



Buchholz Verlag

für Spiele und Freizeit

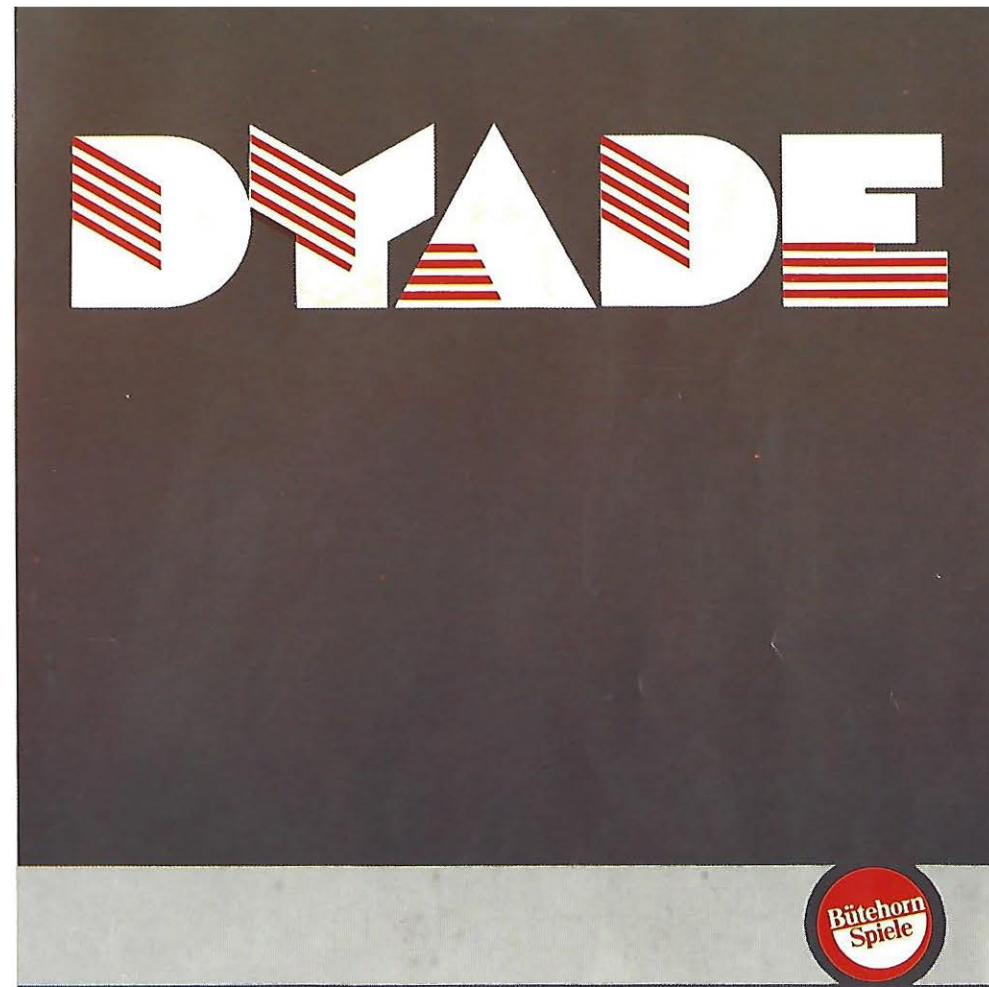
Bütehorn KG

Am Boksberg 2

3203 Sarstedt

Telefon (05066) 5675

Telex: 927142



Spielanleitung

Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

1. Kurzbeschreibung
2. Ausstattung
3. Ziel des Spiels
4. Vorbereitung des Spiels
5. Bewegen der Figuren
6. Schlagen von Figuren
7. Austausch von Figuren
8. Ende des Spiels

1. Kurzbeschreibung

Dyade ist ein Denkspiel für 2 Spieler, bei dem der Zufall keine Rolle spielt. Jeder der beiden Spieler bewegt seine 8 Figuren auf die gegnerischen Spielfiguren zu und versucht sie zu schlagen.

Jede Spielfigur besteht aus zwei Füßen, die mit einer Kette verbunden sind. Pro Spielrunde darf ein Spieler einen Fuß versetzen – bewegen. Eine gegnerische Figur wird geschlagen, wenn die Figuren so gesetzt werden, daß sich die Ketten überkreuzen.

Das Spiel endet, wenn alle Figuren eines Spielers geschlagen sind.

2. Ausstattung des Spiels

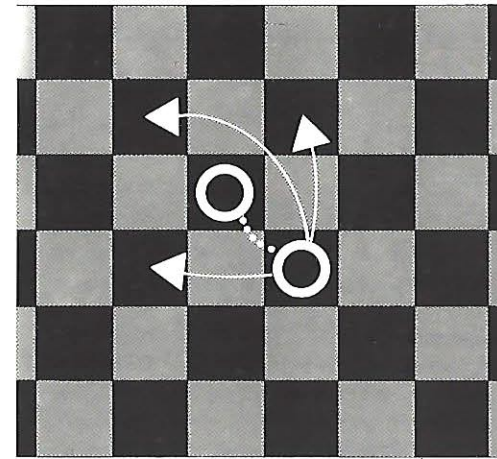
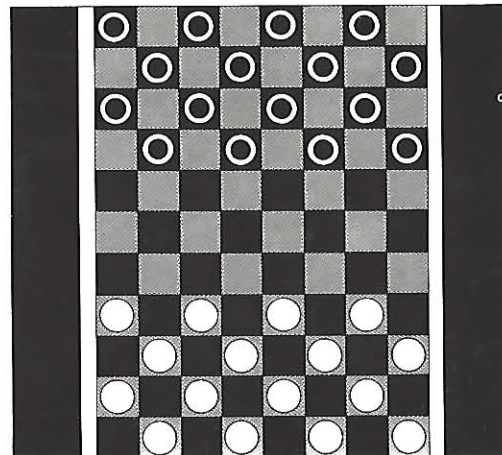
- a) Die Spielfiguren (Dyaden; griechisch = Zweiheit)
Die Spielfiguren unterscheiden sich durch die Farbe der Füße und durch die Farbe der Ketten.
 - 8 silberne Dyaden, mit silberner Kette
 - 8 schwarze Dyaden, mit silberner Kette
 - 1 goldene Dyade, mit silberner Kette
 - 1 goldene Dyade, mit schwarzer Kette
- b) Ein Spielplan
Unterteilt in 88 Felder, schwarz und silber. Die beiden Schmalseiten, dort wo die Buchstaben stehen, werden als Grundlinie bezeichnet.
- c) Eine Spielanleitung

3. Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, **alle** gegnerischen Dyaden zu schlagen.

4. Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält 8 Dyaden in einer Farbe; die goldenen Dyaden kommen erst später ins Spiel. Die Farben werden ausgelost. Der Aufbau der Dyaden erfolgt nach nebenstehender Zeichnung. Schwarze Figuren auf schwarze Felder! Silberne Figuren auf silberne Felder!



5. Bewegen der Figuren

Die Spieler ziehen abwechselnd – Silber beginnt. Pro Zug darf immer nur **ein Fuß** einer beliebigen Dyade bewegt werden; der zweite Fuß muß stehen bleiben. Ein Fuß hat **drei** Zugmöglichkeiten:

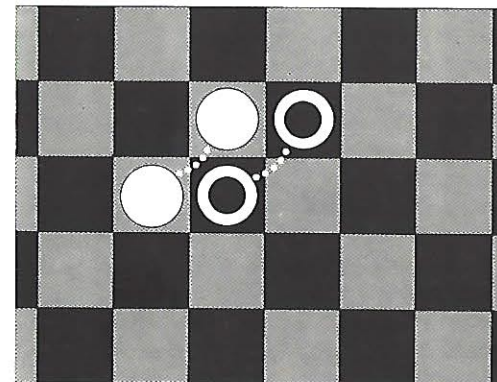
- Nach links auf das schwarze Feld
- Nach oben auf das schwarze Feld
- Durch Überspringen des zweiten Fußes auf das schwarze Diagonal-Feld.

6. Schlagen von Figuren

Gegnerische Dyaden werden geschlagen durch Überkreuzen der Ketten. Die Figur, deren Kette zuunterst hängt, ist geschlagen und wird sofort vom Spielfeld entfernt.

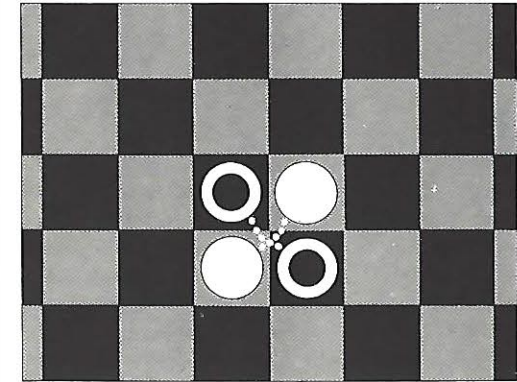
Ein Beispiel:

Vor dem Zug von Schwarz



Nach dem Zug von Schwarz
Die silberne Figur ist geschlagen und wird vom Spielfeld entfernt.

Wichtig: Jede Figur kann jede schlagen!



Wichtig: Zwischen den zwei Füßen einer Dyade darf nie ein andersfarbiges Feld liegen!

Und: Schwarze Figuren ziehen nur auf schwarzen Feldern!
Silberne Figuren ziehen nur auf silbernen Feldern!

7. Austausch von Figuren

Erreicht eine Dyade die gegnerische Grundlinie, so kann diese – aber nur sofort – in eine Golddyade umgetauscht werden.

Es genügt, wenn ein Fuß die letzte Feldreihe erreicht hat. Die Dyade wird vom Feld genommen und durch eine Golddyade ersetzt, die genau aus dieser Position startet. Die Golddyade mit der schwarzen Kette gehört zu den schwarzen Figuren.

Die Golddyaden haben einen erheblichen Vorteil: Innerhalb **eines** Zuges dürfen ihre **beiden** Füße bewegt werden. Golddyaden bewegen sich doppelt so schnell wie silberne Dyaden. Erfolgt der Umtausch der Dyaden nicht sofort bei Erreichen der Grundlinie, so ist ein Umtausch erst wieder möglich, wenn die Grundlinie verlassen und neu erreicht wird.

8. Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Dyaden eines Spielers geschlagen sind.