

KICK MICH

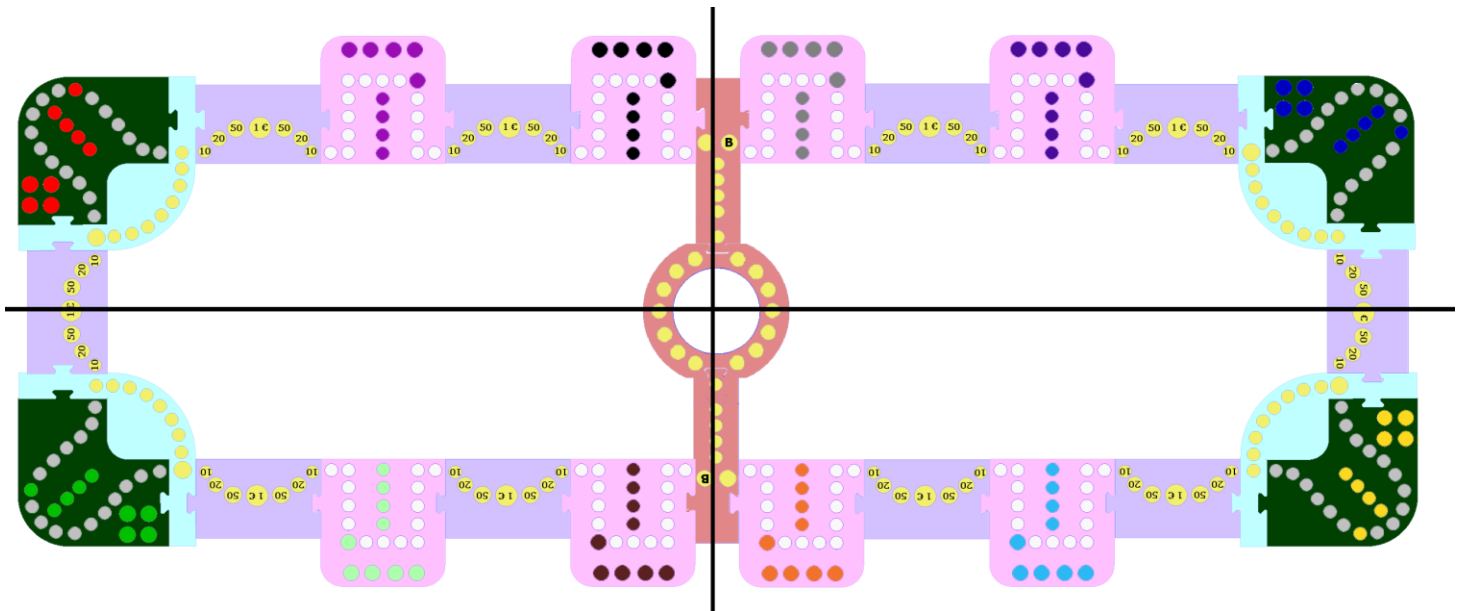
DIE REGELN...

... erklären sich fast von selbst. Wie üblich müsst Ihr Eure Spielfiguren so schnell wie möglich nach Hause bringen. Dabei kickt Ihr jeden, der Euch in die Quere kommt – es sei denn, dieser befindet sich auf einer Ereigniskarte, wie dem „Obdachlosenheim“, wo nicht gekickt werden darf.

Einige Tipps vom Profi:

1. Beim Würfeln darf ich bei 6 und 12 auf's Feld bzw. noch einmal würfeln.
2. Der Startpunkt muss immer so schnell es geht frei gemacht werden.
3. Verwendet spätestens bei 8 Spielern die Umleitungen und einen 12-er Würfel.
4. Auf der Ortsumleitung ist Parkverbot! Das heißt beim nächsten Wurf musst Du weiter ziehen!
5. Ab 8 Spielern sollte man die Anzahl der Spielfiguren von 4 auf 3 reduzieren
6. Beim Spiel mit Bankfeldern sollte jeder Spieler das nötige Kleingeld parat haben
7. Ein- und Auszahlungen erfolgen im inneren des Bankenkreises
8. Solange noch kein Spieler Geld einzahlen musste, gibt es auch keine Auszahlung
9. Hochprozentiger sollte nicht fehlen, wenn die entspr. Module eingesetzt werden

Das Spielfeld muss immer symmetrisch aufgebaut sein, damit alle Spieler gleiche Chancen haben.

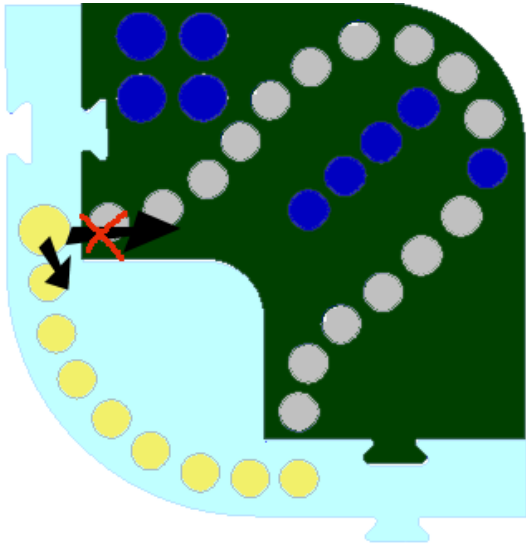


Mehr Spieler, mehr Spaß, mehr Module. Ihr braucht mehr Spielerplatten oder möchtet neue Ereignisfelder? Ihr möchtet eigene Spielernamen auf die Platten graviert haben? Ihr habt eigene Ideen für die Ereignisfelder?

Kein Problem – meldet Euch bei mir per WhatsApp unter 0151 / 22375116 oder schaut nach Erweiterungen im Shop unter www.kick-mich.de

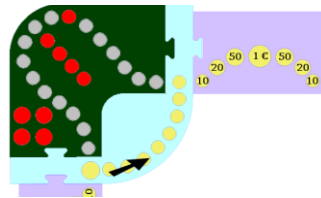
Hier einige Besonderheiten zu den einzelnen Modulen.

Die Ortsumleitung (türkis):

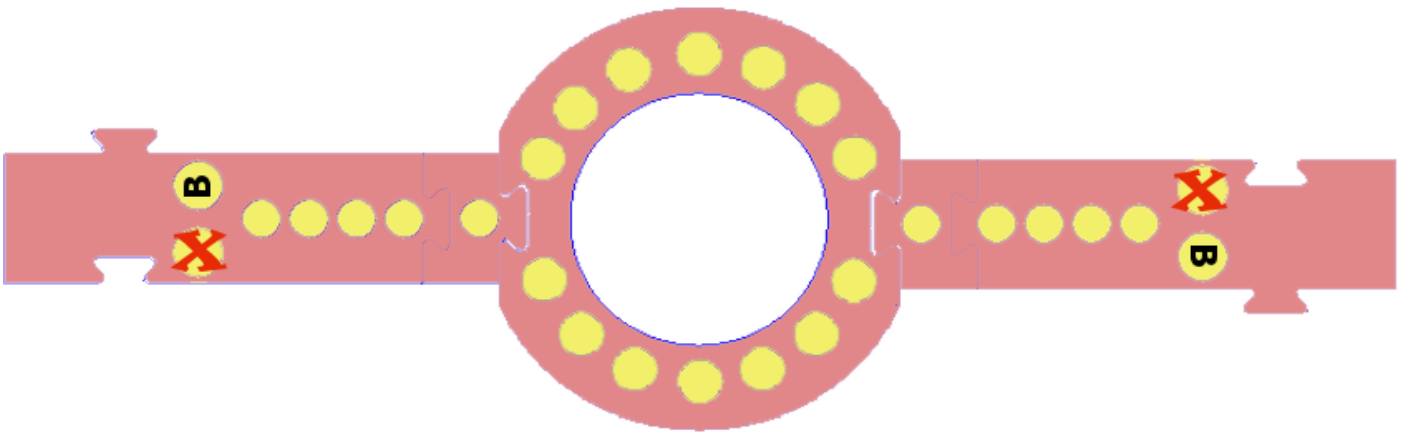


Diese Umleitung ermöglicht es Spielern, die auf Ihrem Weg auf dem größeren gelben Kreis zum Stehen kommen, die gelbe Umleitung zu nutzen – das heißt in diesem Fall, dass Sie den Weg über die blaue Platte sparen.

Besonders bei großen Layouts mit mehr als 6 Personen empfehle ich die Verwendung dieser Umleitungen, die dann an alle 4 Eckplatten angedockt werden.



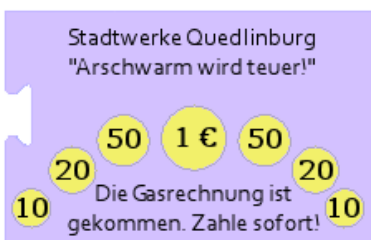
Die Bankfelder:



Bestehen aus den beiden Zugängen mit jeweils einem Distanzstück und dem Bankkreis, in dem am Ende die Kohle liegt. Die Distanzstücke werden benötigt, wenn Ihr die Ortsumgehungen verwendet.

Die Bank ist auch die größtmögliche Abkürzung im Spiel, da sie das Spielfeld immer in 2 gleiche Hälften teilt. Nutzen darf Sie nur, wer auf dem X zum Stehen kommt - aber Vorsicht: Sowie ein anderer Spieler auf den Buzzer „B“ tritt, fliegen alle Spieler aus der Raus, die sich auf den Bankfeldern befinden!

Die Bank-Ereignisfelder:



Je nachdem auf welchem Feld Ihr zum Stehen kommt, zahlt oder erhaltet Ihr den jeweiligen Betrag in oder aus der Bank.

Sofern noch kein Geld eingezahlt wurde, gibt es natürlich nichts zum Auszahlen.