

**Lean**  
BoardGame

A large, faint, light grey version of the Lean BoardGame logo icon is centered in the background of the page.

# **Spielanleitung**

[www.lean-game.de](http://www.lean-game.de)

# LeanBoardGame für 2 – 4 Spieler

## Spielmaterial

- 1 LeanGameBoard
- 33 Hinderniskarten für Anfänger
- 33 Hinderniskarten für Fortgeschrittene
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung
- Dokument mit Erklärungen zu den Fragen / Antworten

## Spielbeschreibung

In diesem Spiel geht es darum, seine eigene Spielfigur so schnell wie möglich vom Startfeld aus über eine Spielfeldstrecke ins Ziel zu würfeln.

Die verschiedenfarbigen Felder des Spielbretts stellen die Laufbahn dar, die die Spielfiguren zurücklegen, wobei dabei verschiedene Hürden aufgrund der verschiedenen Ereignisfelder gemeistert werden müssen.

Wer mit seiner Spielfigur als erster das Ziel „LEAN KING“ erreicht hat, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Zunächst müsst Ihr noch entscheiden, mit welchen Hinderniskarten ihr spielen möchtet. Ihr könnt wählen zwischen Hinderniskarten für Anfänger oder Hinderniskarten für Fortgeschrittene. Natürlich kann man beide Arten der Hinderniskarten auch mischen.

*Hinweis: Die Nummerierung auf den Karten hat für das Game selbst keine Bedeutung. Die Nummern dienen ausschließlich dafür, dass Du die jeweilige Frage in beigefügtem Dokument mit Erläuterungen zu den Fragen / Antworten besser finden kannst.*

Die ausgewählten Hinderniskarten werden verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld des LeanGameBoards gelegt.

Jeder Spieler erhält 1 Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld „LEAN STARTER“.

Es wird 1x gewürfelt, wer die höchste Zahl würfelt, beginnt, gespielt wird abwechselnd.

Bei mehr als 2 Spielern führen diese reihum (im Uhrzeigersinn) ihre Spielzüge aus.

## Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl auf den Spielfeldern vor. Die fremde Spielfigur kann übersprungen werden, das besetzte Feld wird jedoch mitgezählt. Steht bereits eine Spielfigur auf dem gewürfelten Feld, setzt der Spieler seine Spielfigur dazu.

Kommt der Spieler mit seinem Spielzug auf ein kleines Feld ohne Fragezeichen, verbleibt er dort solange, bis er wieder mit dem Würfeln an der Reihe ist.

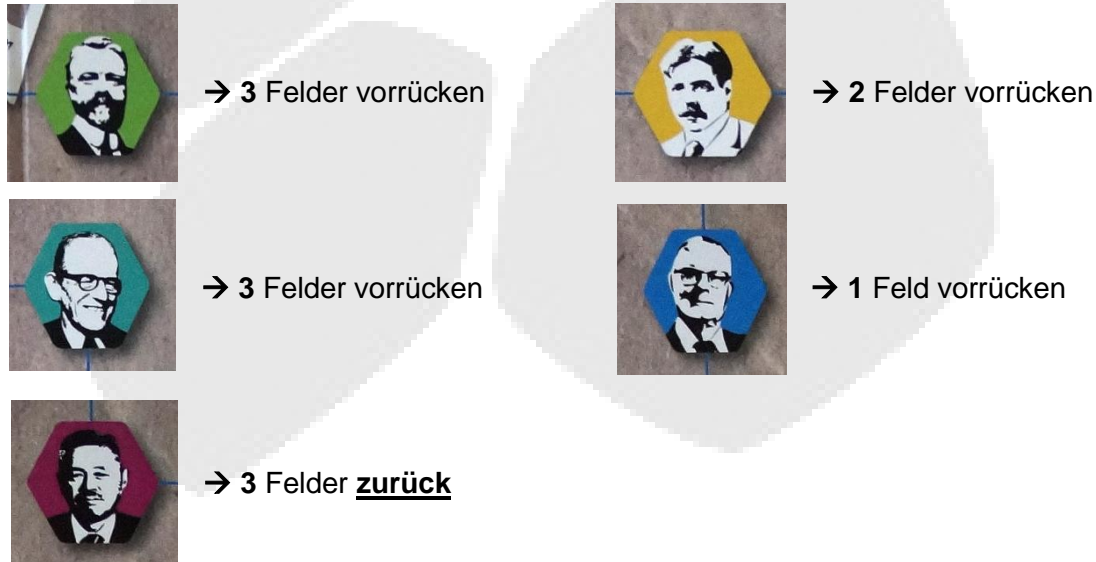
Gelangt ein Spieler mit seinem Spielzug hingegen auf ein kleines Feld mit einem „?“, zieht der Mitspieler eine Hinderniskarte und liest die darauf enthaltene Frage vor. Wird die Frage durch den betreffenden Spieler richtig beantwortet (*die richtigen Antworten sind auf der Hinderniskarte fett gedruckt*), darf der Spieler auf diesem Feld verbleiben und der Mitspieler legt die Hinderniskarte verdeckt beiseite. Sofern der Spieler die ihm gestellte Frage nicht richtig beantwortet, muss seine Spielfigur zwei Felder zurückziehen. Kommt die Spielfigur des betreffenden Spielers durch das Zurückziehen auf ein leeres Feld oder ein Ereignisfeld, ist dieser Spielzug beendet und es wird keine weitere Aktion vom betreffenden Spieler ausgeführt.

Gelangt er beim Rückwärtsziehen hingegen nochmals auf ein Fragefeld, muss er erneut eine Frage von einer Hinderniskarte beantworten. Kennt der Spieler die richtige Antwort zu dieser weiteren Frage, verbleibt die Spielfigur auf diesem Feld. Wird jedoch auch diese Frage falsch beantwortet, muss der Spieler nochmals zwei Felder zurückziehen und die sich daraus ergebenden Aktionen ausführen. Dies wiederholt sich solange, bis der betreffende Spieler alle beschriebenen Aktionen, die sich aus dem Zurückziehen während eines Spielzugs ergeben, ausgeführt hat. Erst dann beginnt der Mitspieler durch würfeln mit seinem Spielzug.

Gelangt ein Spieler durch Vor- oder Zurückziehen auf ein großes farbiges Ereignisfeld, so muss dieser im nächsten Spielzug entweder den Umweg „Weg der Verschwendung“ oder „Weg des unzufriedenen Kunden“ gehen. Dabei wird das bereits bekannte Grundspielprinzip auch auf diesen Laufbahnen beibehalten.



Gelangt ein Spieler während seines Spielzugs vorwärts auf ein Ereignisfeld, auf welchem Köpfe abgebildet sind, zieht der Spieler die jeweilige Anzahl an Feldern vor oder zurück.



Bereits verwendete Hinderniskarten werden verdeckt beiseitegelegt. Sollten die insgesamt 33 Hinderniskarten für einen Spieldurchgang bei Verwendung nur eines Kartensatzes nicht ausreichen, so werden die beiseitegelegten Hinderniskarten gemischt und erneut verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld gelegt.

### Ende des Spiels:

Gewonnen hat derjenige Spieler, welcher zuerst mit direktem Wurf exakt auf das Zielfeld „LEAN KING“ gelangt.