

Spielemagazin 8 Spiele



Wer wird gewinnen?



Knock out



Belagerung Solitär



Rio



Gobang Halma



Mühle



Wer wird gewinnen

Ein Spiel für 2 Personen

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 12 Spielfiguren, diese werden auf die markierten Felder gesteckt. Das Feld im Mittelpunkt bleibt frei.

Ziel des Spieles ist es, alle Figuren des Gegners zu werfen. Einer der Spieler beginnt, indem er seine Spielfiguren bewegt. Die Spielfiguren können entlang der Linien in jede gewünschte Richtung bewegt werden.

Geworfen wird, indem man eine Figur des Gegners überspringt und aus dem Spiel nimmt. Das darauffolgende Feld muß unbesetzt sein. Man kann auch mehrere Figuren überspringen und aus dem Spiel nehmen, sofern nach jeder übersprungenen Figur ein freies Spielfeld folgt. Falls ein Spieler eine zu überspringende Figur nicht wirft, kann sein Gegner diesen Stein entnehmen und ist mit seinem Zug an der Reihe. Sollten mehrere Figuren zu überspringen sein, bleibt jedem Spieler die Wahl überlassen, welchen er wirft. Gewonnen hat, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat.



Knock out

Ein Spiel für 2 Personen

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält drei Spielfiguren, diese werden abwechselnd gesetzt.

Ziel des Spieles ist es, daß jeder Spieler versucht, seine Spielfiguren in eine Reihe zu bekommen. Dabei dürfen die Spielsteine des Gegners übersprungen werden, sofern das nächstfolgende Feld unbesetzt ist.



Gobang

Ein Spiel für 2 Personen

Jeder Spieler erhält 20 Spielfiguren. Bei diesem Spiel muß man versuchen, fünf Spielfiguren in waagrecht, senkrecht oder diagonaler Linie in eine Reihe zu bekommen. War es keinem der Spieler möglich, bereits beim Setzen führt in eine Reihe zu bekommen, darf abwechselnd um jeweils 1 Feld gezogen werden. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler eine zusammenhängende Reihe aus 5 gleichfarbigen Spielfiguren gebildet hat.

Gewonnen hat, wer als erster seine 6 Stäbchen abgelegt hat. ein Stäbchen befindet.

Runde darf man solange würfeln, bis man eine Zahl würfelt, auf der sich bereits in der ersten Runde darf jeder Spieler nur einmal würfeln. Ab der zweiten Spieler die Zahl 6, so darf er ein Stäbchen in die Schale legen.

besetzt, so muß er das dort befindliche Stäbchen an sich nehmen. Würfelt ein fende Feld ist leer, so darf er sein Stäbchen dort platzieren. Ist das Feld jedoch Zahlen 1 bis 5 bezeichnet sind. Würfelt ein Spieler eine Zahl und das betreffende Spielfeld ist in fünf Abschnitte unterteilt, die mit den höchsten Augenzahl würfelt, beginnt.

Jeder Spieler erhält 6 Spielfiguren. Der Spieler, der die



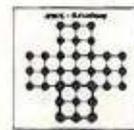
Rio

Ein Spiel für 2 bis 6 Personen

Der Angreifer hat gewonnen, wenn er neun Steine in das markierte Feld gebracht hat oder wenn der Verteidiger keinen Zug mehr machen kann. Der Verteidiger hat gewonnen, wenn der Angreifer weniger als 8 Steine hat. Der Angreifer darf nicht schlagen und nur vorwärts ziehen.

sofern sich nach jedem Stein ein freies Feld befindet. mehrere Steine des Angreifers zu überspringen und aus dem Spiel zu nehmen, auch diagonal, und muß, wenn sich die Gelegenheit bietet, springen und den seinen Steinen entlang der Linien nach allen Seiten ziehen.

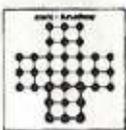
Denen er das markierte Viereck verteidigen muß. Er darf mit Der Angreifer besitzt 20 Spielsteine, der Verteidiger 2, mit



Belagerung

Ein Spiel für 2 Personen

Der Angreifer wählt eine Farbe und erhält 9 Spielfiguren, abwechselnd setzen sie je eine Spielfigur auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes. Sind alle 9 Spielfiguren gesetzt, wird abwechselnd mit einer Spielfigur gezogen. Ziel des Spieles ist es, eine „Mühle“ zu bilden, d. h. drei eigene Spielfiguren in eine Gerade nebeneinander zu bringen. Gelingt dies, darf man dem Gegenspieler eine beliebige Spielfigur wegnehmen, aber nicht aus einer geschlossenen Mühle. Hat ein Spieler nur noch drei Spielfiguren, so darf er mit jeder Spielfigur auf jeden Punkt springen. Verliert er von seinen letzten drei Spielfiguren eine weitere, so hat er das Spiel



Solitär

für 1 Spieler

Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.

Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.

Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.

Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.

Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.

Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.

Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.

Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.

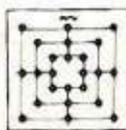
Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.

Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.

Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.

Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.

Die 32 Löcher des Spielfeldes werden mit je einem Spielstein, egal welcher Farbe, besetzt. Das Loch in der Mitte bleibt frei. Jetzt beginnt man zu springen, es kann immer nur ein Stein übersprungen werden, wenn danach ein freies Feld folgt. Erlaubt ist nur waagrecht oder senkrecht springen. Diagonales springen oder springen über Eck ist verboten. Jeder übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Ziel des Spieles ist es, daß nur ein Stein im Mittelloch übrigbleibt. Wer nicht so weit kommt, zählt die auf dem Brett übriggebliebenen Steine als Minuspunkte.



Mühle

Ein Spiel für 2 Personen

Der Angreifer wählt eine Farbe und erhält 9 Spielfiguren, abwechselnd setzen sie je eine Spielfigur auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes. Sind alle 9 Spielfiguren gesetzt, wird abwechselnd mit einer Spielfigur gezogen. Ziel des Spieles ist es, eine „Mühle“ zu bilden, d. h. drei eigene Spielfiguren in eine Gerade nebeneinander zu bringen. Gelingt dies, darf man dem Gegenspieler eine beliebige Spielfigur wegnehmen, aber nicht aus einer geschlossenen Mühle. Hat ein Spieler nur noch drei Spielfiguren, so darf er mit jeder Spielfigur auf jeden Punkt springen. Verliert er von seinen letzten drei Spielfiguren eine weitere, so hat er das Spiel