

Reinhard Staupe – Durchmarsch

26. FEBRUAR 2024 VERA SENTIS



Worum geht's?

Zocker aufgepasst – hier kommt etwas Neues für Euch.

„Durchmarsch“ bietet Spannung bis in die Haarspitzen. Hier geht es immer um genau eine Entscheidung: Risiko oder Sicherheit? Aufhören oder weiterspielen? Dabei können je nach Verlauf des Spiels beide Strategien zielführend sein.

Spielinhalt

8 Würfel
1 Spielblock
4 Holzstifte inkl. Radiergummi
1 Spielanleitung

Spielende

Sobald ein Spieler alle Zahlen einer beliebigen Zahlenreihe angekreuzt hat, endet das Spiel sofort und dieser Spieler ist der Gewinner der Partie.

Spielablauf

Nachdem jeder Spieler sowohl einen Zettel, als auch einen Stift erhalten hat, wird der Startspieler per Los ermittelt.

Der Startspieler würfelt mit allen acht Würfeln. Die Anforderung beim ersten Wurf ist, mit genau zwei Würfeln (aus der Summe) die Zahl 10 zu bilden. Wenn das gelingt, so darf man die das erste, linke Feld einer Zahlenreihe, das die 10 zeigt, durchstreichen. Nach der Aktion hat man die Wahl, ob man weitermacht oder seinen Zug beendet.

Entscheidet man sich für's Weitermachen, so wird ein Würfel zur Seite gelegt und der folgende Wurf mit sieben Würfeln ausgeführt. Man nimmt sich nun das zweite Feld der angefangenen Zahlenreihe vor, das mit der 9. Nun muss man aus der Summe von zwei der neun Würfeln die Zahl 9 erhalten. Auch hier darf man nach Gelingen der Aktion das Feld mit der 9 abstreichen.

Nun steht man erneut vor der Wahl: Weitermachen oder lieber Aufhören? Im ersten Fall wird erneut ein Würfel zur Seite gelegt, so dass nur noch sechs Würfel im Spiel sind. Die Regeln bleiben ansonsten dieselben. Entscheidet man sich für das Ende seines Spielzugs, so gibt man alle acht Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser Spieler ist nun der Würfler und beginnt mit der ersten Zahlenreihe auf seinem Zettel.

WICHTIG: Jedes Mal, wenn man sich nach dem Ankreuzen einer Zahl für das Weitermachen entscheidet, legt man einen Würfel an die Seite, wobei maximal 3 Würfel aus dem Spiel genommen werden, d.h. man würfelt niemals mit weniger als fünf Würfeln.

BEACHTE: Die Zahlen 10-7 müssen mit der Summe aus zwei Würfeln erreicht werden, die Zahlen 1-6 müssen immer nur aus einem einzigen Würfel gebildet werden.

Fehlwürfe

Sobald man mit einem Wurf die angeforderte Zahl nicht erreicht, so muss man einen Fehlwurf ankreuzen und der Spielzug ist sofort beendet. In dem Fall werden die Würfel an den Spielnachbarn weitergegeben.

Kommt man nach dem Ankreuzen eines Fehlwurfs wieder an die Reihe, so beginnt man in einer neuen Zahlenreihe wieder mit der 10. Hat man in allen vier Zahlenreihen einen Fehlwurf angekreuzt, so ist die Runde noch nicht zu Ende. In diesem Fall beginnt man erneut in der ersten Reihe, an der Stelle, wo man den ersten Fehlwurf gewürfelt hat. Schafft man die angeforderte Zahl nicht, so muss man einen zweiten Fehlwurf generieren, in dem man diese Zahlenreihe komplett durchstreicht.

Sobald ein Spieler alle vier Zahlenreihen auf seinem Block gestrichen hat, so scheidet er aus dieser Runde aus. Alle verbleibenden Spieler fahren wie gewohnt fort.

Mein Eindruck

Am Anfang erwähne ich wie immer, dass ich es große Klasse finde, das der KENDI Verlag bei seinen Spielen auf die Einschweißfolie verzichtet.

Die Regeln sind denkbar einfach und ganz schnell erklärt. Die vom Hersteller empfohlene Altersgrenze finde ich ein wenig zu hoch angesetzt, denn die einzige Voraussetzung für „Durchmarsch“ ist das Addieren im 10er Raum. Meiner Meinung nach ist dies auch schon mit guten 6 bzw.

Jahren möglich. Außerdem gibt's ja immer noch die Möglichkeit nach einem Wurf unterstützend bei den Kleinen zu wirken und gemeinsam zu schauen, ob die geforderte Zahl erreicht wurde oder nicht.

„Wieder ein Spiel dieser Art vom KENDI Verlag“ mag jetzt vielleicht der ein oder andere denken. Und da kann ich nur sagen „Vergleiche niemals ein Spiel mit dem anderen“. Ich gebe zu, dass der Verlag in der vergangenen Zeit viele Roll-and-Write-Spiele herausgebracht hat, jedoch ist keins mit dem anderen zu vergleichen. Während hier das Zockergen gekitzelt wird, geht es in anderen Spielen eher strategisch zu. Ich würde eher sagen, dass diese Spiele des Verlags konkurrenzlos zueinander sind – auch wenn sie alle eines gemeinsam haben: Suchtpotenzial!

Fazit

Tja, was soll ich sagen? Mir bleibt wirklich nichts anderes übrig, als auch für dieses Spiel die volle Sternzahl bei der Bewertung zu geben – „Durchmarsch“ ist halt einfach gut. Es gibt nichts zu beanstanden. Es handelt sich auch wieder um ein Spiel im Taschenformat, das es aber durchaus in sich hat.

Spielspaß und Spannung sind hier garantiert!

Spielerzahl: 2-4 Spieler

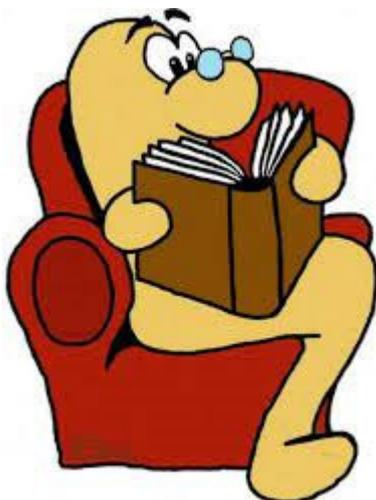
Vom Hersteller empfohlenes Alter: ab 8 Jahren

Kostenpunkt: ca. 13 Euro

ASIN: B0C 28FZBF2

www.kendigmbh.de

Der Autor vergibt: [Rating: 5/5] Ihr vergibt: ★★★★★ (No Ratings Yet)



buchwurm.info

Titel: "Durchmarsch" von Reinhard Staupe

Rezensent: Vera Sentis

Rezension veröffentlicht am: 26.02.2024