

Migramy



Hast du Köpfchen ?
Hast du Glück ?



2 - 4



8+ (basisspiel) - 16+ (expertenspiel)



30'



Spiel erstellt von Studenten aus
Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),
Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),
Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).



Migramy

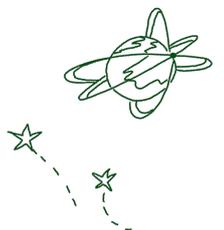
Du versuchst so schnell wie möglich über Land und Meer, mittels Würfel, nach Europa zu reisen. Unterschiedliche Ereignisse und Fragen werden dir auf deinem Weg zum Ziel, dein Memory zu lösen, hilfreich oder hinderlich sein. Doch pass auf, die Konkurrenz schläft nicht! Bleib konzentriert, merke dir gegnerische Spielzüge und ergreife deine Chance, wenn sie sich bietet. Unachtsamkeit kann dich um die ersehnte Aufenthaltsgenehmigung bringen, denn schlussendlich wird nur einer im Land seiner Träume ankommen!





Spielmaterial

- Spielplan (ANHANG 1)
- 4 Spielfiguren 
- 1 Würfel (W6) 
- 20 Ereigniskarten (ANHANG 2)
- 50 MEMORY
- 44 Memory-Karten (MK)
- 1 Mischkarte (MiK)
- 11 Zielland-Karten (ZLK)



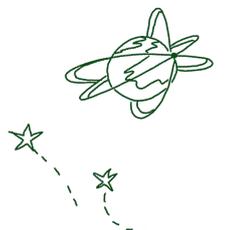
Spielziel



Das Ziel des Spiels ist es, das Land auf der jeweiligen Zielland-Karte zu erreichen.

Speilaufbau

1. Spielplan in die Mitte des Tisches legen
2. Jeder Spieler bekommt die Spielfigur in der Farbe, die zum Kontinent passt, vor dem er sitzt, und stellt seine Spielfigur auf den gleichfarbigen Kontinent
3. Memory-Karten zusammen mit der Mischkarte mischen und verdeckt, griffbereit neben den Spielplan legen
4. ?-Karten verdeckt als gemeinsamer Nachziehstapel auf das vorgegebene Feld legen
5. Zielland-Karten verdeckt mischen und dann je 1 an jeden Spieler reihum, verdeckt verteilt.



Spielverlauf



1. Der jüngste Spieler ist Startspieler, nimmt den W6-Würfel, würfelt, und zieht seine Spielfigur um so viele Felder weiter, wie die Augen des Würfels zeigen.
2. Der Spieler links vom aktiven Spieler ist als nächster dran.
3. Unterwegs besteht die Möglichkeit, auf ein Ereignisfeld (?) zu treffen. Sollte dies zutreffen, zieht der linke Nachbar des aktiven Spielers (wichtig: nicht der aktive Spieler selbst!) die oberste Karte verdeckt vom Nachziehstapel und hält sie so, dass der aktive Spieler sie nicht sehen kann.

EREIGNIS-KARTE

Auf dieser Karte steht ein Ereignis, das vom aktiven Spieler durchgeführt werden muss. Die Ereigniskarten, die sofort durchgeführt werden müssen, sind mit einem Blitz gekennzeichnet. Die Karten mit einem Kreis können auch später im Spiel benutzt werden.

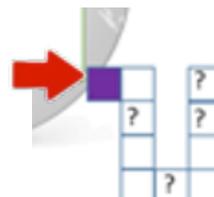
FRAGE-KARTE

Der linke Spieler neben dem aktiven Spieler liest die Frage und die 3 Antwortmöglichkeiten laut vor. Der aktive Spieler muss diese Frage richtig beantworten, um in der nächsten Runde weitergehen zu können. Wird die Frage aber falsch beantwortet, muss der aktive Spieler diese in der nächsten Runde nochmal beantworten. Deshalb darf der linke Spieler die richtige Antwort nicht laut vorsagen.

4. Landet eine Spielfigur auf ein Feld, auf dem bereits ein anderer Spieler steht, wird die bereits dort stehende Spielfigur wieder auf sein Kontinent gestellt, von dem aus er startete.
5. Erreicht ein Spieler ein Grenzfeld (lila) an der europäischen Grenze ankommt, bleibt er dort sofort stehen, überzählige Augen des Würfels verfallen.
6. Pro Runde werden 2 Memory-Karten aufgedeckt:



Der Spieler darf seine 2 gezogen Memorykarten behalten wenn sie zu seiner gesuchten Flagge gehören.

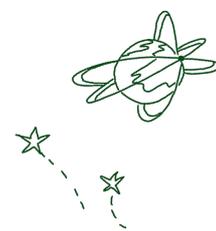


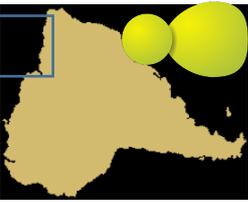
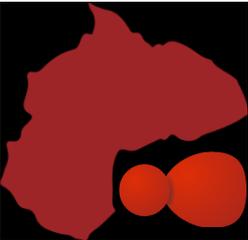
Passt keine oder nur eine der 2 gezogenen Memorykarten zu der gesuchten Flagge, müssen beide Karten wieder umgekehrt auf den gleichen Platz im Memory gelegt werden.

Wird die Mischkarte gezogen, werden alle Memorykarten, die noch neben dem Spielplan liegen, vermischt.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende sobald ein Spieler sein Zielland gefunden hat.





?

