

MAKE FIVE

Nur ein Chaos räumt auf.
Das Genie beherrscht das Chaos
Graffiti

Spielmaterial

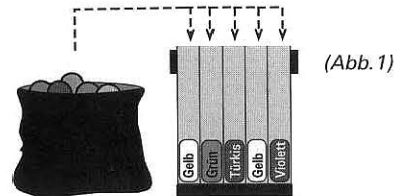
Spielbrett (schiefe Ebene mit fünf Rollbahnen)
25 Spielsteine in 5 verschiedenen Farben
1 Stoffsäckchen
diese Spielregel

Spielziel

Die Spielsteine sollen in den 5 Rollbahnen der schiefen Ebene nebeneinander nach Farben geordnet untergebracht werden. Dabei verursacht der eine Spieler Unordnung, der andere muß sortieren.

Spielvorbereitung

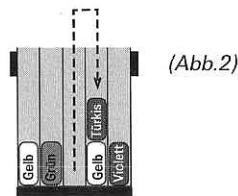
Die schiefe Ebene wird aufgestellt. Die 25 Spielsteine im Säckchen werden gut gemischt. Danach werden blind fünf Steine herausgenommen und in beliebiger Reihenfolge auf alle fünf Rollbahnen verteilt (Abb.1).



(Abb. 1)

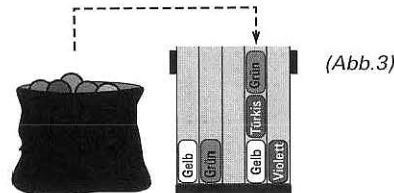
Spielverlauf

Der Spieler (A) darf nun auf der schiefen Ebene einen beliebigen Stein umsetzen. Er setzt den Spielstein in die oberste Position einer Rollbahn seiner Wahl (Abb.2). Es besteht jedoch kein Zugzwang.



(Abb. 2)

Nun ist der Gegenspieler (B) dran. Er nimmt blind einen Stein aus dem Säckchen und läßt ihn in eine Rollbahn seiner Wahl hineinrollen (Abb.3).



(Abb. 3)

Sein Ziel dabei ist, möglichst viel Unordnung in den Wertungsreihen (s. Abb.4) zu erzeugen.

Daraufhin darf Spieler A wieder einen Stein umsetzen usw...

So wird abwechselnd weitergespielt, bis alle 25 Steine in den fünf Rollbahnen verteilt sind. Spieler B versucht dabei, die Pläne von A zu durchkreuzen, während A versucht, die Steine in den Wertungsreihen (Abb.4) nach Farben zu ordnen. Dabei darf Spieler A einen Spielstein aus jeder beliebigen Wertungsreihe herausnehmen (dahinterliegende Steine rutschen nach), muß ihn aber immer von oben in eine der Bahnen hineinrollen.

Wenn B den letzten Stein in eine Rollbahn gesetzt hat, darf A noch einen Zug machen.

In einer Rollbahn dürfen nie mehr als fünf Spielsteine eingelegt werden.

Abrechnung

Alle fünf Wertungsreihen werden einzeln ausgezählt und dann zusammengerechnet. Befinden sich in einer Reihe 3 oder mehr gleichfarbige Spielsteine, erhält Spieler A dieselbe Anzahl an Punkten. Sind in einer Reihe weniger als 3 gleichfarbige Steine, erhält er Null Punkte. Spieler A erreicht in unserem Beispiel 12 Punkte.

Das weitere Spiel und der Sieger

Nun findet ein Rollentausch statt. A darf jetzt die Steine aus dem Säckchen nehmen, während B versucht, die Reihen zu ordnen und möglichst viele Punkte zu erreichen.

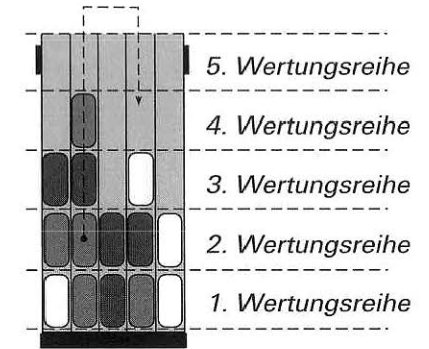
Sieger ist, wer nach 3 Partien (jeder Spieler ist 3 x Chaos und 3 x Ordnungsfreak) die meisten Punkte hat.

Sofort gewinnt aber derjenige, dem ein **MAKE FIVE** gelingt.

Ein **MAKE FIVE** ist eine optimale Runde (5 gleichfarbige Reihen = 25 Punkte).

© 1997, Zoch Verlags GmbH

Wenn Sie an diesem Prinzip Chaos und Ordnung Gefallen gefunden haben, schlagen wir noch das Spiel HYLE von Eric Solomon vor (erscheint im franjos Verlag).



(Abb. 4)

Abrechnungsbeispiel

Türkis	Türkis	Türkis	Gelb	Rot	3 Punkte
Grün	Grün	Grün	Grün	Grün	5 Punkte
Violett	Violett	Violett	Gelb	Violett	4 Punkte
Rot	Rot	Türkis	Türkis	Gelb	0 Punkte
Gelb	Rot	Violett	Rot	Gelb	0 Punkte

(Abb. 5)