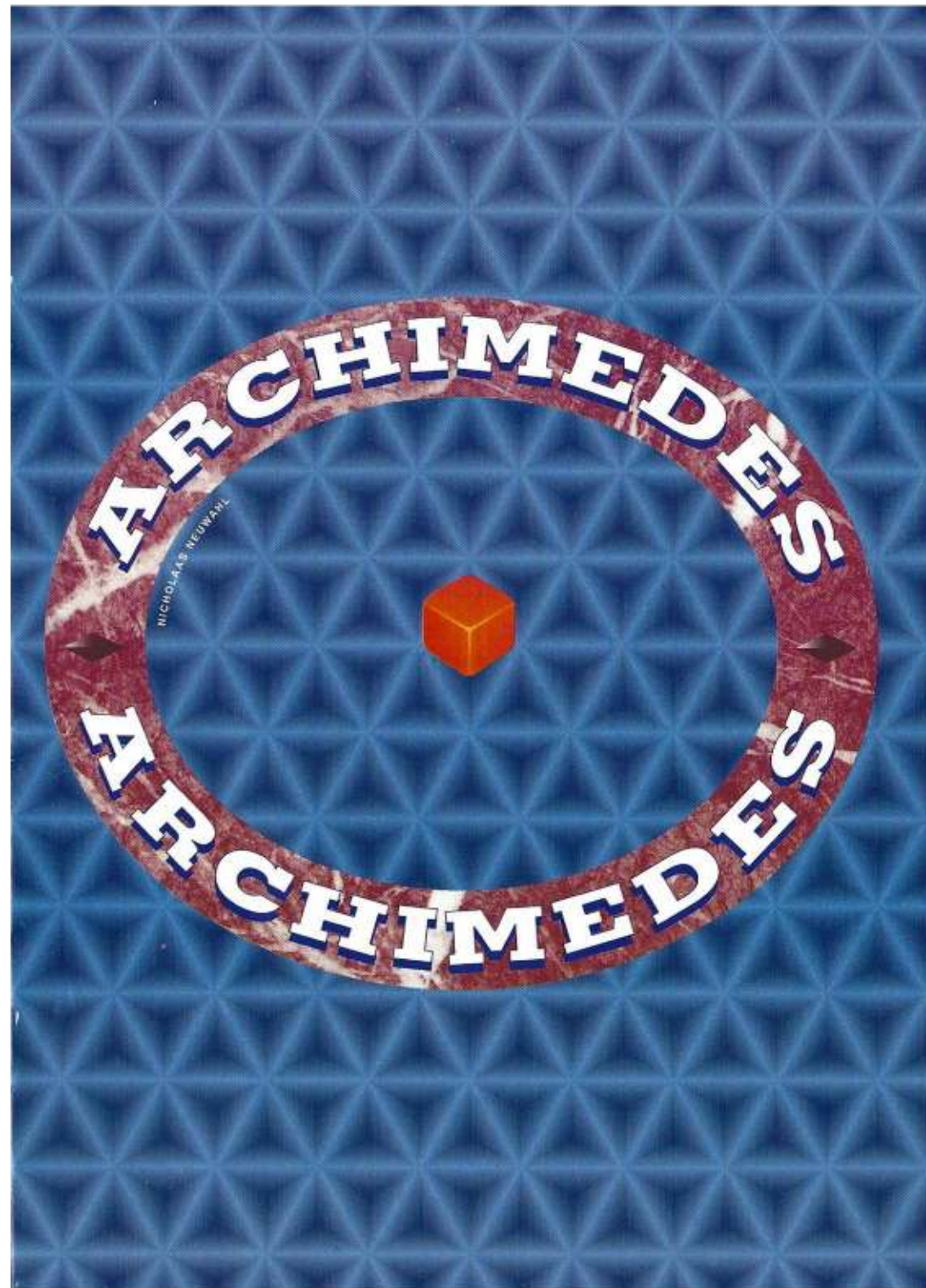




© 1995 copyright Editrice Giochi S.p.A. - Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Editrice Giochi Deutschland GmbH,
Escherheimer Anlage 2, D - 60361 Frankfurt am Main.



Archimedes

Archimedes ist ein Strategiespiel für 2-3 Spieler. Es wird auf einem 6-seitigen Spielbrett mit dreieckigen, dreidimensionalen Feldern gespielt. Jeder Spieler verfügt über 4 Spielfiguren in Form von Würfeln. Die dreieckigen Felder des Brettes sind so geformt, daß eine Ecke eines Würfels genau hineinpaßt. Der Würfel steckt mit einer seiner Ecken in der Vertiefung des Spielfeldes und läßt sich durch leichtes Anstoßen der Spitze in ein angrenzendes Feld befördern.

Ziel des Spieles ist es, seine 4 Würfel von der Ausgangsposition auf der einen Seite des Spielbrettes auf die andere Seite des Spielbrettes zu bringen.

(Anmerkung: Eine ähnliche Anordnung von Würfeln gibt es bereits in „DAS SPIEL“ von Reinhold Wittig erschienen 1979. Gänzlich neuartig ist bei „ARCHIMEDES“ jedoch die Bewegungsmechanik der Würfel. Die Würfel lassen sich durch leichtes Anstoßen der Spitzen in ein Nachbarfeld befördern.)

VORBEREITUNG FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT.

- Der jüngere Spieler wählt eine Farbe und setzt seine 4 Würfel in vier Randfelder seiner Spielbrettseite.
- Der andere Spieler plaziert seine vier Würfel in die vier gegenüberliegenden Randfelder (siehe Abb. 1).

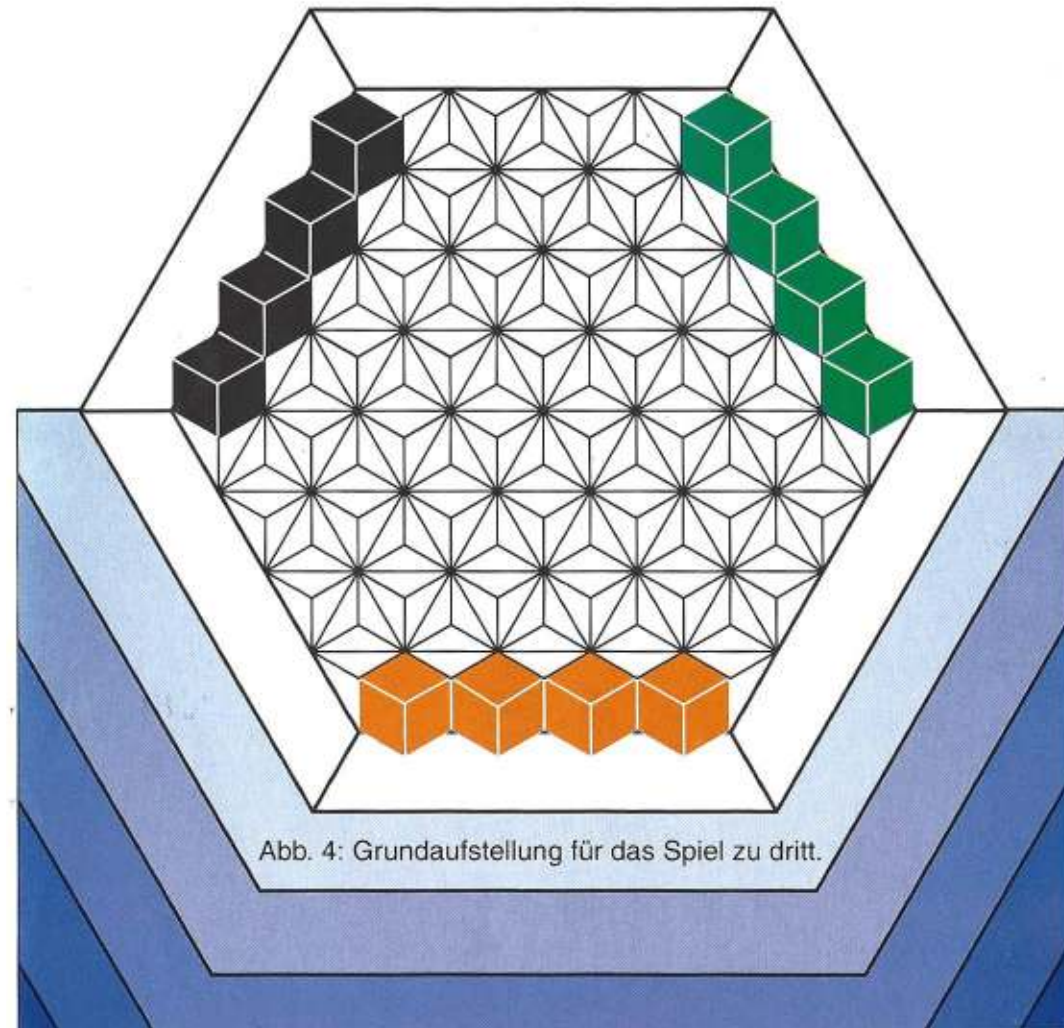


Abb. 4: Grundaufstellung für das Spiel zu dritt.

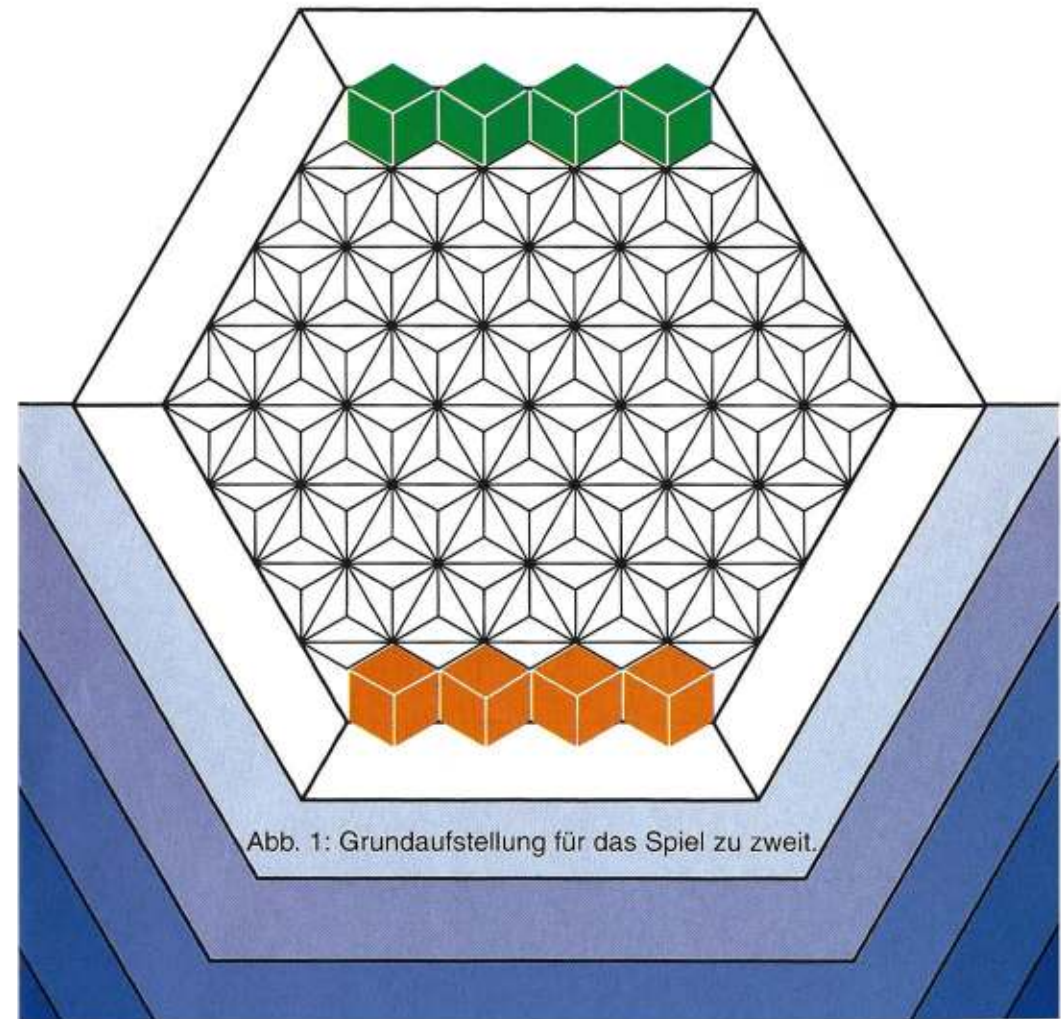
WIE MUSS EIN ZUG AUSGEFÜHRT WERDEN ?

- 1.) Jeder Zug muß vollständig ausgeführt werden. Man darf nicht auf einen Teil des Zuges verzichten. Darf man einen Würfel um vier Felder weiterbewegen, so muß man dies auch tun (Ausnahme: Führt ein Zug zum Erreichen der gegenüberliegenden Seite, so darf auf die überschüssigen Bewegungsmöglichkeiten verzichtet werden.).
- 2.) Man kann während des Zuges die Bewegungsrichtung beliebig oft abwinkeln.
- 3.) Während eines Zuges darf ein Würfel keinen anderen berühren. Würfel blockieren daher nicht nur das Feld, auf dem sie gerade stehen, sondern auch die drei angrenzenden Felder (in Randstellung nur zwei Felder.).
- 4.) Kann ein Spieler keinen legalen Zug ausführen, so ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPIELREGEL FÜR DREI SPIELER

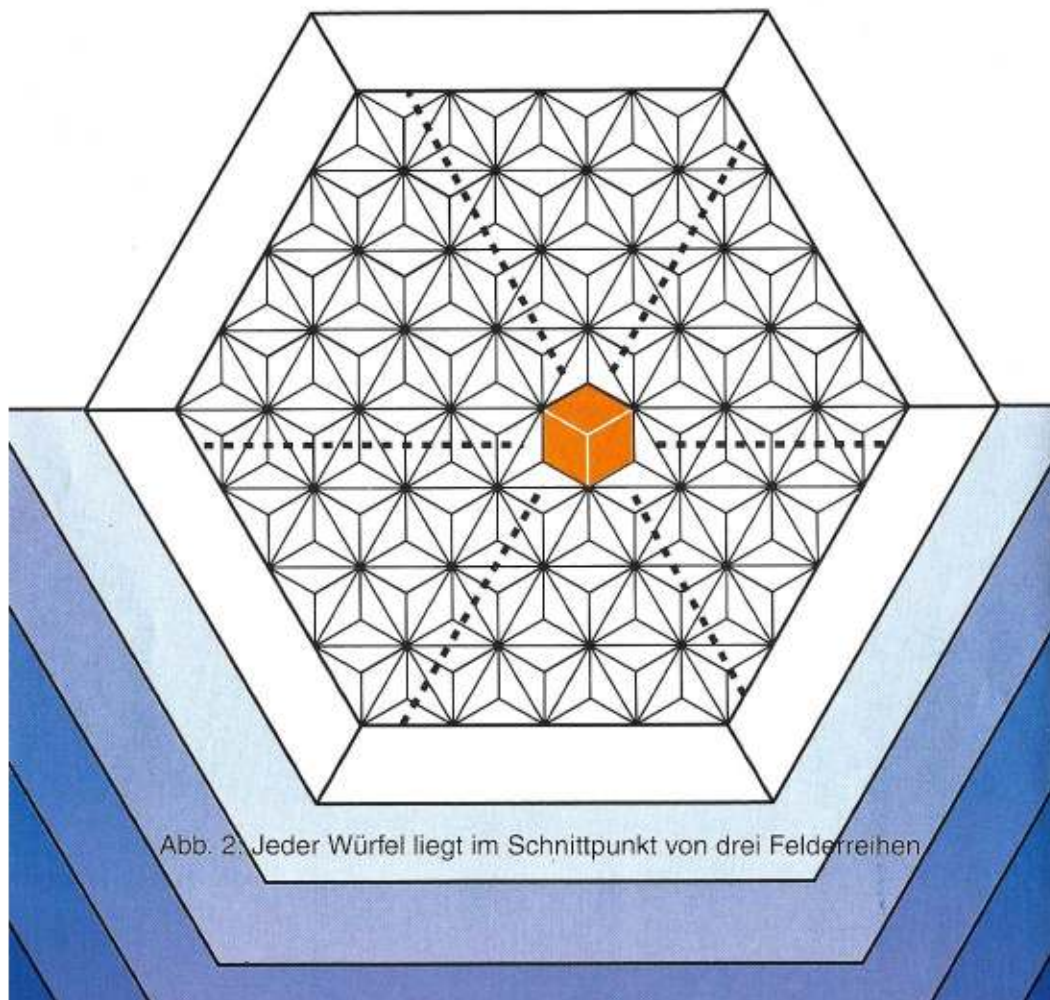
Alle Regeln des Grundspieles für zwei Personen gelten auch für das Spiel zu dritt. Zusätzlich ist folgendes zu beachten:

- 1.) Die Grundaufstellung ändert sich wie folgt: Siehe Abb. 4
- 2.) Der dritte bzw. vierte Würfel jedes Spielers darf erst gestartet werden, wenn der erste bzw. zweite Würfel bereits die Endposition erreicht hat.



SPIELREGEL FÜR ZWEI SPIELER

- Der Reihe nach dürfen die Spieler einen beliebigen ihrer Würfel um eine bestimmte Anzahl Felder vorwärts bewegen.
- Wem es gelingt, als erster seine vier Würfel auf die gegenüberliegende Seite des Spielbrettes zu bringen, gewinnt das Spiel.



UM WIEVIELE FELDER DARF EIN WÜRFEL VORWÄRTS BEWEGT WERDEN?

Die Bewegungsweite eines Würfels ist abhängig von seiner momentanen Position. Jeder Würfel auf dem Brett liegt im Schnittpunkt von genau 3 Felderreihen (siehe Abb. 2.). Die Zugweite eines jeden Würfels wird durch die Anzahl der Würfel bestimmt, die sich auf diesen Felderreihen befinden. Achtung: Der Würfel der bewegt wird, muß zur Berechnung der Zugweite mitgezählt werden.

