Zeiger lässt sich am besten drehen, indem eine Seite des Zeigers kräftig mit dem Finger angestoßen wird. Zur besseren Übersichtlichkeit sollte der Zeiger gegebenenfalls genau auf das Sprungfeld des Viertels gedreht werden, nachdem er stehengeblieben ist.

© Gumpert & Winken GbR  
Höpingen 61  
48720 Rosendahl



Viel Spaß und meistert  
die Krise!