

DURCHMARSCH

Reinhard
Staupe



Zieh durch das Ding!

Spieler: 2-4

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Durchmarsch ist ein aufs Minimum reduziertes Zockerspiel. Immer wieder geht es um genau eine Entscheidung: Risiko oder auf Nummer sicher gehen? Aufhören oder weitermachen? Beide Strategien können zum Sieg führen.

Es sei hier ausdrücklich gesagt: Es ist erlaubt (und Teil des Spielvergnügens), die lieben Mitspieler ein wenig zu ihrem „Glück“ zu überreden, ihnen reinzuquatschen. Nach dem Motto: „Ich würde jetzt lieber aufhören, sonst geht es schief.“ Oder: „Ach komm, einmal kannst du es noch riskieren – und jetzt gleich nochmal!“ Das sind doch alles bloß gut gemeinte Ratschläge unter Freunden ...

SPIELZIEL

Jeder Spieler hat einen Zettel mit 4 Zahlenreihen. Die Zahlenreihen werden grundsätzlich **von links nach rechts** angekreuzt, ohne dabei Zahlen auszulassen, zuerst die 10, dann die 9, dann die 8, usw. Hat ein Spieler **alle Zahlen einer beliebigen Reihe** angekreuzt, hat er **sofort gewonnen**. Theoretisch ist das in einem einzigen Spielzug möglich (was natürlich richtig cool, aber extrem selten ist), zumeist wird man dafür jedoch mehrere Runden brauchen. Sollte es im Spielverlauf niemand schaffen, eine komplette Reihe anzukreuzen, gewinnt derjenige Spieler, der **als Letzter im Spiel verbleibt**.

Maria hat die dritte Reihe komplett angekreuzt und somit das Spiel gewonnen. →

+ +		+											
▶	X	X	X	X	X	5	4	3	2	1	X	↔	
▶	X	X	8	7	6	5	4	3	2	1	X	↔	
▶	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	↔	
▶	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	↔	↔	

Felder für
Fehlwürfe

SPIELABLAUF

Jeder Spieler bekommt einen Zettel und einen Stift. Es wird ausgelost, wer zuerst als Würfler dran ist. Der betreffende Spieler würfelt **einmal** mit allen 8 Würfeln. Es wird **nicht** nachgewürfelt! **Merke:** Wenn du mit Würfeln an die Reihe kommst, startest du deinen ersten Wurf immer **mit allen 8 Würfeln**.

Du beginnst das Spiel in der obersten Reihe ganz links. Du musst mit **genau zwei** deiner Würfel die **Zahl 10** bilden (die beiden Werte werden addiert). Gelingt dir das, kreuzt du das Feld mit der Zahl 10 an. **Hinweis:** Falls du die geforderte Zahl mehrfach bilden kannst, macht das keinen Unterschied. Nach dem Ankreuzen musst du dich entscheiden, ob du deine Aktion freiwillig beendest oder ob du weitermachen willst.



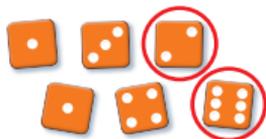
Sarah startet mit allen 8 Würfeln. Sie würfelt einmal und hat Glück. Sie kann die Zahl 10 mit zwei Würfeln bilden (6+4). Sie kreuzt die Zahl 10 an und macht weiter.

Entscheidest du dich fürs Weitermachen, musst du **einen beliebigen Würfel** beiseite legen und würfelst dann erneut einmal – **diesmal mit einem Würfel weniger**. Nach der Zahl 10 kommt nun die Zahl 9 dran. Du musst mit **genau zwei** deiner Würfel die **Zahl 9** bilden. Gelingt dir das, kreuzt du das Feld mit der Zahl 9 an. Dann musst du dich wieder entscheiden, ob du deine Aktion freiwillig beendest oder ob du weitermachen willst.



Sarah hat einen Würfel beiseite gelegt und würfelt nun mit 7 Würfeln. Sie kann die Zahl 9 mit zwei Würfeln bilden (5+4). Sie kreuzt die Zahl 9 an und macht weiter.

Entscheidest du dich fürs Weitermachen, legst du wieder **einen beliebigen Würfel** beiseite und würfelst erneut einmal – **wieder mit einem Würfel weniger**. Nach der Zahl 9 kommt nun die Zahl 8 dran. Du musst mit **genau zwei** deiner Würfel die **Zahl 8** bilden. Gelingt dir das, kreuzt du das Feld mit der Zahl 8 an. Dann musst du dich wieder entscheiden, ob du deine Aktion freiwillig beendest oder ob du weitermachen willst.



Sarah hat wieder einen Würfel beiseite gelegt und würfelt nun mit 6 Würfeln. Sie kann die Zahl 8 mit zwei Würfeln bilden (6+2). Sie kreuzt die Zahl 8 an und hört **freiwillig** auf. Sie gibt alle 8 Würfel an Tim weiter, der nun als Würfler dran ist. Wenn Sarah in der nächsten Runde wieder dran kommt, macht sie bei der Zahl 7 weiter, dann wieder mit allen 8 Würfeln.

Beendest du deinen Zug freiwillig, gibst du **alle 8 Würfel** an deinen **linken Nachbarn** weiter (der nun als Würfler dran ist). Kommst du **in der nächsten Runde** wieder dran, machst du **in der selben Reihe** weiter, in der du gerade freiwillig aufgehört hast. Du startest dann wieder mit **allen 8 Würfeln** beim ersten **freien Feld** deiner aktuellen Reihe, das noch nicht angekreuzt ist.

Achtung, ganz wichtig: Jedes Mal, wenn du dich nach dem Ankreuzen einer Zahl fürs Weitermachen entscheidest, musst du einen beliebigen Würfel beiseite legen und mit einem Würfel weniger als zuvor weiterwürfeln. Allerdings legst du **maximal 3 Würfel** auf diese Weise beiseite. Du würfelst also immer mit **mindestens 5 Würfeln**.

Mit weniger als 5 Würfeln wird **niemals** gewürfelt, selbst wenn du in einem Zug durch die ganze Reihe marschieren solltest.

Beachte: Die Zahlen **10**–**7** müssen immer **aus der Summe** von **genau zwei Würfeln** gebildet werden. Falls du die geforderte Zahl mehrfach bilden kannst, macht das keinen Unterschied.

Beachte: Die Zahlen **6**–**1** werden immer nur **aus einem Würfel** gebildet. Wenn die geforderte Einzelzahl mehrfach vorhanden ist, macht das keinen Unterschied.



FEHLWÜRFE

Wenn du mit deinem Wurf die gerade geforderte Zahl **nicht schaffst**, ist dein Zug **sofort** beendet. Du musst in dieser Reihe einen Fehlwurf ankreuzen (das Feld am rechten Rand). Du gibst **alle 8 Würfel** an deinen **linken Nachbarn** weiter, der nun als Würfler dran ist.

Hinweis: Es kann durchaus passieren, dass du gleich zu Beginn deiner Aktion mit allen 8 Würfeln die geforderte Zahl nicht schaffst – leider Pech gehabt: Fehlwurf!



Tim ist an der Reihe und legt mächtig los. Nachdem er die Zahlen 10, 9, 8, 7, 6 und 5 hintereinander geschafft und angekreuzt hat, macht er erneut weiter (obwohl ihm nur noch 5 Würfel zur Verfügung stehen). Diesmal hat er leider Pech – es ist keine einzelne 4 dabei. Tim kreuzt ganz rechts das Fehlwurffeld an und sein Zug ist beendet. Er gibt alle 8 Würfel an Maria weiter.

Kommst du nach einem Fehlwurf **in der nächsten Runde** wieder als Würfler dran, startest du **in der Reihe darunter**, mit allen 8 Würfeln beim ersten freien Feld.



Nachdem zunächst Maria und dann Sarah als Würfler an der Reihe waren, ist Tim wieder dran. Nach seinem Fehlwurf in der Vorrunde, muss er nun in der zweitobersten Reihe starten – ganz links beim Feld mit der Zahl 10. Ihm stehen wieder alle 8 Würfel zur Verfügung.

Achtung, ganz wichtig: Hast du im Spielverlauf **in allen vier Reihen** einen Fehlwurf angekreuzt, startest du in der nächsten Runde wieder in der Reihe ganz oben – mit allen 8 Würfeln beim ersten freien Feld.



Wir befinden uns mitten im Spiel. Sarah hatte in der Vorrunde einen Fehlwurf in der Reihe ganz unten angekreuzt. Sie startet nun wieder in der obersten Reihe, mit allen 8 Würfeln beim Feld mit der Zahl 5. Sie würfelt und hat Glück: es ist eine 5 dabei und sie kreuzt das Feld mit der 5 an.

Solltest du eine geforderte Zahl nicht schaffen und somit in einer Reihe einen **zweiten Fehlwurf** generieren, musst du die Reihe **komplett streichen**.



Sarah würfelt mit 7 Würfeln. Sie braucht eine 4. Sie hat Pech, es ist keine 4 dabei. Da dies ihr zweiter Fehlwurf in dieser Reihe ist, muss Sarah die Reihe komplett streichen. Sie gibt alle 8 Würfel an Tim weiter. In der nächsten Runde muss Sarah in der zweitobersten Reihe bei der Zahl 6 starten, wieder mit allen 8 Würfeln.

Sollte ein Spieler **alle vier Reihen gestrichen**, also in allen vier Reihen jeweils zwei Fehlwürfe generiert haben, dann **scheidet er aus dem Spiel aus**. Die anderen spielen (ohne ihn) ganz normal weiter.

SPIELLENDE

Hat ein Spieler **alle Zahlen** einer beliebigen Reihe angekreuzt, hat er **sofort gewonnen**. Sollte niemand eine komplette Reihe ankreuzen, gewinnt derjenige Spieler, der **als Letzter im Spiel verbleibt**.

Hinweis: Wenn die Glücksgöttin ihren guten Tag hat, kann es durchaus mal vorkommen, dass eine Partie ruckzuck vorbei ist. In diesem Fall ist sofortige Revanche Ehrensache!



© 2023 KENDi GmbH
Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg
Germany
www.kendigmbh.de

Autor: Reinhard Staupe
Grafik: Oliver & Sandra Freudenreich
Redaktion: Reinhard Staupe