

SPIELANLEITUNG

Eine Reise durch die Industriekultur zwischen Saale und Elster







2-4 Spieler

Das Spielfeld wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielverlauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl darf man mit seiner Spielfigur vorrücken. Landet ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem Aktionsfeld (orange), benutzt er die Leiter (den Stiefel, den Baumstamm, die Schiene, die Pflanzenranke oder das Seil), die an diesem Feld beginnt oder endet, klettert hinauf oder hinab und stellt seine Spielfigur auf das Aktionsfeld (orange) am anderen Ende.

Sonderfelder:

-  Du musst leider zurück zum Start, der Bergmann braucht noch seine Grubenlampe.
-  Einmal mit Würfeln aussetzen und die Aussicht genießen.
-  Einmal mit Würfeln aussetzen, da hat wohl jemand die Zeit vergessen.
-  Hier geht es erst weiter, wenn du eine Sechs gewürfelt hast.
-  Du gehst zurück auf , um dir das Borlachmuseum anzuschauen.

Spielende:

Wer als Erster mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, hat gewonnen. Allerdings kann man nur mit der passenden Augenzahl ins Ziel ziehen. Wenn die Zahl nicht passt, setzt der Spieler mit dem Spielzug aus.