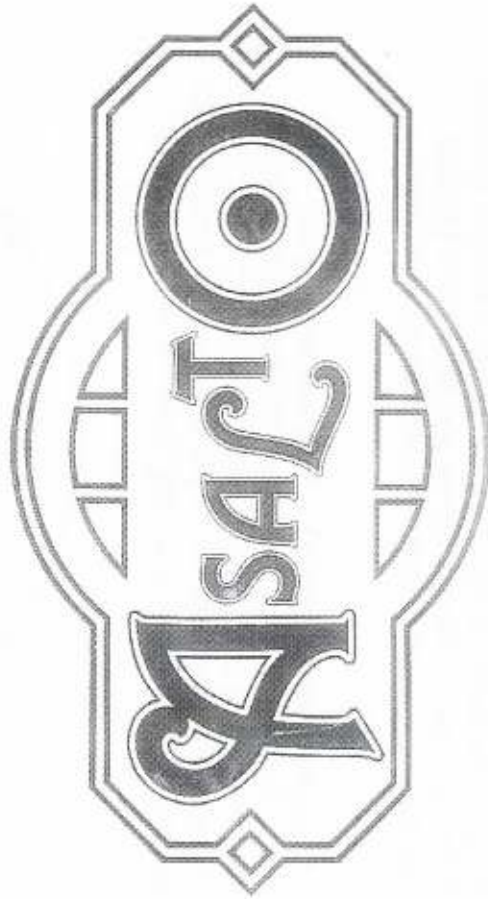


# Spielanleitung



Ein Taktik- und Strategiespiel  
für 2 Personen

HABA

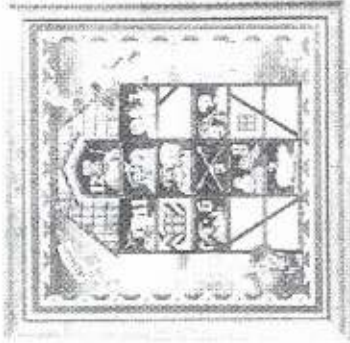
Copyright Habermasß-Spiele Rodach

Weitere Erwachsenenspiele aus unserer Reihe

S P I E L E U E B W E I T



Habermasß-Spiele Nr. 4410

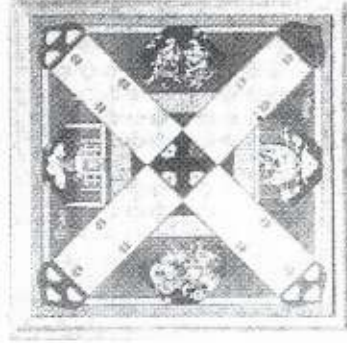


Im Mittelalter war dieses Spiel in verschiedenen Variationen in ganz Europa verbreitet. Glückshaus war der Vorläufer des Roulette und zeigt auch eine gewisse Verwandtschaft zum Pochi. Noch heute findet man es vereinzelt in Österreich und der Schweiz.

Ein Würfelspiel für 2 oder mehr Personen.



Habermasß-Spiele Nr. 4430

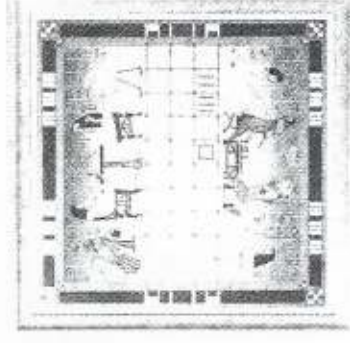


Pachisi ist ein altes indisches Würfelspiel, aus dem unser „Mensch ärgere Dich nicht“ entstanden ist. Der Großmogul Akbar spielte es im 16. Jahrhundert auf dem Marmorfußboden seines Palastes. Als Figuren dienten ihm dabei hübsche Sklavinnen seines Harems.

Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Personen.



Habermasß-Spiele Nr. 4440



Im alten Ägypten war Senet das beliebteste Brettspiel. Archäologische Funde zeugen von seiner Verbreitung durch alle Bevölkerungsschichten. Pharaonen spielten es auf Spielbreitern aus kostbarem Material. Bauern zeichneten die Spielpläne in den Sand.

Ein spannender Weitlauf für 2 Personen.

Verwendung des Warenzeichens Pachisi mit freundlicher Genehmigung des Ditzler-Verlages Ravensburg.

## Habermaaß-Spiel Nr. 4420

Ein Taktik- und Strategiespiel für 2 Personen

Dieses Belagerungsspiel ist in vielen europäischen Ländern zu Hause. Es befaßt sich mit dem Angriff einer zahlenmäßig überlegenen Streitmacht auf eine nur schwach besetzte Festung.

**Spielmaterial:**

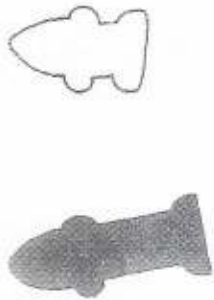
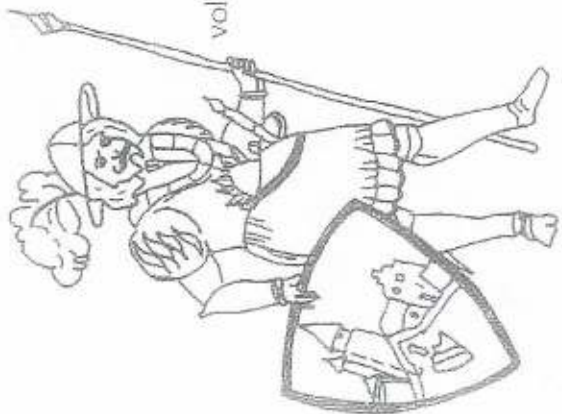
- 1 Spielbrett
- 24 weiße Spielsteine, die Soldaten
- 2 schwarze Spielsteine, die Offiziere

**Spielvorbereitung:**

Ein Spieler übernimmt die Rolle der Belagerer und stellt seine 24 Soldaten auf die Felder außerhalb der Festung. Der andere Spieler stellt seine beiden Offiziere auf zwei beliebige Felder innerhalb der Festungsmauern.

**Spielziel:**

Die Soldaten müssen versuchen, alle 9 Felder der Festung zu besetzen oder die Offiziere so einzukesseln, daß sie sich nicht mehr bewegen können. Die Offiziere haben als Verteidiger die Aufgabe, so viele Soldaten vom Brett zu räumen, daß eine vollständige Besetzung der Festung nicht mehr möglich ist.



## Habermaaß-Spiel Nr. 4420

Ein Taktik- und Strategiespiel für 2 Personen

Dieses Belagerungsspiel ist in vielen europäischen Ländern zu Hause. Es befaßt sich mit dem Angriff einer zahlenmäßig überlegenen Streitmacht auf eine nur schwach besetzte Festung.

**Spielmaterial:**

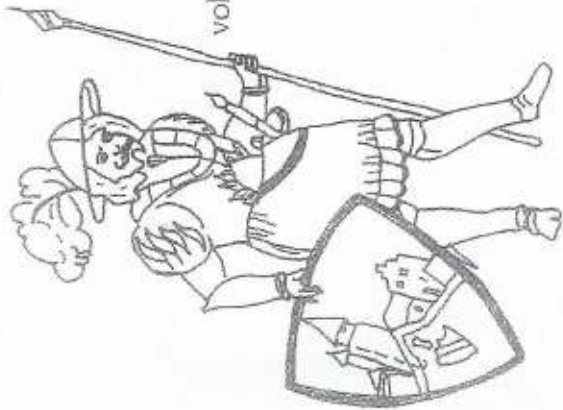
- 1 Spielbrett
- 24 weiße Spielsteine, die Soldaten
- 2 schwarze Spielsteine, die Offiziere

**Spielvorbereitung:**

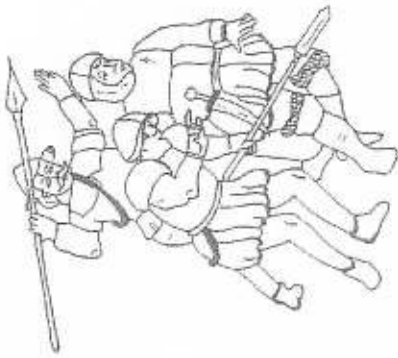
Ein Spieler übernimmt die Rolle der Belagerer und stellt seine 24 Soldaten auf die Felder außerhalb der Festung. Der andere Spieler stellt seine beiden Offiziere auf zwei beliebige Felder innerhalb der Festungsmauern.

**Spielziel:**

Die Soldaten müssen versuchen, alle 9 Felder der Festung zu besetzen oder die Offiziere so einzukesseln, daß sie sich nicht mehr bewegen können. Die Offiziere haben als Verteidiger die Aufgabe, so viele Soldaten vom Brett zu räumen, daß eine vollständige Besetzung der Festung nicht mehr möglich ist.





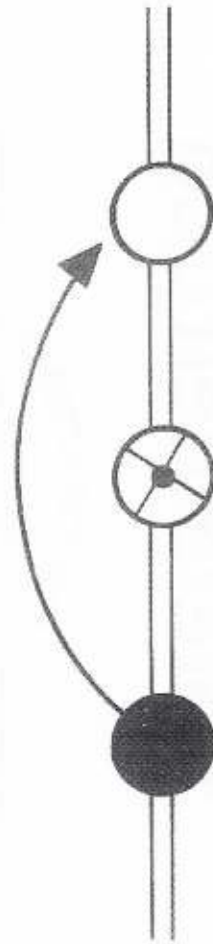


### Spielablauf:

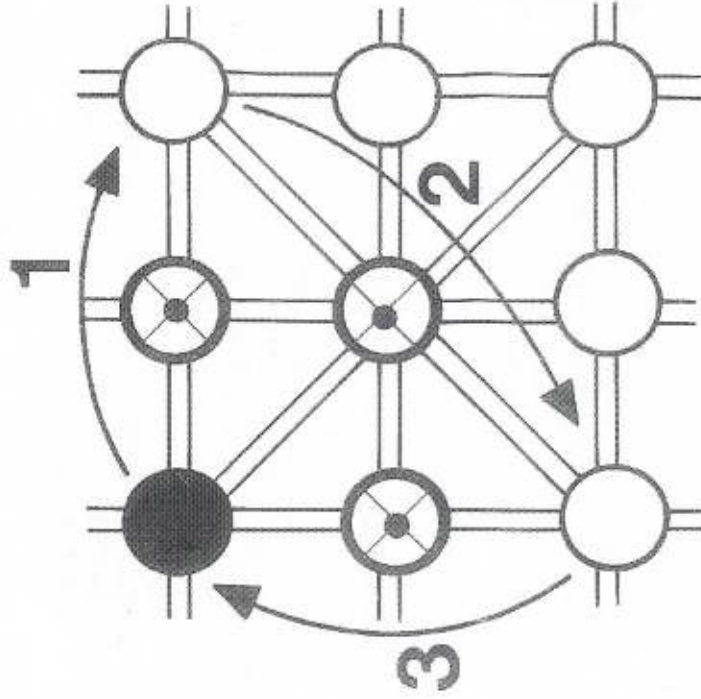
Die Soldaten haben den ersten Zug, danach bewegt abwechselnd jeder Spieler jeweils eine Figur. Auf jedem Feld darf nur ein Stein stehen.

Die Offiziere ziehen ebenfalls ein Feld weit entlang der Linien, dürfen sich aber in beliebiger Richtung innerhalb und außerhalb der Festung bewegen. Außerdem haben sie die Fähigkeit, Soldaten durch Überspringen zu schlagen. Wenn sie direkt vor einem Soldaten stehen und das Feld in gerader Linie dahinter frei ist, müssen sie den Sprung ausführen.

Die Soldaten ziehen jeweils ein Feld weit entlang der Linien. Sie müssen sich immer auf die Festung zu bewegen oder wenigstens den Abstand halten, dürfen sich also niemals zurückziehen. Innerhalb der Festung können sie beliebig ziehen. Soldaten können keine anderen Figuren überspringen.



Versäumt ein Offizier einen solchen Sprung, muß er das Spielfeld verlassen. Wenn sich die Möglichkeit dazu bietet, müssen mehrere Soldaten in einem Zug geschlagen werden (Kettensprung).



In der Abbildung werden 3 Soldaten in einem Zug geschlagen.

### Spielende:

Die Offiziere gewinnen, wenn nur noch 8 Soldaten im Spiel sind, da diese die Festung nun nicht mehr besetzen können.

Die Soldaten gewinnen, wenn sie die Festung vollständig besetzt haben oder die beiden Offiziere so einkesseln, daß diese sich nicht mehr bewegen können.