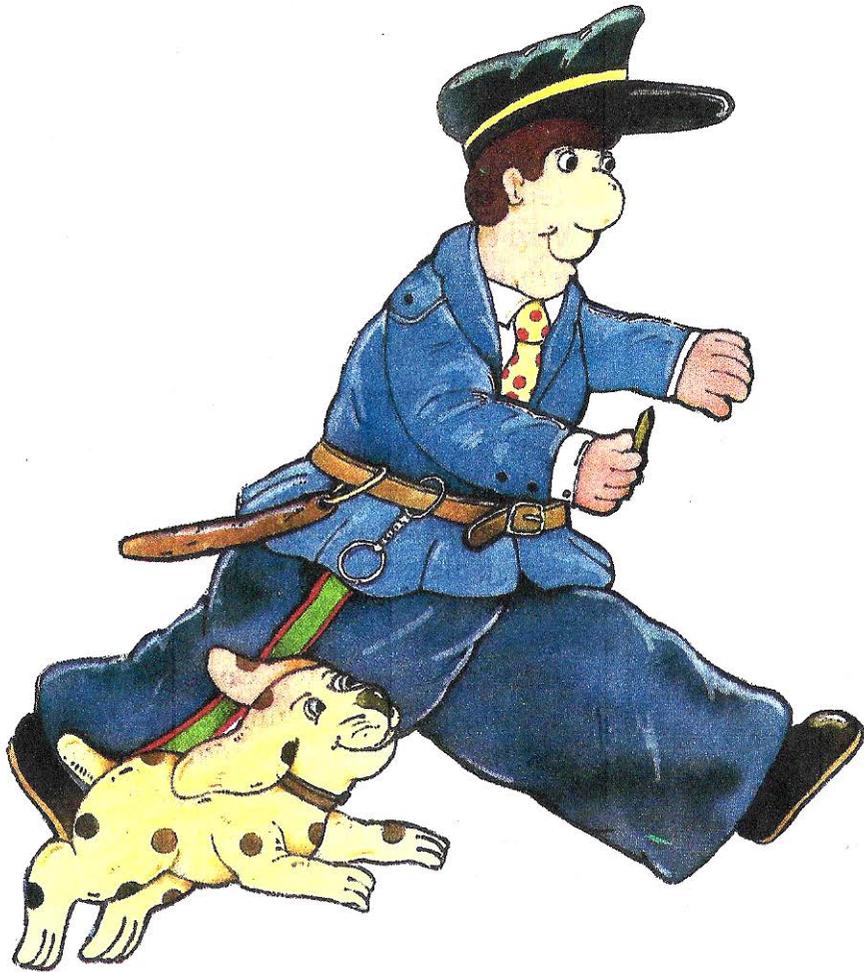


Heimlich, still & leise

Ein Spielkrimi für zwei



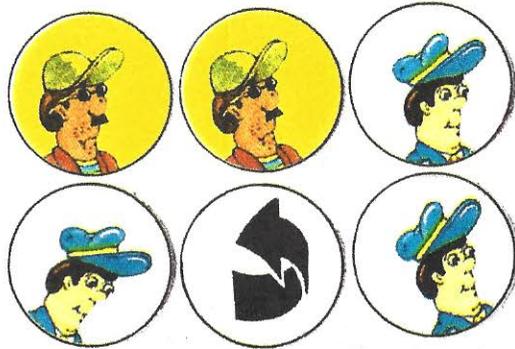
Heimlich, still & leise

Ein Spielkrimi für zwei

Inhalt:

1 Spielplan
64 zweifarbige Spielsteine

Bei diesem Spiel können Polizisten oder Räuber gewinnen. Die Chancen sind am Anfang für beide gleich. Jeder versucht den anderen mit seinen Spielsteinen einzukreisen; und dies gelingt oft heimlich, still und leise. Jeder Spielstein wird nur einmal gesetzt. Das Besondere: wenn der Gegner eingekreist ist, werden seine Spielsteine umgedreht und zu eigenen Steinen gemacht. Aus Polizisten werden Räuber und umgekehrt. Das klingt so einfach, ist es aber nicht. Probiert's erst einmal aus.



So gewinnt man:

Der Spieler, der zum Schluß die stärkste Mannschaft hat, gegnerische Spielsteine eingekreist und zu eigenen Spielsteinen gemacht hat, gewinnt das Spiel.

Das müßt Ihr vorbereiten:

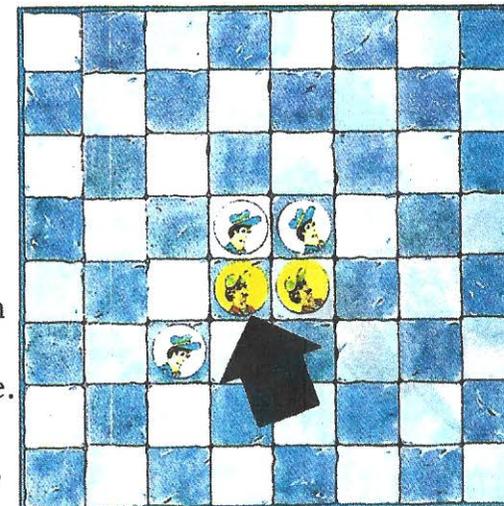
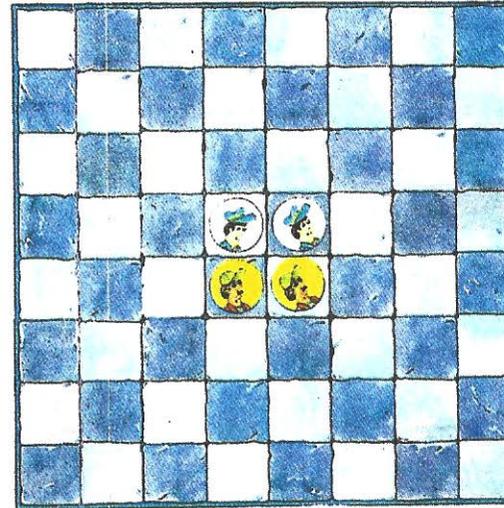
Jeder Spieler erhält 32 Spielsteine. Ein Spieler wählt die Polizisten und legt seine Spielsteine mit der weißen Seite nach oben bei sich ab. Der Gegner wählt die Räuber und erhält die gelbe Farbe.

In die Mitte des Spielplans werden, wie in der Abbildung gezeigt, zwei weiße und zwei gelbe Spielsteine abgelegt.

Und so wird gespielt:

Die Spieler setzen nun abwechselnd jeweils einen Stein. Die Polizisten beginnen.

Jeder Stein muß so gesetzt werden, daß er einen oder mehrere in einer geraden, zusammenhängenden Reihe liegende Steine des Gegenspielers einschließt. Dies kann in jeder Richtung geschehen: senkrecht, waagrecht oder schräg (diagonal).



Die von zwei eigenen Steinen eingeschlossenen Steine des Gegenspielers darf man nun umdrehen und dadurch zu Steinen seiner eigenen Farbe machen. Die gewonnenen Steine werden nicht vom Plan genommen, sondern sie bleiben umgedreht liegen. Im Laufe des Spiels kann ein Stein seine Farbe mehrmals wechseln. Wird ein Stein gesetzt, der gleichzeitig in mehrere Richtungen Steine des Gegenspielers einschließt, so dürfen nur die Steine eines Einschusses umgedreht und zu Steinen eigener Farbe gemacht werden.

Wenn ein Spieler keinen Stein so setzen kann, daß dieser Steine des Gegenspielers einschließt, muß er passen, und der Gegenspieler kommt an die Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle 64 Steine gesetzt sind oder wenn mangels Gelegenheit zum Einschließen kein Stein mehr gesetzt werden kann. Wer nun die meisten Steine seiner Farbe auf dem Plan liegen hat, ist Sieger.

Na, wer wird gewinnen, die Räuber oder die Gendarmen? Viel Spaß!