

TigerEye

Start

- Jeder einen Punktmarker (auf 3).
- Pöppel auf Start, Tigerauge auf Ziel
- Tiger auf Diagonalfeld vor Ziel.

Bewegung

- Zugweite: 0 oder 1 Schritt
- Personen auf Feld dürfen übersprungen werden.
- Im Feld dürfen bel. viele Figuren stehen.
- Auf den Wänden nur ein Person.
- vor Betreten eines leeren Feldes wird dieses umgedreht.

Tot

Mit 0 Punkten ist man tot und muss zum Start zurück.

Start wieder mit 3 Punkten.

Das eigene Tigerauge bleibt auf dem aktuellen Feld zurück.

Symbole

Weg:

nichts passiert.

Heilung:

1 Punkt dazu

Schlange:

1 Punkt weniger. Mit 0 Punkten -> Tot.

Seil:

direkt beim Betreten des Feldes kann man auf eine leere Wand dieses feldes ziehen.

Tiger:

1 Feld waagrecht oder senkrecht in Richtung der eigenen Figur. Tiger beisst alle Figuren auf Feld (nicht auf Wand.) -> zurück auf Start.

Berg:

sofort 1 Feld in Pfeilrichtung. neuer Feldinhalt beachten Fällt man vom Spielplan -> Start