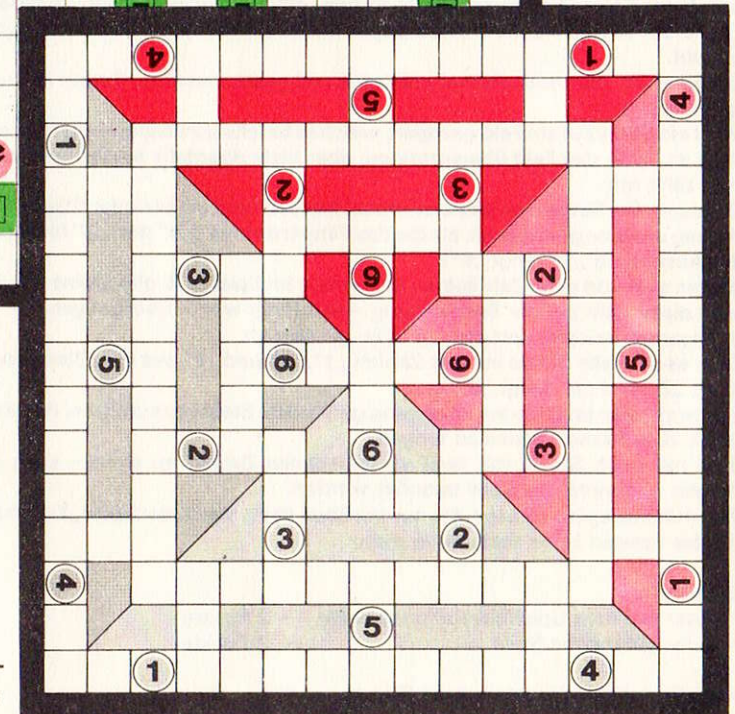
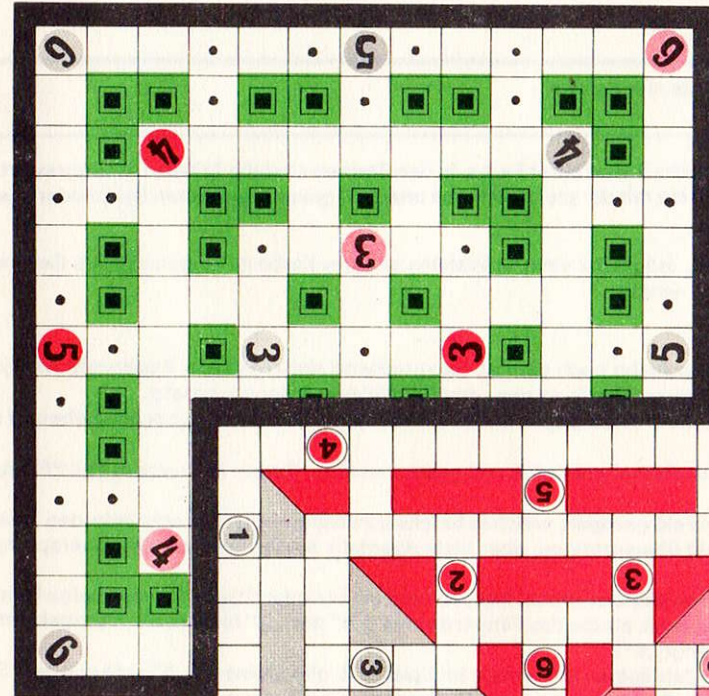


2 Spiele

„Von Zahl zu Zahl“



„Greif an –
rei aus“

Wir wnschen allen Spielern Spa und Erfolg mit diesen beiden neuen Spielen!



VEB PLASTICART Annaberg-Buchholz
Werk 4 Karl-Marx-Stadt
9022 Karl-Marx-Stadt
Lutherstr. 56

Nr. Ag 742/24/87 III 27 28 1286 20000 5136

2 Spiele

Inhalt:

- 1 Spielplan „Greif an – reiß aus“
- 1 Spielplan „Von Zahl zu Zahl“
- 4 × 6 Spielsteine
- 1 Augenzwürfel
- 1 Zahlenkarte (1–33)

„Greif an – reiß aus“

**Würfelspiel für zwei bis vier Spieler
ab 10 Jahre**

Alle Spieler erhalten sechs Steine einer Farbe. In den Steinen sind die Zahlen 1–6 eingraviert. Die Spielsteine werden auf die mit der gleichen Farbe **und** Zahl gekennzeichneten Spielfelder gesetzt.

Spielziel:

Jeder Spieler versucht, möglichst viele Spielsteine anderer Farbe zu fangen und als Gewinn für sich aus dem Spiel zu nehmen.

Spielablauf:

Alle Spieler würfeln der Reihe nach einmal. Entsprechend der erreichten Augenzahl wird je ein beliebiger Stein in gewünschter Richtung, den Spielfeldern folgend, gesetzt.

Die Felder dürfen während eines Zuges nur einmal betreten werden. Diagonales Ziehen ist nicht erlaubt.

Bei einer „6“ darf noch einmal gewürfelt und gesetzt werden. Setzen ist in jedem Fall Pflicht, fangen nicht.

Wird ein Stein auf ein Feld gezogen, welches bereits durch einen eigenen oder fremden Stein besetzt ist, kann das Feld übersprungen, aber nicht ebenfalls besetzt werden. Das übersprungene Feld zählt mit.

Gefangen (im Sinne des Herauswerfens) werden kann ein fremder Stein nur, wenn seine Nummerierung um eins geringer ist, als die des Fängersteines. („4“ darf „3“ fangen, nicht umgekehrt, mit der Ausnahme „1“ fängt „6“)

Gibt es aber von einer Zahl keinen Stein mehr im Spiel, z. B. alle Steine mit „5“ sind aus dem Spiel, wird diese Zahl bei der Bestimmung – wer fängt wen – übergangen.

In unserem Beispiel darf also „6“ die „4“ fangen.

Oder es sind alle Steine mit den Zahlen „1“, „3“ und „4“ aus dem Spiel, so fängt „2“ die „6“, „5“ fängt „2“ und „6“ fängt „5“.

Es kommt also stets darauf an, eigene gefährdete Steine zu schützen, dabei aber gleichzeitig möglichst viele fremde Steine zu fangen.

Sind nur noch Steine mit zwei verschiedenen Zahlen im Spiel – kann demnach jeder jeden fangen – könnte das Spiel beendet werden.

Wer möchte, spielt solange, bis nur ein Stein übrig bleibt. In dieser „Endphase“ haben die Zahlen für das Fangen keine Bedeutung mehr.

Spielende:

- jeder auf dem Spielfeld stehende Stein – 2 Punkte
- jeder gefangene Stein – 3 Punkte

Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger.

„Von Zahl zu Zahl“

**Denkspiel für zwei bis vier Spieler
ab 10 Jahre**

Alle Spieler erhalten je vier Spielsteine einer Farbe mit den Zahlen „3“, „4“, „5“ und „6“. Die beiliegende Zahlenkarte wird liniengemäß in 33 Kärtchen getrennt. Die Kärtchen werden **beliebig** auf die mit einem Punkt gekennzeichneten und die Steine auf die mit der gleichen Farbe **und** Zahl gekennzeichneten Spielfelder verteilt.

Spielziel:

Die Zahlenkärtchen müssen in der Reihenfolge von 1–33 durch eigene Spielsteine „betreten“ werden, um die Kärtchen als Gewinn aus dem Spiel nehmen zu können.

Spielablauf:

Im Wechsel ziehen die Spieler je einen Stein um so viele Felder in senkrechter oder waagerechter Richtung, wie die Zahl auf dem Stein angibt („3“ darf drei Felder ziehen). Die Felder dürfen während eines Zuges nur einmal betreten werden. Felder, die mit fremden Steinen belegt sind, dürfen nicht betreten aber übersprungen werden.

Das übersprungene Feld zählt mit.

Eigene Steine können übersprungen, aber auch gestapelt werden. Aus diesem Stapel können einzelne Steine entsprechend ihrer Zahl beliebig weitersetzt werden. Die Bewegung des gesamten Stapels um die Summe aller Einzelwerte ist ebenfalls möglich.

Beispiel: Es sind die Steine „6“, „3“ und „4“ gestapelt, nun könnte:

- „3“ um drei Felder oder
- „4“ um vier Felder oder
- „6“ um sechs Felder oder
- der gesamte Stapel um dreizehn Felder gesetzt werden.

Gelangt ein Spieler auf ein Feld mit einer Zahlenkarte, die noch nicht an der Reihe ist (z. B. Stein gelangt auf „29“, es ist aber erst „27“ an der Reihe) kann er diese auch nicht aus dem Spiel nehmen.

Vorsicht jedoch vor dem zu langen Besetzen von Kartenfeldern! Denn ist ein Kartenfeld, welches an der Reihe ist und betreten werden kann, besetzt, wird dieser auf der Zahlenkarte stehende Spielstein mit ihr aus dem Spiel entfernt.

Diese Regel gilt auch für eigene Steine!

Spielende:

Wurden alle Zahlenkärtchen von 1 beginnend bis 33 betreten und damit gewonnen, ist das Spiel beendet.

Wer die meisten Kärtchen errungen hat, ist Sieger.

Die Nummerierung spielt bei der Bewertung keine Rolle.

Ein fremder Spielstein zählt wie 3 Zahlenkärtchen.