



KING OF THE PING

Print and Play Spiel

Dieses Spiel ist eine Anlehnung an das digitale Spiel 'King of the Ping'. Auch online unter liwest.at/game zu spielen oder als App herunterladbar.

Gespielt werden kann das Spiel allein oder gemeinsam.

Jeder Spieler benötigt ein eigenes Set von zwölf (12) Karten und einer Spielfigur. (Download als Farb- oder Schwarz/Weiß-Version unter liwest.at/game)

Spielziel

Sammelt so viele Punkte wie möglich und kommt rechtzeitig ins Ziel.

Spielbeginn

Jeder Spieler baut seine Spielfigur zusammen (siehe am Ende der Anleitung). Die zwölf (12) Karten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel verdeckt abgelegt (jeder Spieler hat einen eigenen Stapel).

Nun deckt jeder Spieler die zwei (2) obersten Karten auf und legt diese übereinander offen vor sich ab. Die Karten müssen in die richtige Richtung abgelegt werden (die +1 und -1 Felder müssen für den Spieler lesbar sein). Die Reihenfolge der Karten kann vom Spieler selbst bestimmt werden.

Im Anschluss wird die Spielfigur unterhalb der ersten Karte in Startposition gebracht und die erste Runde kann beginnen. Nachdem dieser Schritt erledigt ist, sieht die Aufstellung wie am Bild aus.



Spielrunde

Pro Runde kann jeder Spieler zwei (2) Züge mit seiner Spielfigur durchführen. Dieser Schritt wird von allen Spielern gleichzeitig gemacht.

Sind alle Spieler mit ihren Spielzügen fertig (nicht durchgeführte Spielzüge verfallen), werden die gesammelten Plus- bzw. Minus-Punkte zusammengezählt.

Im Anschluss beginnt die nächste Runde. Jeder Spieler deckt eine (1) neue Spielkarte auf und legt diese oben an die bereits aufgedeckten Karten an.

Spielzug

Die Spielfigur darf je Zug in ein freies, benachbartes Feld, welches vor oder seitlich der Figur liegt. Ein Zug zurück auf die Karten unterhalb der Figur ist nicht erlaubt.

Hinweis: Spieler müssen ihre Spielfigur nicht automatisch immer auf die nächste Karte ziehen. Es kann sogar von Vorteil sein, dass mehrere Karten vor der Spielfigur liegen. So können Sackgassen rechtzeitig erkannt werden.



Datenkugel

Sobald ein Spieler auf einem Feld mit einer blauen Kugel landet oder es überfährt, erhält dieser einen (1) Punkt. Diese Kugeln können nur einmal gesammelt werden.

LIWEST Bonus

Ein Feld mit dem LIWEST Logo beschert Spielern fünf (5) Punkte.

Wand

Die Wand zeigt mit ihren Pfeilen an, wo ein Spieler am Rundenende nicht stehen darf. So bedeuten Pfeile nach links, dass die Spielfigur am Rundenende nicht am Feld links davon stehen darf. Das Feld mit der Wand selbst darf immer befahren werden.

Dreieck

Beim Betreten dieses Feldes wird Spielern ein (-1) Punkt abgezogen.

Extra-Zug

Auf diesem Feld erhalten Spieler einen (1) zusätzlichen Zug.

Abgrund

Hier kann nicht gefahren werden. Sollte ein Spieler hier anstehen und somit nicht weiterkommen, ist das Spiel leider zu Ende. Beim nächsten Mal klappt es sicher!

Spielende

Die finale Runde wird eingeläutet, sobald die letzte Karte gelegt ist. Alle, die in dieser Runde über die letzte Karte hinauskommen (Spielfigur steht nicht mehr auf einer Karte), erhalten zusätzlich fünf (5) Punkte.

Nun zählen alle Spieler ihre gesammelten Punkte zusammen und der Spieler mit der höchsten Punktezahl wird als Sieger gekürt. Im Solospiel gilt es den persönlichen Highscore im nächsten Spiel zu knacken.

Spielfigur basteln

Spielfigur ausschneiden und an den strichlierten Linien falten. Die Enden an den Linien einschneiden und ineinanderstecken.

