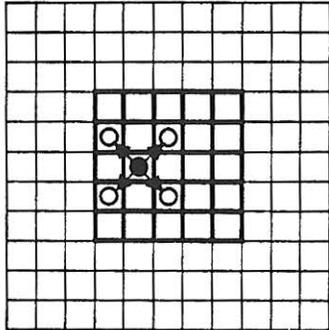


Gegners vom Brett nimmt. Es darf diagonal nur gezogen werden, wenn ein gegnerisches Schiff gekapert werden kann, und nur um jeweils ein Feld.

2. Kaperzug



Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der beiden Spieler sein Ziel erreicht, also gewonnen hat.

Der Kommandant der Gold-Flotte gewinnt, wenn er sein Flaggschiff sicher auf ein beliebiges Feld am Rand des Spielbrettes manövriert hat.

Der Kommandant der Silber-Flotte gewinnt dagegen, wenn er es schafft, das goldene Flaggschiff vorher zu kapern.

Erreicht keiner sein Ziel, endet das Spiel unentschieden.

Ersatzteile für alle 3 M Spiele können direkt bei der 3M DEUTSCHLAND GMBH bezogen werden.

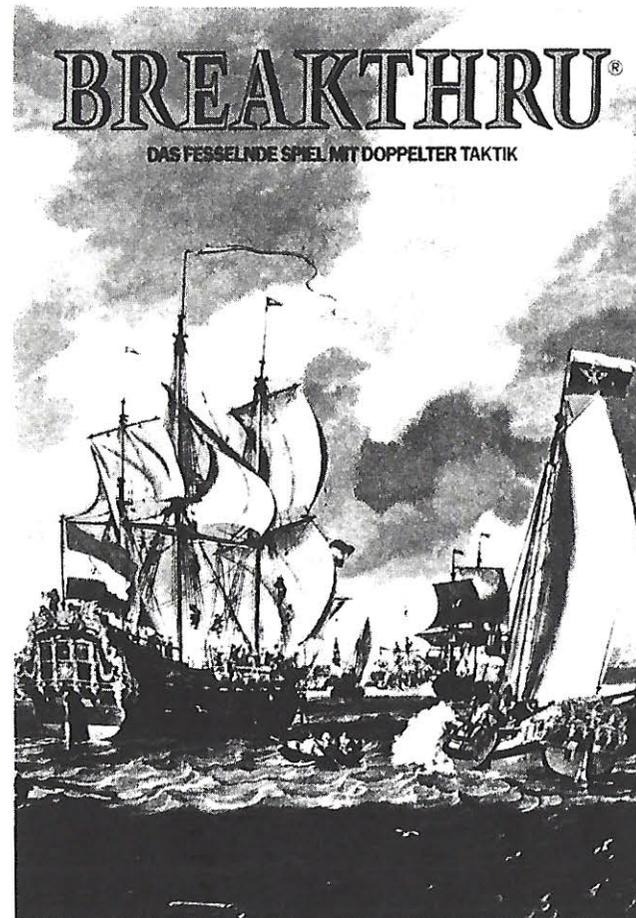


3M DEUTSCHLAND GMBH

Hauptabt. Handelswaren
404 Neuß 1 · Postfach 643 · Tel. 141

Spiele für Erwachsene

3M
Spieler
Biblio-
thek



Spielregel für Breakthru

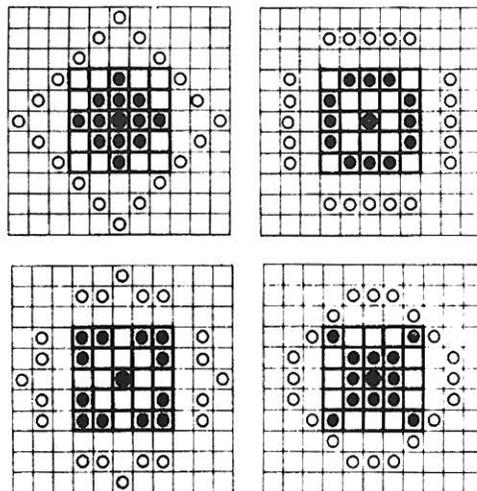
Breakthru ist ein einmaliges Spiel mit doppelter Taktik für 2 Personen. Ein Spieler kommandiert die Goldflotte, bestehend aus einem Flaggschiff und 12 Begleitschiffen und muß versuchen, die Blockade seines Gegners zu durchbrechen, um in Sicherheit und damit zum Sieg zu kommen. Sein Gegner, Befehlshaber der Silberflotte mit 20 Zerstörern, versucht eine undurchdringliche Blockade aufzubauen, um die Goldflotte strategisch auszumänuvriern – und das Flaggschiff zu kapern! Durchschnittliche Spielzeit: 30 Minuten.

Vorbereitungen

Einer der beiden Spieler – durch das Los bestimmt – stellt beide Flotten auf dem Spielbrett auf. Dabei muß die Gold-Flotte auf den stark umrandeten Feldern in der Mitte des Spielfeldes aufgestellt werden, das Flaggschiff auf dem mit einem Kreis gekennzeichneten Mittelfeld.

Die Silber-Flotte wird auf dem übrigen Spielfeld, aber außerhalb der stark umrandeten Felder aufgestellt. Die Aufstellung beider Flotten ist ansonsten beliebig, einige Beispiele sind unten aufgeführt.

Der zweite Spieler wählt nach dem Aufstellen der Flotten, welche er kommandieren will.



Das Spiel

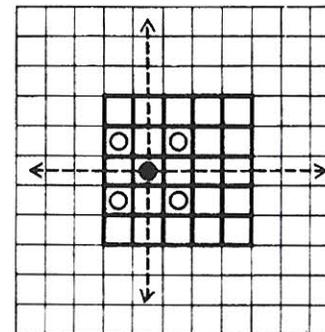
Der Kommandeur der Gold-Flotte entscheidet, wer zuerst zieht, und das Spiel beginnt. Die Spieler ziehen abwechselnd, indem sie irgendwo auf dem Spielbrett entweder einen Bewegungszug oder einen Kaperzug machen.

1. Der Bewegungszug

Der Bewegungszug ist vergleichbar mit dem Zug des Turms beim Schach.

Hierbei zieht der Spieler mit 2 Begleitschiffen oder Zerstörern waagrecht oder senkrecht über eine beliebige Anzahl leerer Felder des Spielbretts. Beide Steine können völlig unabhängig voneinander bewegt werden. Der Kommandant der Gold-Flotte kann jedoch statt dessen auch mit dem Flaggschiff waagrecht oder senkrecht über eine beliebige Anzahl von Feldern ziehen, darf dann aber kein weiteres Begleitschiff mehr bewegen. Spielsteine dürfen nicht übersprungen werden.

1. Bewegungszug



2. Der Kaperzug

Der Kaperzug ist vergleichbar mit dem Schlagen der Bauern beim Schach.

Jeder Spieler kann mit jedem seiner Schiffe, einschließlich des Flaggschiffs, ein gegnerisches Schiff kapern, indem er mit einem seiner Zerstörer oder Begleitschiffe diagonal ein Feld weiter zieht und das darauf befindliche Schiff des