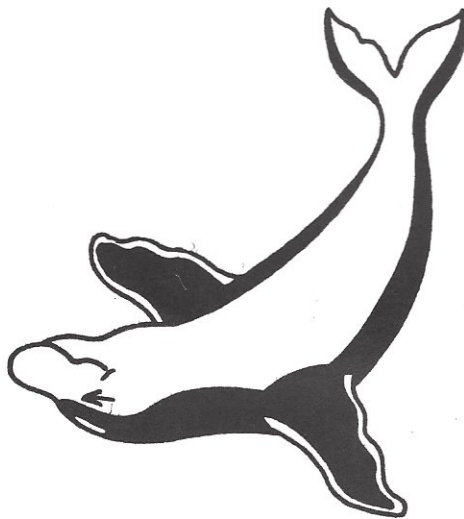


DIKTATOR

aus der Serie kooperativer Spiele der
Arbeitsstelle für Neues Spielen
Spiel für drei bis fünf Spieler ab 10 Jahren von Hajo Bücken
Spielunterlage aus Filz
26 Spielsteine in fünf Farben plus Würfel
Copyright 1984 by Hajo Bücken
3. Auflage



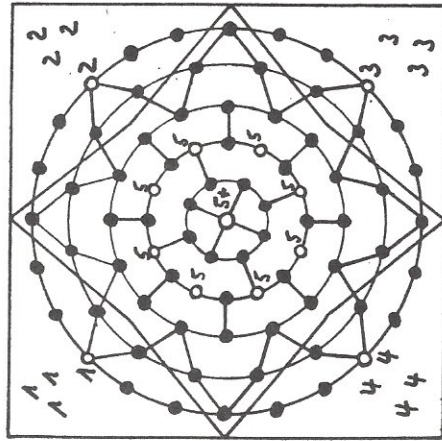
ABBEY'S
FÜR NEUES SPIELEN
STELLE

1. Spielziel

Die vier Teampartner sollen gemeinsam den Diktator stürzen. Das ist gelungen, wenn die Diktator-Figur (roter Doppelstein) geschlagen werden kann. Ist eine Farbe der Teampartner ausgeschieden, hat der Diktator sich erfolgreich behaupten können.

2. Vorbereitung

Zwei rote Spielsteine werden im Mittelpunkt aufeinandergelegt; das ist der Diktator. Die anderen acht roten Steine (Lakaien) werden auf die lichten Felder des zweiten Ringes gestellt. Jeder Teampartner verfügt über vier gleichfarbige Spielsteine. Einen stellt er auf das lichte Feld an einer Ecke des Spielfeldes, die anderen daneben, nicht auf Felder. (Weitere Steine einsetzen ist ein Spielzug).



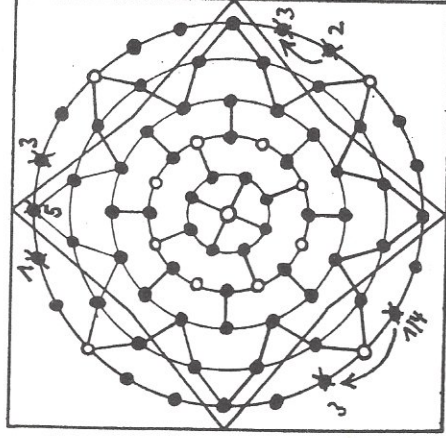
Auf die mit den gleichen Ziffern gekennzeichneten Punkte jeweils die Steine einer Farbe stellen. Auf die mit der Ziffer 5 markierten Punkte die roten Steine des Diktators stellen. Auf den Mittelpunkt, mit 5+ markiert, zwei rote Steine aufeinanderstellen (dies ist der Diktator).

3. Zugweise des Diktators

Der Diktator-Spieler beginnt, indem er würfelt und einen seiner neun Spielsteine die entsprechende Felderzahl weihterzieht. Bei einer „6“ darf er nicht ziehen. Die Steine dürfen nicht über die sternförmige Begrenzung hinausgezogen werden, dem „Einflußbereich“. Innerhalb dieses Bereichs kann von Feld zu Feld gezogen werden, wenn diese untereinander verbunden sind.

4. Zugweise der Teampartner

Die Steine der Teampartner ziehen ohne Würfel auf allen Feldern. Sie bewegen sich genau so viele miteinander verbundene Felder weiter, wie sich Teamsteine aufeinander zu einer Figur vereinigt haben. Zu Beginn geht es also immer nur ein Feld weiter. Trifft ein Teamstein auf ein von einem anderen Teamstein belegtes Feld, springt er auf diesen. Die Figur kann sich nicht mehr aus eigener Kraft trennen. Gespielt wird sie von dem Spieler, dessen Farbe zuoberst liegt. Es dürfen sich nur Steine unterschiedlicher Farben vereinigen.



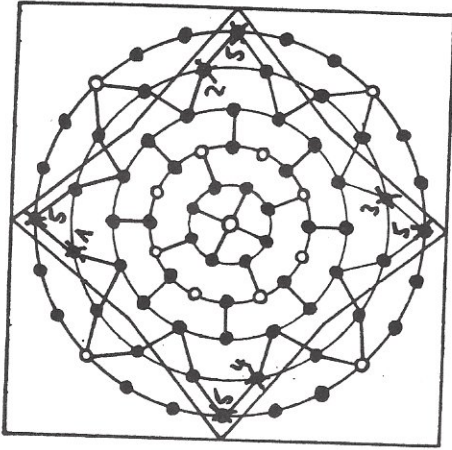
Der Lakaien-Stein 5 blockiert die Vereinigung der Steine 1 und 3. - Unten rechts springt der Stein 2 auf den Stein 3. Diese 2er Figur zieht nun jeweils 2 Punkte weiter. - Die 2er Figur 1/4 springt 2 Felder weiter auf den Stein 3 und bildet so eine 3er Figur.

5. Schlagen

Diktator und Lakaien können jeden Teamstein im Einflußbereich schlagen. Der Stein scheidet aus. Wird eine Figur aus mehreren Teamsteinen geschlagen, scheidet der obere Stein („Rädelsführer“) aus; die unteren Steine werden in die Anfangspositionen zurückgesetzt. Teamfiguren aus drei Farben gehen drei Felder weit und können Lakaien schlagen, die dann ausscheiden. Teamfiguren aus vier Farben gehen vier Felder weit und schlagen Diktator (Spielende) und Lakaien.

6. Strategie

Der Diktator schickt seine Lakaien auf die Eckfelder seines Einflußgebietes, um das Kooperieren der Teampartner zu verhindern. Die Teampartner schaffen an allen Ecken des Spielfeldes Brennpunkte, um sich möglichst viel Kooperation zu verschaffen. Der Diktator wiederum konzentriert seine Strategie am besten auf eine Team-Stein-Farbe.



Der Diktator hat 4 seiner Lakaien auf die Felder an den Sternspitzen gesetzt. Sie blockieren nun die Punkte, die die Teampartner zur Vereinigung benutzen müssen. Nun schaffen die Teampartner vier Brennpunkte. Nur einen Stein kann der Diktator im nächsten Zug schlagen.

7. Laute Kooperation

Die Teampartner stimmen alle Spielzüge untereinander ab. Bei ihren Überlegungen soll es sie nicht stören, daß der Diktator mithört.

8. Sonderregel

Bei mehr als fünf Spielern sollte der Diktator von einer Gruppe gespielt werden.

Ein Tuch über die Filzunterlage breiten und darüberbügeln (nicht zu heiß), dann gehen die Falten raus, die Siebdruckfarbe ist fixiert.