**Regeln Malefiz**

Jeder Spieler kann sich eine Spielfigur auswählen, dadurch erhält jeder Spieler 5 Figuren einer Farbe und hat sie auf die farblich passenden Startfelder am unteren Rand des Spielbrettes vorbereitet. Auf den 11 **roten** Feldernam Spielbrett befinden sich Sperrsteine, die **schwarzen** Felder sind normale Ziehfelder.

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht mit einer Figur die ersten Schritte. Auf den Startfeldern wird nicht gezogen, als Feld 1 gelten die **schwarzen** Felder, die sich direkt vor dem jeweiligen Startfeld befinden. Hier beginnen die Figuren ihr Rennen.

Die gewürfelte Augenzahl muss immer komplett gezogen werden. Es darf kein Würfelpunkt verfallen. Würfelt ein Spieler eine 6, darf er nicht noch einmal würfeln. Fremde und eigene Figuren dürfen übersprungen werden. Das übersprungene Feld wird dabei mitgezählt. Im gleichen Zug darf eine Figur nicht vor- und zurückgezogen werden. Es kann auch vorkommen, dass mit keiner Figur gezogen werden kann. In diesem Fall setzt der Spieler eine Runde aus. Der Spieler am Zug entscheidet, wann er welche Figur ins Spiel bringt bzw. mit welcher Figur er zieht.

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Trifft eine Figur ein Feld, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen und auf eines der Startfelder ihrer Farbe zurückgesetzt. Von hier kann sie wieder ins Spiel gebracht werden.

**Sperrsteine**

Sperrsteine sind Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Um sie aus dem Weg zu räumen, muss eine Figur mit genauem Wurf auf ein von einem Sperrstein besetztes Feld treffen. Der Spieler am Zug nimmt den Sperrstein und setzt ihn, mit Ausnahme der untersten Reihe, auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Sobald ein Sperrstein versetzt wird, darf er also auch auf **schwarze** Felder gesetzt werden.

**Spielende**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine seiner Figuren mit genauem Wurf ins Ziel gebracht hat. Er ist der Gewinner des Spiels.