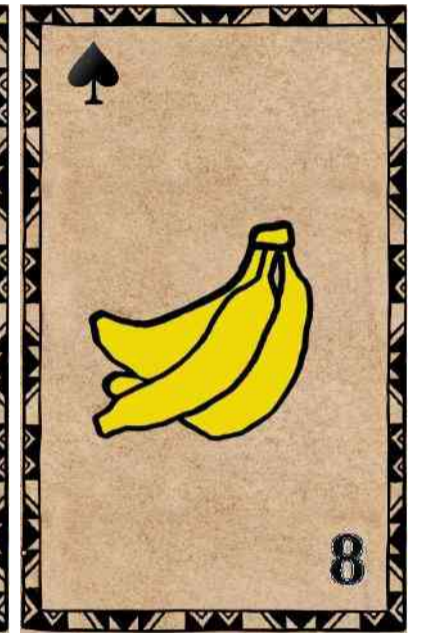
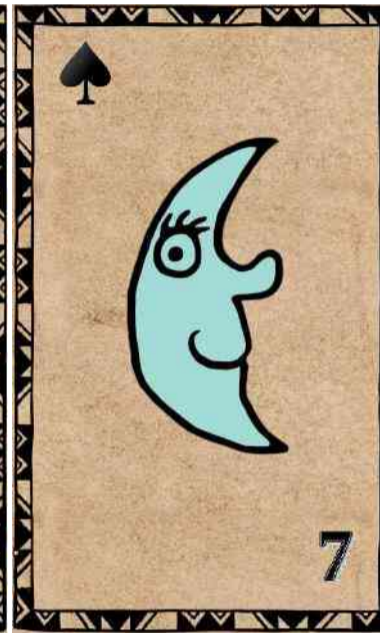
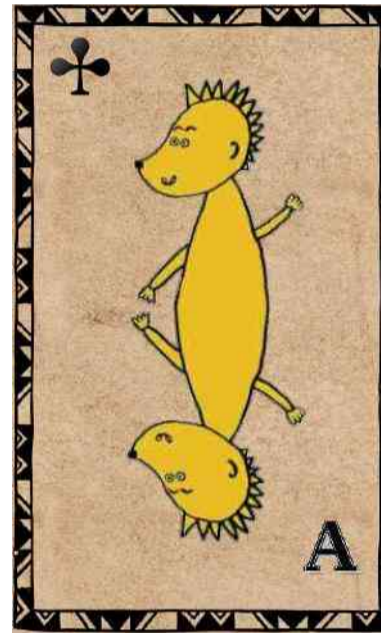
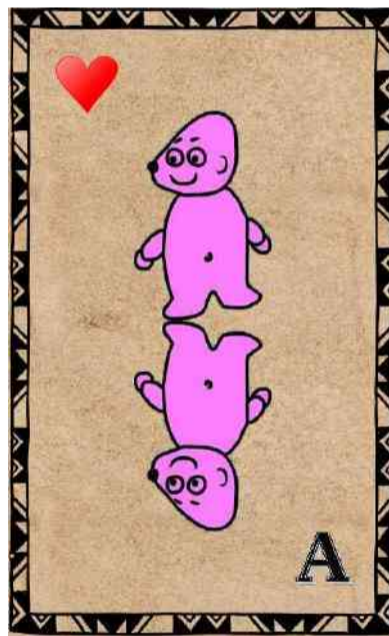
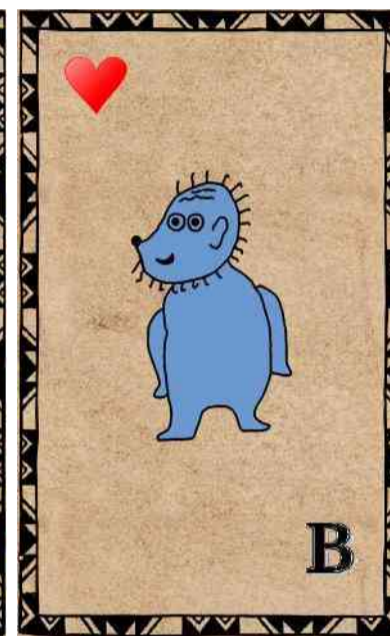
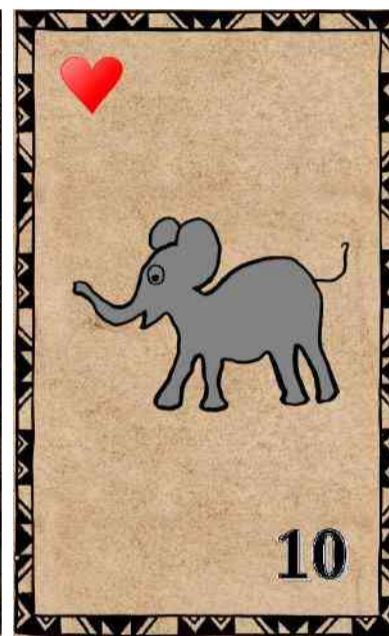
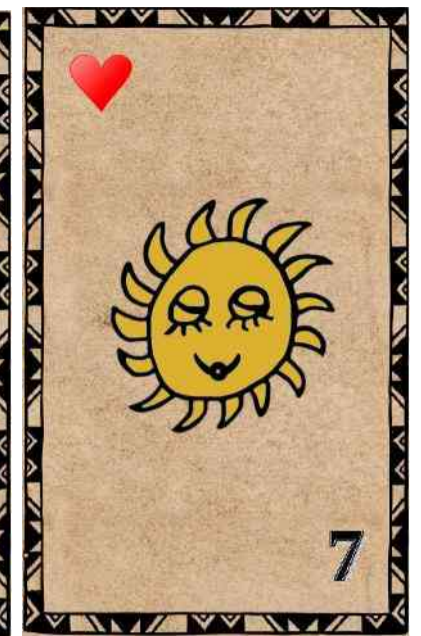
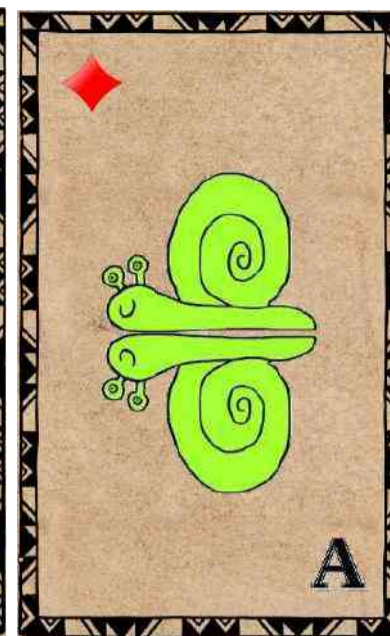
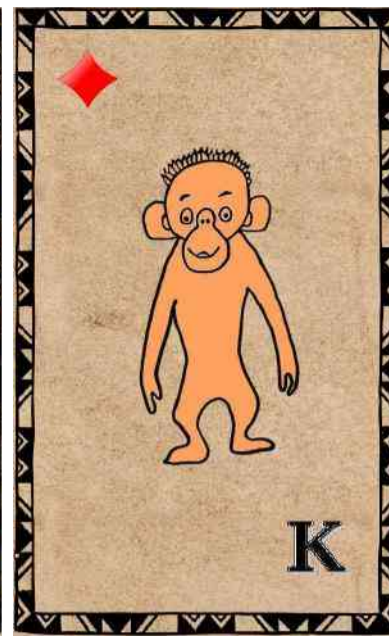
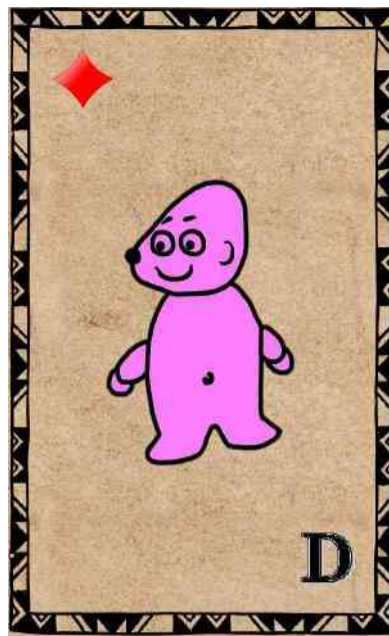


Mupo





Kartenspiel 'Mupo': Neue Spielregeln

Jede mitspielende Person (max. 4) bekommt zwei Spielfiguren gleicher Farbe. Sie werden am gelben Startpunkt (auf der linken Seite im oberen Bereich des Feldes, mit dem Symbol Haus) aufgestellt. Pro Spielzug darf einmal gewürfelt und eine Karte gezogen werden. Eine Figur „läuft“ nach der Zahl, die sich beim Würfeln ergibt. Die andere „fliegt“ zu dem Bild auf dem Spielfeld, das auf der gezogenen Karte zu sehen ist. „Rückwärtsflüge“ dürfen nicht abgelehnt werden.

Beim 'Betreten' eines grünen Feldes (mit Blume), geht es zwei weitere Schritte voran, bei einem blauen (mit Pilz) zwei Schritte zurück. Kommt die Spielfigur auf das rote Feld (mit Haus), muss sie wieder zur Startposition.

Beim Erreichen einer Position, die schon von einer anderen Figur besetzt ist, darf diese auch zum Start befördert werden.

Das Ziel ist der violette Kreis (mit Pokal) auf der linken Seite des Spielfeldes, unter dem Startpunkt. Wenn eine Figur dort angekommen ist, gibt es keine „Rückwärtsflüge“ mehr. Die Figur bleibt dann einfach auf der Stelle stehen.

Die ersten beiden gleichfarbigen Figuren, die das Ziel erreichen, haben gewonnen.

Vorschläge für andere Spielregeln werden gerne entgegen genommen.

friese@esperanto-hamburg.de

Kartludo 'Mupo': Nova ludregularo

Ĉiu kunludanto (maksimume 4) ricevas du ludpecojn kun sama koloro. Ili estas starigitaj apud la flava cirklo (maldekstre ĉe la supro de la ludkampo, kun la domo-simbolo). Je ĉiu movo oni devas ĵeti la kubon kaj preni unu ludkarton. Unu ludpeco „iras“ antaŭen laŭ la nombro, montrita de la ĵetkubo. La dua „flugas“ laŭ la bildo, kiu estas videbla sur la prenita karto al la loko sur la ludkampo, kiu troviĝas la sama bildo. Ne eblas rifuzi flugi malantaŭen.

Se oni atingas verdan lokon (kun floro), du kromaj paŝoj estas permesataj, sur blua loko (kun fungo), la peco devas iri du paŝojn malantaŭen. La atingo de la ruĝa loko (kun domo) kaŭzas reiron al la komenca pozicio.

Se oni atingas lokon, kiu jam estas okupita de alia ludpeco, oni povas 'forpeli' tiun kaj forsendi ĝin al la komenca pozicio.

La celo estas la violkolora cirklo (kun pokalo) ĉe la maldekstra flanko de la ludkampo (sub la flava cirklo). Se unu ludpeco atingas la celon, la dua ne plu devas ‚flugi‘ malantaŭen. La ludpeco tiam simple restas sur la pozicio.

La unuaj du samkoloraj ludfiguroj, kiuj atingas la celon, venkas.

Proponoj por alia ludregularo estas ĉiam bonvenaj.

friese@esperanto-hamburg.de