

**Ein Denkspiel  
in der dritten Dimension**



**Berliner Spielkarten**

Ein SALA-B.L.A.-Spiel  
in der Reihe Spiel-O-Thek  
Berliner Spielkarten GmbH & Cie.  
Berlin 61, Obentrautstraße 60

## KIBO

Ein Denkspiel in der dritten Dimension  
für 2–4 Spieler

Die 25 Stäbchen werden in die dafür vorgesehenen Vertiefungen des Spielbretts gesteckt.

Der Sinn des Spieles besteht darin, möglichst viele gleichartige Viererfolgen, Quadrate oder Türme **in einer Form oder in einer Farbe** zu bilden.

Zur Verfügung stehen folgende Elemente:

Würfel,  
Kugeln,  
Rollen und  
Oliven

in den vier Farben:

Schwarz,  
Rot,  
Blau und  
Gelb.

Jedes Stück ist zweimal im Spiel vorhanden.

## Spielanleitung

Eine **Viererfolge** kann z. B. aus 4 Rollen in beliebiger Farbe **oder** z. B. aus 4 schwarzen Elementen beliebiger Form bestehen. Eine Viererfolge kann eine Reihe oder eine Diagonale sein.

**Quadrate** können der Form des Spielbretts entsprechend, aber auch diagonal oder schräg versetzt gebildet werden.

Viererfolgen und Quadrate müssen nicht in einer Ebene liegen. Grundsätzlich gilt immer das oberste Element auf dem Stäbchen. **Türme** bestehen aus 3 übereinanderliegenden Elementen (s. Abb.).

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, zu zweit und zu dritt, jeder gegen jeden, bei 4 Teilnehmern in zwei Parteien, wobei sich die Partner gegenüber sitzen. Der schwerste Teilnehmer beginnt das erste Spiel; in weiteren Spielen jeweils der linke Nebenmann.

Jeder Spieler nimmt, wenn er an der Reihe ist, ein beliebiges Element seiner Wahl und steckt es auf irgendein Stäbchen. Wer eine Viererfolge, ein Quadrat oder einen Turm mit gleichartigen Elementen zustande bringt, d. h. vollendet, bekommt einen Punkt.

Es ist dabei gleichgültig, wer die anderen dazu notwendigen Elemente aufsteckte; es gibt keine *eigenen* Spielfiguren. Die Erweiterung einer Viererfolge zu einer Fünferfolge, wodurch sinngemäß eine neue Viererfolge entsteht, wird ebenfalls durch einen Punkt honoriert.

Das gleichzeitige Zustandekommen zweier prämierbarer Konstruktionen durch Aufsetzen eines Elementes wird mit 2 Punkten belohnt. Theoretisch ist auch die Bildung dreier Figuren in einem Zug möglich, das würde 3 Punkte einbringen. Doch werden dies die Gegenspieler zu verhindern wissen.

**Die Wiederholung** einer bereits durch einen Punkt prämierten Konstruktion in der Aufbauphase ist zwar gestattet, bringt jedoch **keinen Punkt**.

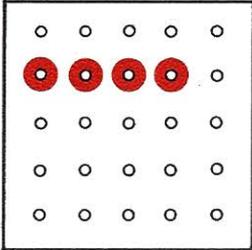
Sind alle 32, dem Spiel beigegebenen Elemente verbraucht, müssen die Türme in der Weise abgebaut werden, daß jeweils das oberste der drei übereinanderliegenden Elemente abgehoben und auf ein leeres oder nur mit einem Element belegtes Stäbchen gesteckt wird. Hierbei sind die Möglichkeiten Punkte zu erlangen meist noch vielfältiger, denn nicht nur die Umgestaltung, sondern auch der geschickte Abzug eines Elementes von einem Turm kann zum Punkterfolg führen. Nach jedem Zug wird das obenaufliegende Bild, d. h. die von oben sichtbaren Elemente bewertet.

Die Neubildung von Türmen (3 Elemente übereinander) in der Abbauphase ist nicht erlaubt.

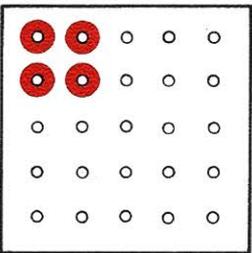
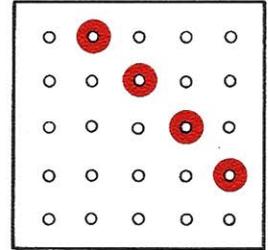
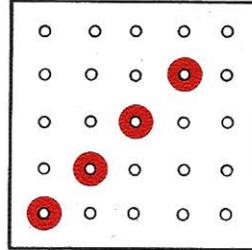
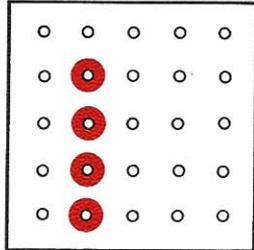
Das Spiel endet, wenn

1. alle Elemente verbraucht sind und
2. kein Turm mehr besteht.

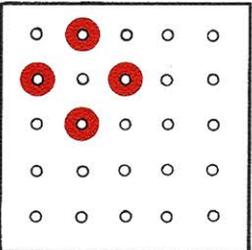
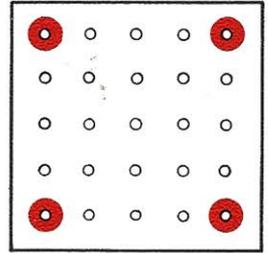
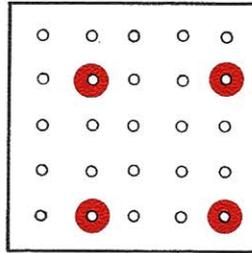
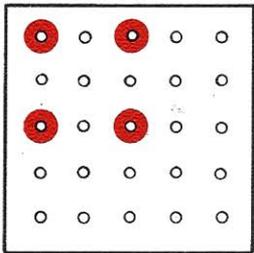
Gewinner ist der Spieler oder die Partei mit den meisten erzielten Punkten.



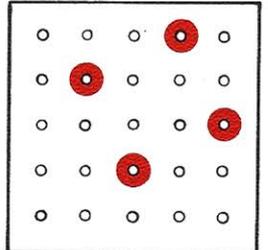
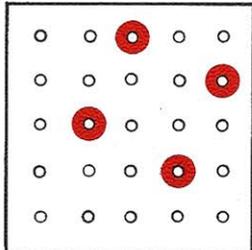
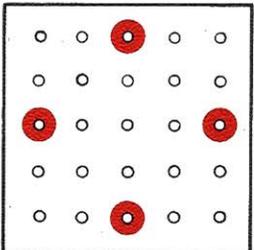
Viererfolge



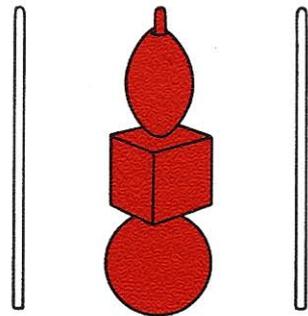
Quadrate



Quadrate



Turn:



**SPIEL-O-THEK** 

**BERLINER SPIELKARTEN GMBH & CIE.**

