

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Taktikspiel

Spielerzahl: 2

Altersempfehlung: ab 8 Jahre

Spieldauer: ca. 20-30 Minuten

Autor: Rudi Hoffmann

Taktik O●OOO Glück

Spielidee

Ede, der bekannte Spezialist für Bankraubnächte schwierigster Art, treibt sich in der Stadt herum. Höchste Zeit also, ihn endlich „dingfest“ zu machen! Jeder Spieler hat einen Ede und gleichzeitig einen Polizeistab von 6 Polizisten, um den gegnerischen Ganoven festzunehmen. Allerdings hat leider nur jeweils einer der 6 Gendarmen die für die Festnahme benötigten Handschellen dabei – und nur der kann den gegnerischen Ede aus dem Verkehr ziehen. Welcher Polizist das ist, das muß man erst herausbekommen – und zwar am besten sehr schnell, bevor der eigene Ede auf einmal vom gegnerischen Polizisten mit den Handschellen festgenommen wird!

Spielziel

Wer mit seinem Polizisten, der die Handschellen bei sich trägt, als erster den gegnerischen Ganoven fängt, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 6 schwarze Zylinder (Polizisten)
- 6 weiße Zylinder (Polizisten)
- 1 schwarzer Kegel (Ganove)
- 1 weißer Kegel (Ganove)
- 12 Zahenkärtchen

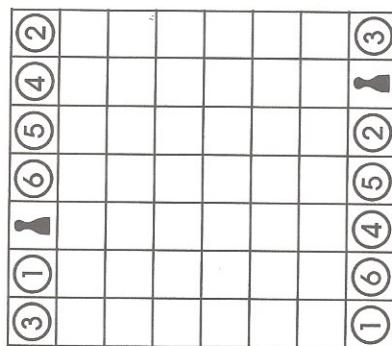
Spielvorbereitung

Die Spieler setzen sich gegenüber und breiten den Spielplan so zwischen sich aus, daß jeder eine Seite mit 7 Feldern (nicht mit 8 Feldern) vor sich liegen hat.

Jeder Spieler erhält 6 Polizisten (Zylinder) und einen Ganoven (Kegel) einer Farbe sowie je ein Zahenkärtchen mit den Ziffern von 1-6.

Nun verteilen die Spieler ihre 7 Figuren beliebig auf der jeweils vor ihnen befindenden äußersten Felderreihe.

Beispiel: Mögliche Startaufstellung

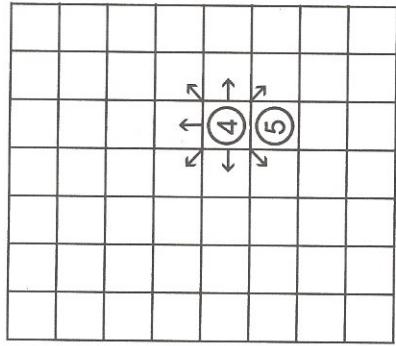


Jeder Spieler wählt nun insgeheim, welcher seiner Polizisten derjenige ist, der die Handschellen bei sich trägt und somit als einziger den gegnerischen Ganoven festnehmen kann. Zu diesem Zweck legt er das Kärtchen mit der betreffenden Ziffer verdeckt vor sich hin und legt die übrigen Zahenkärtchen verdeckt in die Spieleschachtel zurück.

Schließlich einigt man sich noch, wer mit dem Spiel beginnt. Im Spiel sind die beiden Spieler immer abwechselnd an der Reihe und ziehen oder springen je Spielzug immer mit einer beliebigen ihrer 7 Figuren. Alle Figuren haben dieselben Zugmöglichkeiten – egal, ob es sich um Ganoven oder Polizisten handelt.

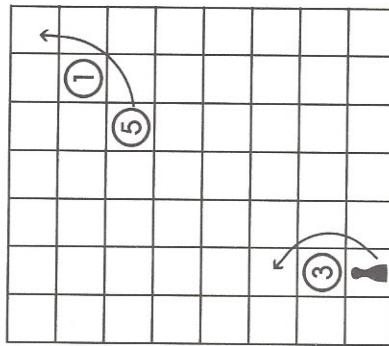
1. Ziehen

Man kann mit einer eigenen Figur um ein Feld weiter in alle Richtungen auf ein angrenzendes freies Feld ziehen:



2. Springen

Hier gibt es zwei Möglichkeiten:
Entweder man überspringt eine
(eigene oder gegnerische) Figur in
gerader Linie und zieht auf das
angrenzende freie Feld.

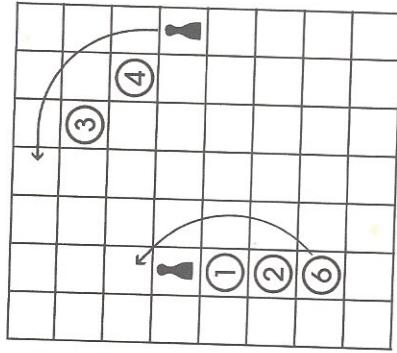


Bewegung der Spielfiguren

Wer an der Reihe ist, hat folgende drei Möglichkeiten zur Verfügung:

- Entweder zieht er mit einer seiner Spielfiguren,
- oder er springt mit einem seiner Spielsteine oder
- ermacht mit einer seiner Spielfiguren einen Kettenprung.

Oder man überspringt **mehrere** (eigene oder gegnerische) direkt hintereinander stehende Figuren in gerader Linie und zieht auf das direkt angrenzende Feld.

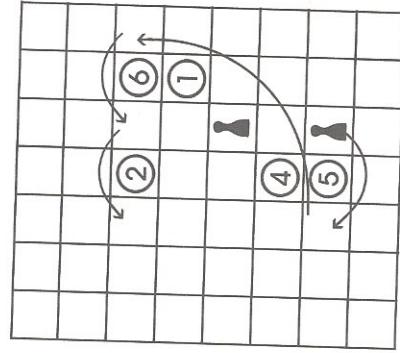


3. Der Kettensprung

Möglich ist auch, einen Kettensprung zufälligen und sich dabei der beiden obigen „Sprungtechniken“ zu bedienen. Dabei darf nach jedem Teilzug die Richtung geändert werden.



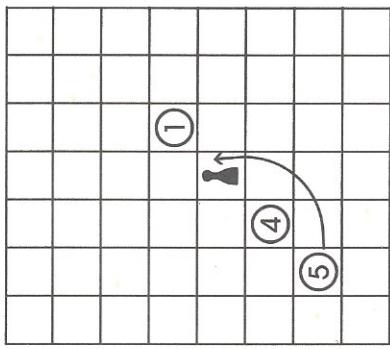
Im folgenden Beispiel springt ein Ganove über einen Polizisten nach links hinweg, ändert dann die Richtung, überspringt 3 Figuren auf einmal, ändert dann nochmals die Richtung und überspringt schließlich nacheinander noch einmal zwei Figuren.



Spielende

Man beendet das Spiel dann, wenn es einem Spieler gelingt, mit dem eigenen Polizisten, der die Handschellen bei sich trägt, direkt auf das Feld zu ziehen oder zu springen, auf dem der gegnerische Ganove steht. Beachten Sie dabei, daß es bei diesem letzten Zug durchaus erlaubt ist, den gegnerischen Ganoven auch dann zu fangen, wenn er sich in einer geschlossenen Reihe befindet; man muß also in diesem Fall nicht über alle Figuren hinwegspringen.

Beispiel: Der Polizist Nr. 5 springt auf das Feld mit dem gegnerischen Ganoven und fängt ihn dadurch.



Derjenige Spieler, der als erster dem gegnerischen Ede „die Handschellen anlegt“, gewinnt die Partie.

Taktische Tips

Am besten ist es, den Gegner dadurch zu迷惑ieren, indem man alle seine 6 Polizisten bewegt – und nicht nur bevorzugt denjenigen, der die Handschellen bei sich hat. Außerdem empfiehlt es sich, auch ruhig öfter einmal Züge zu wagen, die einen selbst überhaupt nicht voranbringen. Das verwirrt den Gegner, und somit können Sie sich unerwarteter mit dem „Handscheinen-Polizisten“ an ihn heranpirschen.

T.Nr. 131440

