

Zöllnerspiel

Für 2-6 Spieler, ab 7 Jahren



Material

- eine Spielfigur pro Mitspieler (unterschiedliche Farben)
 - ein A4 Blatt
 - Lineal (lang) und Stift
 - Würfel
 - pro Mitspieler 6 Münzen (Kupferkleingeld ist am Besten)
- } Alternativ ausgedrucktes Spielfeld

Spielidee



Grundregeln des Händlers

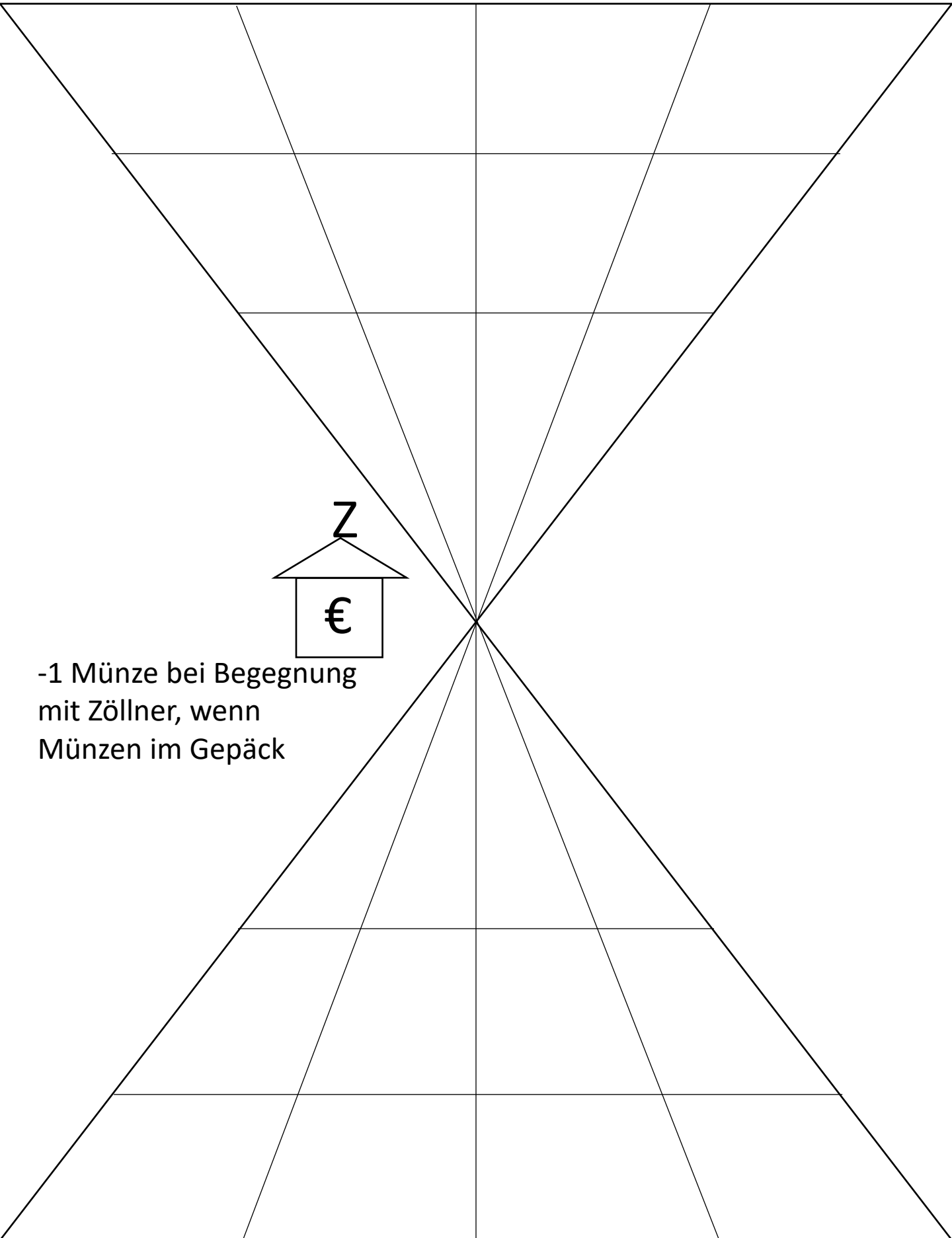
- Jeder Händler bekommt bei einem „Markt“-Besuch 3 Münzen aus dem Vorrat und legt diese unter seine Figur.
- Der Händler möchte diese Münzen in seinen „Safe“ im Warenlager bringen.
 - Bei Ankunft im Warenlager werden die mitgeführten Münzen vor den Spieler abgelegt und sind damit im „Safe“ sicher.

Grundregeln des Zöllners

- Bei jeder Begegnung eines Händlers mit dem Zöllner (Zöllner überspringt Händler oder Händler überspringt Zöllner), muss der Händler eine Münze an den Zöllner abgeben, wenn er Münzen mitführt.
 - Zöllner legt die eingetriebenen Münzen vor sich in seinen „Safe“.
- **Gewonnen hat, wer als erstes 6 Münzen im „Safe“, also vor sich liegen hat.**

Markt/Bank

+ 3 Münzen unter Händlerfigur



Z

€

-1 Münze bei Begegnung
mit Zöllner, wenn
Münzen im Gepäck

Warenlager

Münzen in „Safe“ legen

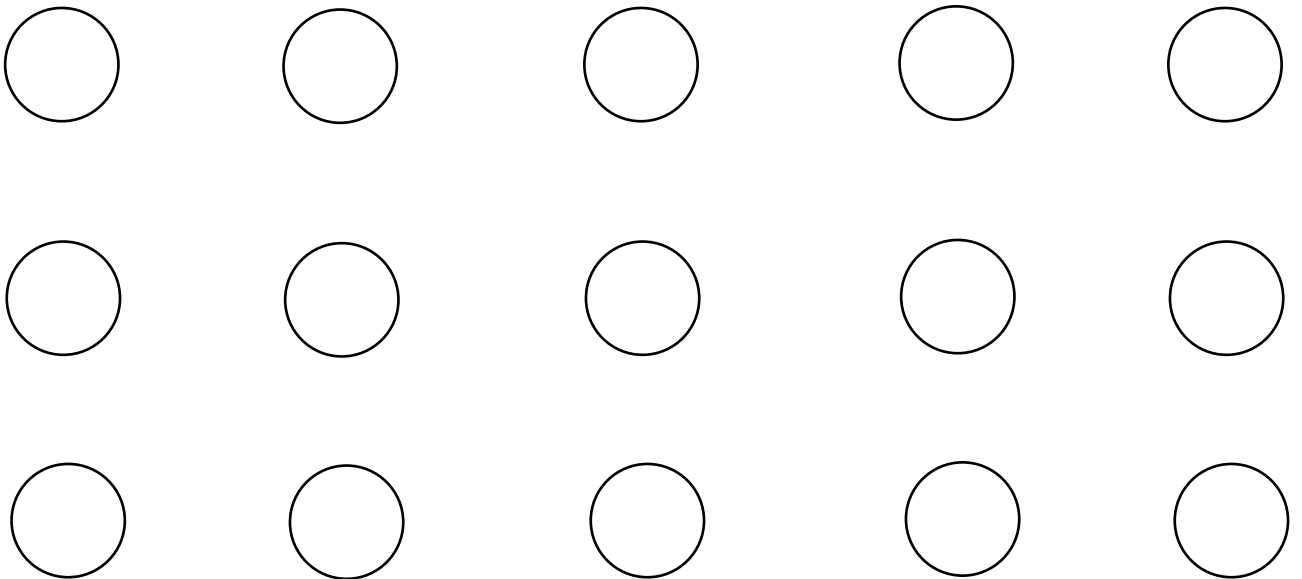
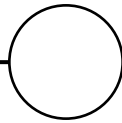
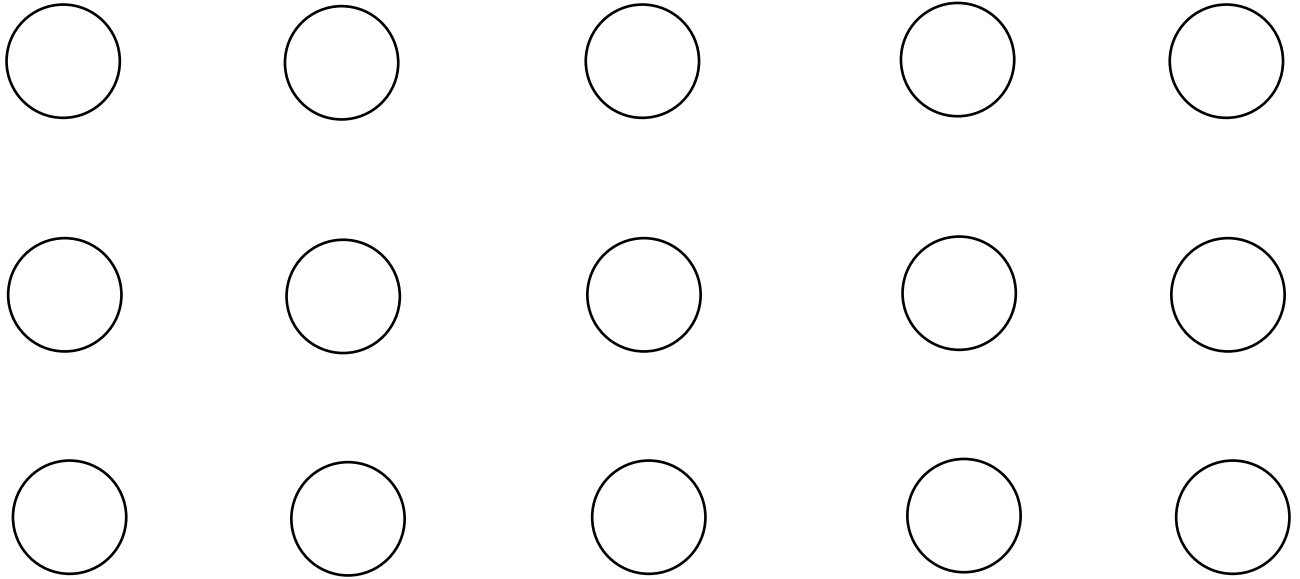
Zugregeln



- Die Linienkreuze sind die Spielfelder.
- Linien geben Zugmöglichkeit an.
- Die Händler (1 – 5 Spieler) starten ohne Münzen am Warenlager.
- Der Zöllner (1 Spieler) startet ohne Münzen am Markt.
- Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt und gezogen. Der jüngste Spieler beginnt.
- Ziehen ist in alle Richtungen erlaubt und auch im Kreis
→ man kann in einem Zug wieder auf dem ursprünglichen Feld landen.
- Es dürfen nicht zwei Figuren auf einem Feld stehen/landen.

Alternatives Spielbrett

Warenlager (Münzen in „Safe“ legen)



Markt (Händler +3 Münzen)

Zugregeln



- **Man darf nur horizontal/vertikal ziehen.**
- **Die mittige Linie darf nicht übersprungen werden.**
- **Die Händler (1 – 5 Spieler) starten ohne Münzen am Warenlager.**
- **Der Zöllner (1 Spieler) startet ohne Münzen am Markt.**
- **Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt und gezogen. Der jüngste Spieler beginnt.**
- **Ziehen ist in alle Richtungen erlaubt und auch im Kreis
→ man kann in einem Zug wieder auf dem ursprünglichen Feld landen.**
- **Es dürfen nicht zwei Figuren auf einem Feld stehen/landen.**