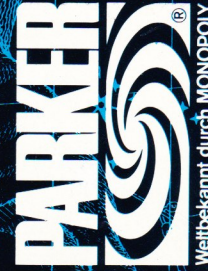




# ORION



Weltbekannt durch MONOPOLY

Canis Major:  
THE GREATER DOG  
R.145, D.250.

Canis Minor:  
THE LESSER DOG  
R.145, D.250.

Orion  
R.200, D.200.

Gemini  
R.33, D.232.

The Wagoner  
R.55, D.165.



**Inhalt****Einführung**

Die Spielerausrüstung	1
Merkmale des Orion	1
Bewegung der Spielsteine	3
Grundregeln	3
	5

**ORION Spiele**

Auriga (der Fuhrmann)	9
Lepus (der Hase)	10
Algol (der dämonische Stern)	11
Libra (die Waage)	12
Draco (der Drachen)	13
Taurus (Sternhaufen)	14
Hydra (Wasserschlange) Spiele	15
Hydra für Zwei	15
Hydra – Partnerspiel	16
Hydra für Vier	17
Bootes (Hirte)	18
Spielsteine werden eingesetzt in Cassiopeia u. Orion	19
Cassiopeia	20
Orion	21

**ORION Puzzles**

Aquila (der Adler)	22
Aurora Borealis (Nordlicht)	23
Die spiralförmige Galaxis	24
Hirten-Puzzle	25
Doppelstern-Puzzles	26
Bahnen-Einzelspiele	27
Aquarius-Telepathie-Test	28
<b>Lösungen für ausgewählte Puzzles</b>	29

**Einführung**

ORION hat seinen Namen von einem der bekanntesten und schönsten Sternbilder. So wie ein Sternbild aus vielen Planeten zusammengesetzt ist, so besteht ORION aus einer Vielzahl verschiedener Spielmöglichkeiten.

Sternbilder bestehen aus Fixsternen, um diese kreisen auf Umlaufbahnen Planeten. Die Planeten wiederum werden von Monden umrundet.

Diese geniale Konstruktion wurde übernommen für ORION. Das Spezialspielbrett trägt 25 Drehknöpfe, von denen jeder einzelne um sich herum eine Umlaufbahn hat, in der sich die Spielsteine bewegen können.

Da ORION als Spielsystem in Anlehnung an das Universum entstanden ist, beziehen Spiele und Aktivitäten ihre Namen ebenfalls aus dem galaktischen Bereich. ORION ist ein neues, universales Spielsystem, das in seinen Spielmöglichkeiten unerschöpflich ist. Aus diesem Grunde kann das Textbuch nur einen kleinen Ausschnitt zeigen. Trotzdem werden bereits 24 verschiedene Spielmöglichkeiten beschrieben – strategische Spiele für 2, 3, und 4 Personen, Einzelspiele und mathematische Puzzles.

**Die Spielerausrüstung**

Hervorstechendste Neuerung bei ORION ist die ungewöhnliche Ausführung des Spielbrettes. Wie Sie sehen, enthält es 60 kleine, ovale Kästchen, in denen die zum Spiel gehörigen „Spielsteine“ Platz finden. Diese Kästchen bilden ein Muster kreisförmiger, ineinandergreifender Bahnen, zu denen jeweils ein einziger Drehknopf gehört. Die Drehknöpfe sind so ausgeführt, daß sie beim Drehen in vier verschiedenen Positionen mit einem Klicken einrasten. Durch 1/4-Drehungen der Drehknöpfe drehen sich die Spielsteine in exakten Bahnen von einer Kreisbahn zur anderen über das ganze Spielbrett, je nach Drehung der einzelnen Knöpfe von einer Position zur nächsten. (Es ist wichtig, darauf zu achten, daß sich alle Drehknöpfe vor Beginn eines Spieles und auch nach dem Zug eines jeden Spielers in diesem eingerasteten Zustand befinden, damit sich die Steine leicht auf dem Brett bewegen lassen).

Auf den 20 Spielsteinen jeder Farbe, die zur Ausrüstung des Spieles gehören, befindet sich auf der Oberseite eine Nummerierung von 1 bis 20. Diese Nummern werden bei manchen Spielen und Puzzles benötigt und sind bei vielen anderen Spielen ganz hilfreich, um den sich in Bewegung befindenden Spielstein zu verfolgen. Die Spielsteine sind an beiden Enden und an der Unterseite abgeschrägt. Drückt man sie an einem Ende herunter, so hebt sich das gegenüberliegende Ende hoch und die Spielsteine können leicht herausgenommen werden.



### **Merkmale von ORION**

Wie schon erwähnt, bewegen sich die Spielsteine auf dem ORION-Spielbrett in ihren Bahnen, sobald ein angrenzender Drehknopf von einer seiner vier Positionen in die nächste gedreht wird. Durch dieses einfache Drehen erhält das Spiel zwei faszinierende und ungewöhnliche Merkmale. Erstens: Jeder Drehknopf hat in seinem Bereich bis zu vier Spielsteine. Wenn nur ein einziger Stein bewegt wird, dann muß sich jeder der in dieser Bahn befindlichen Steine ebenfalls weiter bewegen. Bewegt ein Spieler also einen Stein seiner eigenen Farbe, so bewegt er unter Umständen „indirekt“ Steine anderer Farben mit. Dieses Manöver hat erhebliche Auswirkungen auf die Strategie der ORION-Spiele, da auf diese Weise die Spieler immer absichtlich Bewegungen ausführen können, die die Positionen der anderen Spieler auseinanderreißen. Zweitens: Wenn ein Drehknopf gedreht wird, dann wird dadurch nicht nur ein Stein in ein neues Kästchen geschoben, sondern gleichzeitig der schon in einem Kästchen befindliche Stein herausgeschoben. Auf diese Weise kann jeder Stein in die Position anderer Spieler eindringen, ganz gleichgültig wie bevölkert das Spielbrett sein mag. Dieses Merkmal hat bei den Spielen wichtige Konsequenzen, und die Spieler bekommen bald heraus, daß alle Versuche, das Vordringen eines Gegners zu stoppen, indem sie Steine davorschieben, fehlschlagen.

### **Bewegung der Spielsteine**

Sobald ein Drehknopf um 1/4 weiterbewegt wird, hört man beim Einrasten in die neue Position ein deutliches Klicken. Mit Hilfe dieses Klickens lassen sich die einzelnen Züge des Spiels auf bequeme Art beschreiben. Folglich wird also die Vierteldrehung jedes Drehknopfes „1er-Klick“ genannt. Zwei solche aufeinanderfolgende Drehungen (ein Spielstein wird zum Beispiel zum gegenüberliegenden Kästchen seiner Bahn bewegt) werden ein „2er-Klick“ genannt. Ein „3er-Klick“ ist mit dem selben Drehknopf auch möglich, aber nicht empfehlenswert, da man genau dasselbe Ergebnis mit einem 1er-Klick in der entgegengesetzten Richtung erzielen kann. Wenn derselbe Spielstein mit einer ganzen Reihe „Klicks“ weiterbewegt wird (der typische Zug bei ORION), dann benutzt man verschiedene Drehknöpfe während dieses Zuges, indem man von einem zum nächsten Drehknopf überwechselt und den Spielstein entlang der gewünschten Bahn fortbewegt.

Jeder in einem Kästchen befindliche Spielstein hält sich gleichzeitig im Bereich von zwei Drehknöpfen auf, mit Ausnahme der Spielsteine am Rand des Brettes. Bei einem 1er Klick hat man die Wahl zwischen einem Zug im Uhrzeigersinn oder entgegengesetzt des Uhrzeigersinnes mit zwei Drehknöpfen, was insgesamt vier verschiedene Möglichkeiten ergibt. Bei einem Zug mit mehreren Klicks ist die Zahl der Möglichkeiten wesentlich größer. Bei den Spielvarianten, bei denen gewürfelt wird, kommen ab und zu 5-Klick-Züge vor. Es ist fast unmöglich, sich alle Möglichkeiten vorzustellen, die durch einen so langen Zug entstehen (besonders wenn man für dasselbe Kästchen verschiedene Bahnen in Erwägung zieht, und die Auswirkungen, die diese Bahnen auf andere, indirekt mitbewegte Spielsteine haben können). Die 2er- und 3er-Klicks sind jedoch als Standardregeln bei vielen ORION-Spielen zu finden; sie sind nicht so kompliziert und dennoch auf angenehme Weise anspruchsvoll.



## Grundregeln

Die einfachen Grundregeln gelten für alle ORION-Spiele, wenn nicht bei der Beschreibung der einzelnen Spiele etwas Gegenteiliges erwähnt wird. Diese fünf Regeln sind leicht zu merken und werden bei der Beschreibung jedes einzelnen Spiels nicht mehr aufgeführt, da eine unnötige Wiederholung vermieden werden soll.

**1. Die „Drehknopf“-Regel.** Die Spielsteine dürfen auf dem Brett nur durch Drehen der entsprechenden Drehknöpfe bewegt werden.

**2. Die „Farb“-Regel.** Die Spieler dürfen nur solche Drehknöpfe benutzen, in deren Bahn sich mindestens 1 Spielstein ihrer eigenen Farbe befindet. Spielsteine anderer Farben dürfen nur „indirekt“ bewegt werden, dann, wenn ein Spieler, der seinen eigenen Spielstein fortbewegt, diese dadurch mit erfaßt.

**3. Die Regel über „Bewegen des gleichen Spielsteins“**  
Die Spieler dürfen während der Dauer eines Zuges immer nur denselben Spielstein fortbewegen. Durch die Zahlen auf dem Spielstein können die Spieler einen Spielstein auf seiner Bahn leicht verfolgen. Es ist ein wichtiger Bestandteil von ORION, daß jeder Spieler auch in einer komplizierten Situation seinen Spielstein, den er weiterbewegen will, sofort erkennt.

**4. Die Regel über die „Anzahl der Klicks“**

Ist ein Spieler berechtigt, einen Zug mit mehreren Klicks auszuführen, so kann er auch einen kürzeren Zug tun, oder ganz verzichten, wenn er das will.

**5. Die Regel über „Umkehr und Wiederholung“**

Jeder Zug ist verboten, der einfach nur den Zug des vorhergehenden Spielers rückgängig macht, und dadurch gleichzeitig die Möglichkeit entsteht, daß sich dies in unaufhörlicher Folge wiederholt. (Eine solche Situation ist selten, aber sie wird schnell erkannt, wenn zwei Züge ganz offensichtlich ewig fortgesetzt werden könnten. Der erste Spieler weist dann ganz einfach auf diese Regel hin, und der zweite Spieler muß einen anderen Zug machen).

Die folgenden Punkte sind ebenfalls wichtig für den Spielablauf aller ORION-Spiele.

## Die Standard-Startfolge

In einigen Spielen wird eine grundlegende Startmethode angewandt. Wir nennen sie die „Standard-Startfolge“. Sie soll verhindern, daß der erste Spieler zu sehr im Vorteil ist. Normalerweise beginnt die erste Spielrunde mit 1er-Klicks, die zweite Runde mit 2er-Klicks etc. bis hoch zu der Zahl, die in dem Spiel benützt wird.

## Der Spielwürfel

Bei einigen Spielen wird der besonders gestaltete Würfel benützt. Normalerweise kann man wählen, ob man die Länge des eigenen Zuges durch Würfel bestimmen will, oder ob man ohne zu würfeln einen 3er-Klick wählt. Der Würfel ist so gestaltet, daß man mit ihm im Durchschnitt etwas weniger als eine 3 würfelt (2,83), aber die Aussicht, doch eine 4 oder 5 zu würfeln rechtfertigt häufig das Wagnis.

## ORION-Etikette

Wie in den meisten Spielen, kommen die Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. Ein Spieler ist ab dem Zeitpunkt nicht mehr an der Reihe, wenn er die Hand vom Spielbrett nimmt. Es wird jedoch als unfein angesehen, wenn ein Spieler nach seinem Zug noch lange die Hand auf dem Drehknopf läßt. Es muß betont werden, daß ORION mit gewissem Flair und Mut zum Risiko gespielt werden soll. Alzulanges Brüten über dem eigenen Zug ist schlechter Stil, und läßt die schnelle, lebhaftere Entschlossenheit des souveränen Spielers vermissen.

Die folgenden Spiele und Puzzles sind ungefähr in der Reihenfolge ihres Schwierigkeitsgrades aufgeführt. Einige der Spiele basieren auf alten Ideen, andere sind völlig neu. Aber alle vermitteln aufgrund der einmaligen Anziehungskraft und Vielseitigkeit, die das Spielbrett bietet, wieder ein Gefühl der Neuheit. Diejenigen ORION-Besitzer, die einen Kreativitätsdrang in sich verspüren, werden vielleicht Freude daran haben, sich zusätzliche Spiele und Puzzles eigener Erfindung auszudenken. ORION bietet unbegrenzte Spielmöglichkeiten.





# ORION

Cancer, THE CRAB  
R. 23 D. 20

Canis Minor  
THE LESSER DOG  
R. 30 D. 10

HYDRA

VIII

VI

VI

VI

VI

THE EARTH'S ORBIT OR ECLIPTIC

THE EQUINOCTIAL

Auriga  
THE WAGONER  
R. 57 D. 45

ORION  
R. 8 D. 0

Canis Major  
THE GREATER DOG

LAPUS  
THE HARE

of Degrees of North Polar Distance

of Degrees of Right Ascension





### AURIGA (der Fuhrmann)

Dies ist eines der einfachsten ORION-Spiele und wird besonders Kindern gut gefallen.

**Anzahl der Spieler:** Zwei, drei oder vier

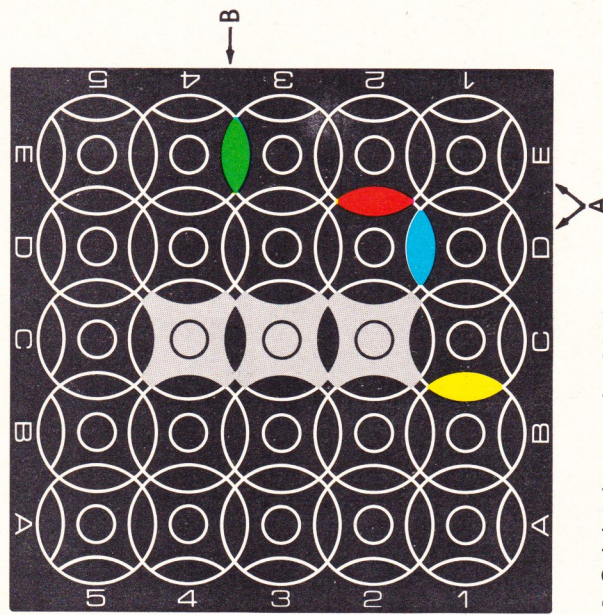
**Startposition:** Siehe Abbildung. Jeder Spieler beginnt mit seinem Wagen (ein einziger Spielstein seiner Farbe) in einem der beiden bezeichneten Kästchen sobald er an der Reihe ist.

**Ziel:** Ein Rennen entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn um die Drehknöpfe C2, C3 und C4, die nicht bewegt werden dürfen, zu gewinnen. Diese Drehknöpfe sind in der Abbildung grau schattiert dargestellt. Derjenige, der als Erster nach zweimaligem Umkreisen dieser Drehknöpfe ins angegebene Ziel kommt, hat das Rennen gewonnen.

**Spielregeln:** Wenn die Spieler an die Reihe kommen, können sie jeweils wählen, ob sie einen 3er-Klick bevorzugen, oder mit dem Sonderwürfel die Anzahl der Klicks für ihren Zug festlegen wollen. Eine Ausnahme hiervon bildet der erste Spieler, der unbedingt würfeln muß, um die Länge seines Zuges zu bestimmen.

**Tips zur Strategie:** Versuchen Sie möglichst dicht um die drei Knöpfe zu kreisen und die anderen zurückzudrehen, wenn Sie sie überholen.

**Bemerkungen:** Die Entscheidung, ob man es riskieren soll zu würfeln, oder auch die Art und Weise, wie man Spielsteine beim Überholen zurückdreht, ist von strategischer Bedeutung. Aufgrund des jeweiligen Einsatzes der Drehknöpfe kann ein Spielstein, der zuerst in Führung lag, als letzter ins Ziel gehen, nachdem die anderen ihn alle eingeholt haben.



- A.** Spielsteine werden hier zum ersten Mal eingesetzt  
Drehknöpfe C2, C3 und C4 dürfen nicht bewegt werden
- B.** Ende (Grün gewinnt)





## LEPUS (Der Hase)

**Anzahl der Spieler:** zwei, drei oder vier

**Startposition:** Die Spieler wählen von einer Farbe 6 Spielsteine aus und platzieren sie in diagonal entgegengesetzten Ecken des Spielbrettes.

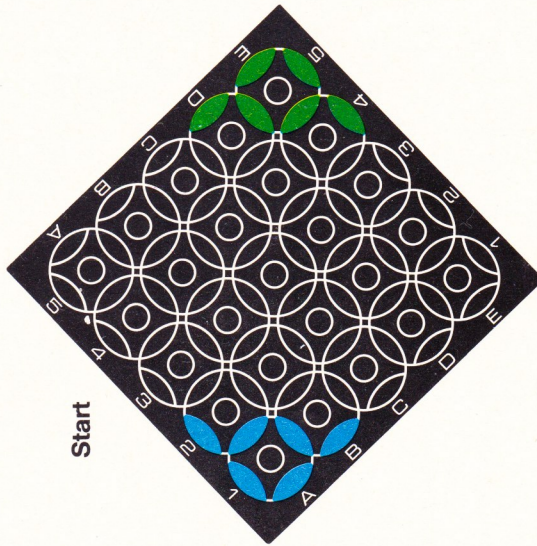
**Spielregeln:** Es wird mit 2er-Klicks und mit „Mehrfachzügen“ gespielt. Bei den „Mehrfachzügen“ kann sich ein Spielstein in einer Reihe von „Hopsem“ von Bahn zu Bahn fortbewegen, wenn die Voraussetzungen dies gestatten. Die Regel ist: Wenn nach zwei Klicks (oder nach einem Klick, falls gewünscht) der gerade bewegte Spielstein in eine neue Bahn gelangt, in der sich schon ein Spielstein seiner Farbe befindet, dann darf der sich in Bewegung befindliche Stein noch einmal mit einem zusätzlichen 2er-Klick weiterbewegt werden. Auf diese Weise kann ein Spieler einen einzigen Stein in einer Reihe von „Hopsem“ quer über das Spielbrett bewegen, wenn sich entlang der Strecke schon andere seiner Farbe befinden, um dem genannten Stein „weiterzuhelfen“. Die Anzahl der „Mehrfachzüge“ ist jedoch auf 5 begrenzt, wobei also jeder Spieler jeweils maximal nur 10 Klicks aufeinander durchführen kann.

Rein zerstörerische Züge werden als taktlos angesehen. Wenn zum Beispiel ein Spieler vor dem Sieg steht, so dürfen die anderen ihn nicht davon abhalten, indem sie versuchen, seine fast beendete Position wieder zu zerstören. In der Mitte des Spiels sind ab und zu zerstörerische Manöver unvermeidlich und können auch zu einer guten Strategie gehören.

**Tips zur Strategie:** Man sollte versuchen, eine Reihe von Spielsteinen quer über das Brett aufzubauen, um so den Vorteil der „Mehrfachzüge“ auszunützen. Lassen Sie möglichst keine Bummler weit zurück.

**Bemerkungen:** Das Spiel kann so angeschrieben werden, daß der Gewinner für jeden Spielstein, der sich bei seinen Gegnern noch außerhalb der richtigen Position befindet, einen Pluspunkt erhält. Wenn 3 Spieler mehrere Spiele hintereinander machen, sollte bei jedem Spiel immer abwechselnd einer in der mittleren Position (ohne Gegenüber) beginnen.

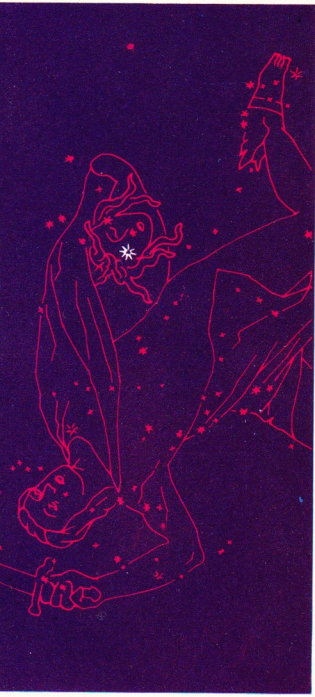
Start



Typisches Ende  
(Blau gewinnt)







### ALGOL (Stern im Perseus, der dämonische Stern)

Der Algol ist ein heller Stern im Sternbild des Perseus. Es handelt sich hierbei eigentlich um ein Doppel-System, da jedesmal wenn sich periodisch der riesige Partner vor den Algol schiebt, dessen Licht sehr viel schwächer wird. Durch diese rätselhafte Unbeständigkeit glauben im Altertum viele Völker, daß der Algol das Zeichen der Götter für seltsame Veränderungen und Verätrerei sei; kurzum, die Spieler versuchen hier, sich gegenseitig in die Irre zu führen und die Strategie dauernd zu ändern.

**Anzahl der Spieler:** Zwei, drei oder vier

**Startposition:** Wenn zwei Spieler spielen, so füllt jeder die ihm am nächsten liegende Bahnenreihe mit 16 Spielsteinen der von ihm gewählten Farbe. Spielen drei oder vier, so nimmt jeder Spieler nur 12 Spielsteine, wobei die Eckbahnen diagonal aufgeteilt werden.

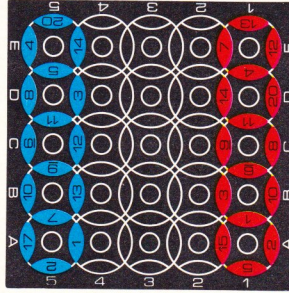
**Ziel:** Es soll ein einzelner Spielstein, dessen Identität geheimgehalten wird, quer über das Brett geschmuggelt werden – und zwar in eine Position, in der er mit einem Ende die entgegengesetzte Seite des Spielbrettes „berührt“, ohne herausgefordert zu werden oder selbst herauszufordern und so den geheimen Spielstein des Gegners zu fangen. Das Spiel endet, sobald der erste „Geheimstein“ drüber ankommt oder wenn nur noch ein Spielstein übrig bleibt. Der Gewinner wird durch ein Punktezahlssystem ermittelt.

**Spielregeln:** Nachdem sich die Spielsteine in ihrer Startposition befinden, wählt jeder Spieler für sich einen seiner Steine aus und notiert dessen Zahl im Geheimen auf einem Stück Papier. Es wird mit 2er-Klicks gespielt. Ein verächtlicher Spielstein darf herausgefordert werden, indem ein anderer Spielstein diesem gegenübergestellt wird, wobei die beiden Enden der Steine gegeneinanderzeigen, und gesagt wird: „ich fordere Nr. 10 heraus“. Die Identität des herausgeforderten Spielsteines muß dann bekanntgegeben werden. Handelt es sich nicht um den Geheimstein, so kann sein Besitzer den herausfordernden Stein aus dem Spiel entfernen und behalten. Er erhält dann am Schluß des Spieles hierfür einen Pluspunkt. Handelt es sich bei dem herausgeforderten Stein aber tatsächlich um den Geheimstein, dann erhält der herausfordernde Spieler 5 Punkte, und wenn nur zwei spielen, endet das Spiel. Wenn

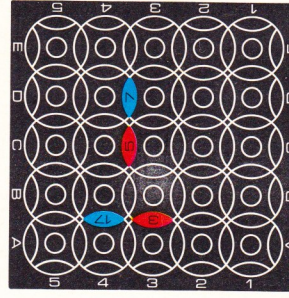
drei oder vier spielen, nimmt der Herausforderer den herausgefundenen Spielstein aus dem Spiel, damit er sich später daran erinnert, daß er 5 Punkte gewonnen hat. Der ausgeschiedene Spieler nimmt dann seine Spielsteine vom Spielbrett und das Spiel geht zwischen den anderen weiter. Derjenige, dessen Geheimstein drüber ankommt erhält 10 Punkte und das Spiel ist beendet.

Ein Spielstein muß direkt von vorn oder von hinten herausgefordert werden, so wie die Abbildung es zeigt. Wenn sich ein Spielstein bereits in einer Lage befindet, die eine Herausforderung ermöglicht, dann kann das geschehen, der Zug des Spielers ist danach jedoch beendet. Am Ende des Spiels werden die Punkte gezählt, und derjenige mit den meisten Punkten hat gewonnen. Normalerweise werden mehrere Spiele hintereinander gemacht, damit die Spieler die Möglichkeit haben, sich durch völlige Änderung ihrer Strategie gegenseitig zu überlisten.

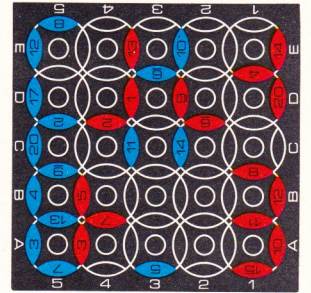
**Tips für die Strategie:** Es sind viele Strategien möglich. Die eine besteht darin, den Geheimstein gut gedeckt hinter einer Gruppe anderer, als Lockvögel dienender Spielsteine weiterzubewegen. Wenn ein Gegner auf die Lockvögel anspricht, kann der Geheimstein etwas wagemutiger weiterbewegt werden. Wahres Heldentum wird von dem Spieler bewiesen, der ab und zu seinen Geheimstein auch in der ersten Reihe der Vorhut weiterschiebt, manchmal funktioniert das ganz gut.



Typischer Start



Spielsteine in der Position, in der sie sich herausfordern



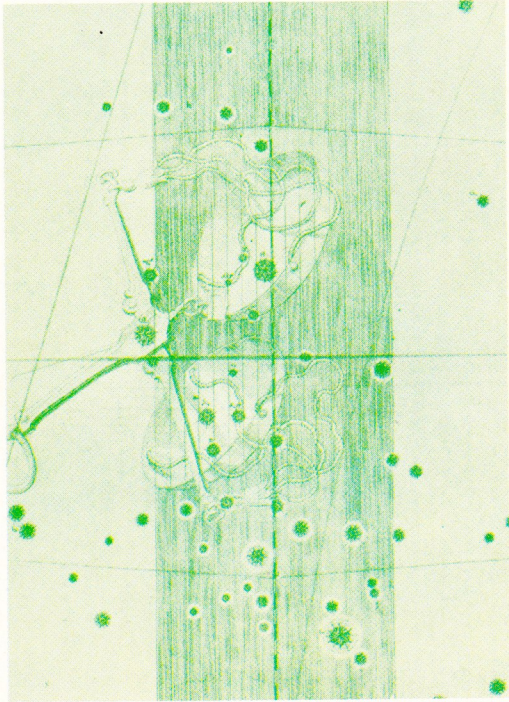
Typisches Ende

Blau 13 fordert Rot 7 heraus, den Geheimstein von Rot – Das Spiel endet Blau 5, Rot 1.



Ein gefangener blauer Spielstein bedeutet einen Punkt für Rot





### LIBRA (Die Waage)

**Anzahl der Spieler:** Zwei

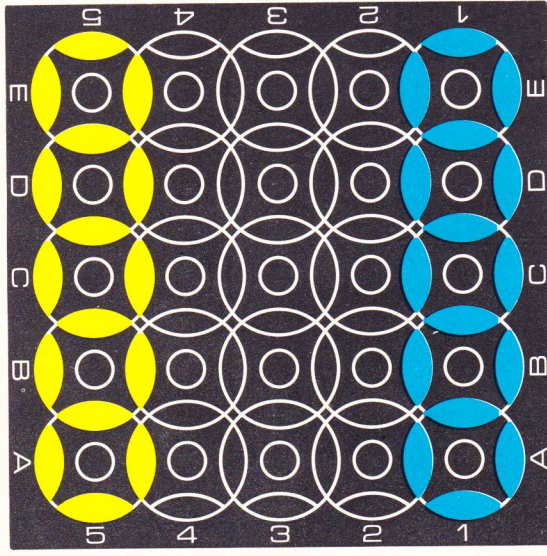
**Startposition:** Jeder Spieler füllt die ihm am nächsten liegende Bahnenreihe mit 16 Spielsteinen der von ihm gewählten Farbe.

**Ziel:** Jeder Spieler versucht, die letzte Kästchenreihe des Gegners mit 5 seiner eigenen Spielsteine zu belegen.

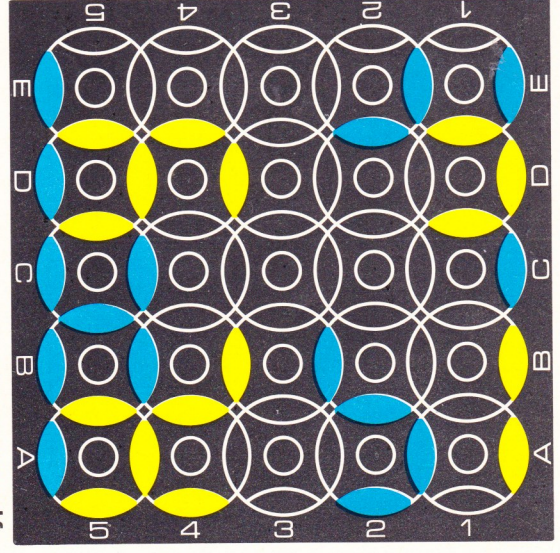
**Spielregeln:** Es wird mit 3er-Klicks gespielt; nachdem die Standard-Startfolge durchgespielt wurde (1. Runde = 1er-Klick, 2. Runde = 2er-Klick etc. bis zu der Anzahl der dann im Spiel zu benützenden Züge, wobei es sich hier um 3 handelt).

**Tips zur Strategie:** Wählen Sie Züge aus, bei denen Sie weiterkommen, jedoch gleichzeitig das Spiel Ihres Gegners stören. Der Anfänger macht vielleicht den Fehler, indem er versucht, mit zu wenigen Spielsteinen über das Feld zu kommen. Man benötigt unter Umständen viele Spielsteine, um den Gegner in seinen Defensivmanövern zu über-rumpeln. Andererseits müssen noch genügend Spielsteine in der Hinterhand belassen werden, um den Gegner daran zu hindern, die eigene rückwärtige Reihe zu füllen. Eine gute Strategie erfordert ein korrektes Gleichgewicht zwischen den vorwärtsstrebenden Spielsteinen und den zurückbleibenden, die die Angriffe des Gegners abwehren müssen.

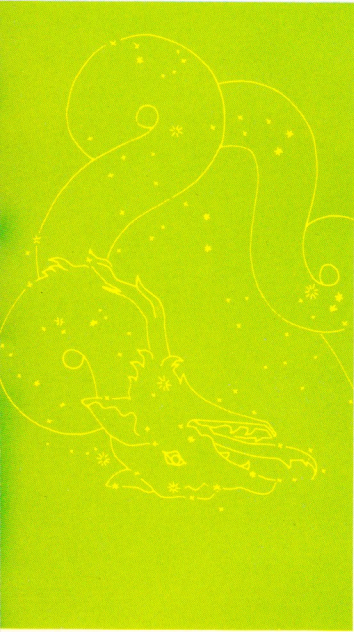
Start



Typisches Ende







## DRACO (Der Drachen)

**Anzahl der Spieler:** Zwei

**Startposition:** Ein roter Spielstein (der Drachen) und sieben grüne Spielsteine (die Ritter) werden auf dem Spielbrett platziert, so wie in der Abbildung angegeben.

**Ziel:** Der Drache versucht, die Linie der Ritter zu durchbrechen, und die Ritter versuchen, den Drachen zu fangen.

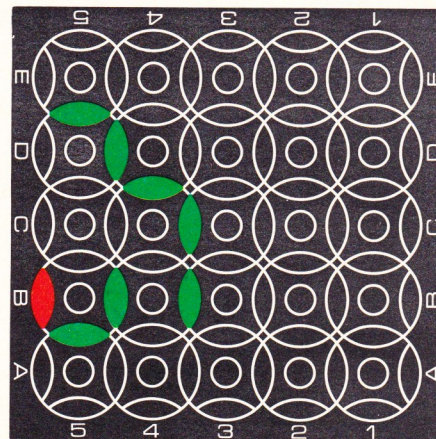
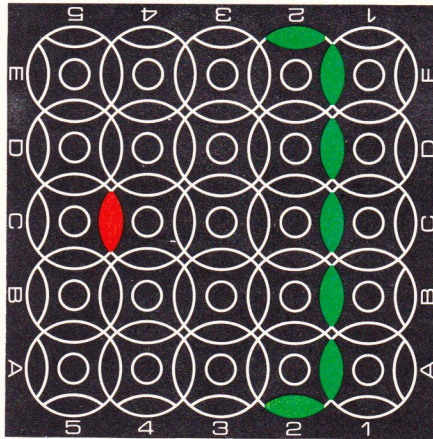
**Spielregeln:** Beide Spieler spielen mit 2er-Klicks. Der Drache beginnt und versucht, durch die Ritter hindurch auf die andere Seite des Spielbretts zu gelangen. Der Drache darf sich in jeder Richtung bewegen; jedoch nicht in einer Bahn, in der sich gleichzeitig zwei Ritter befinden.

Die Ritter versuchen, den Drachen zu fangen, indem sie ihn in eine Position zwingen, in der er sich nicht mehr bewegen kann – entweder zwischen zwei Drehknöpfen, deren Bahnen beide mindestens zwei Ritter enthalten, oder zwischen einem solchen Drehknopf und dem Ende des Brettes. Der Ritter kann vorwärts oder seitwärts bewegt werden, jedoch nicht nach rückwärts (d. h. die endgültige Position eines Ritters darf nach einem Zug nie hinter seiner Startposition liegen). Obwohl das erste Klicken eines 2er-Klicks den Ritter zurückbewegen kann, so muß das zweite Klicken ihn wieder auf die Höhe seiner Startposition zurückbringen.

In diesem Spiel dürfen die Spieler nicht passen, wenn sie an der Reihe sind. Sie müssen immer 1er- oder 2er-Klicks machen. Als grundlegende Regel gilt hier die Aussage über „Umkehr und Wiederholung“, durch die verhindert wird, daß ein Spieler den vorherigen Zug seines Gegners wieder rückgängig macht.

**Tips zur Strategie:** Der Drache sollte versuchen, die Ritter zum Fehlermachen zu verleiten, so daß er eine Chance hat, die Reihe der Ritter zu durchbrechen, ohne gefangen zu werden. Die Ritter sollten versuchen, unbarmerzig auf dem Brett vorwärtszustreben, um schließlich den Drachen festzusetzen.

Start



Typisches Ende

Die Ritter gewinnen – zwei von ihnen halten den Drachen am Ende des Brettes fest.





## TAURUS (Sternhaufen)

Im Sternbild des Taurus (Stier) gibt es zwei berühmte Sternhaufen, die Hyaden und das Siebengestirn. In allen Zeiten gab es unzählige Legenden über diese kleinen Sterngruppen, die am besten in klaren Winternächten zu sehen sind. Eine entzückende Legende, die bei den Onondaga-Indianern in Amerika entstand, besagt, daß das Siebengestirn aus einer kleinen Gruppe von Kindern besteht, die so überschwinglich getanzt und gesungen hatten, daß sie sich in den Himmel erhoben und zu Sternen wurden. Bei dem Stier-Sternhaufen-Spiel sollen sich beide Spieler bemühen (hoffnungsvoll, jedoch nicht überschwinglich) auf ihrer Spielbrettseite ein Sternhaufenmuster ihrer eigenen Spielsteine entstehen zu lassen.

### Anzahl der Spieler: Zwei

**Startposition:** Zwei mal 13 Spielsteine zweier Farben werden aufs Geratewohl auf dem Brett verteilt.

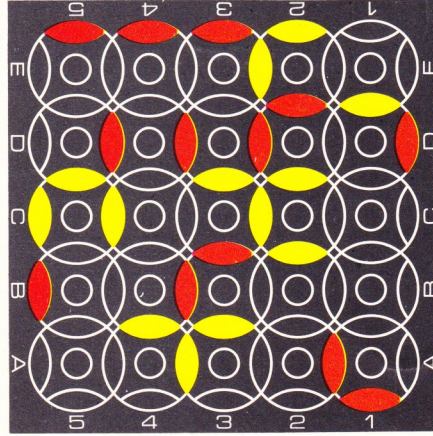
**Ziel:** Jeder Spieler versucht nun als erster das Sterngruppenmuster mit den Spielsteinen seiner Farbe auf seiner Seite des Brettes fertigzuhaben. Die Abbildung zeigt beide fertigen Sternhaufenmuster.

**Spielregeln:** Nachdem die Spielsteine aufs Geratewohl auf dem Brett verteilt wurden, entscheiden die Spieler durch Werfen einer Münze oder auf ähnliche Art, wer zuerst die Farbe wählen darf. Der zweite Spieler beginnt dann mit einem 4er-Klick, und das Spiel geht mit 4er-Klicks weiter. Jeder Spieler muß während seines gesamten Zuges immer denselben Spielstein seiner Farbe weiterbewegen. Von rein zerstörerischen Zügen wird abgeraten. Wenn zum Beispiel ein Spieler sein Muster fast vollendet hat, so darf der andere Spieler seine Spielsteine nicht so drehen, daß er sie ins gegnerische Muster hineinmanövriert, dies zerstört und auf diese Weise dessen Fertigstellung verhindert.

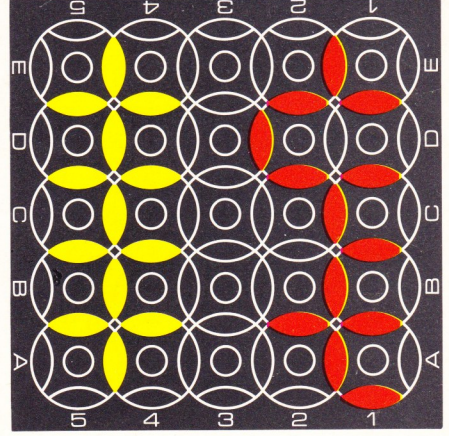
**Tips zur Strategie:** Ein guter Zug besteht darin, gleichzeitig mehrere Steine der eigenen Farbe indirekt mit in die richtige Richtung, in die der eigentliche Stein manövriert wird, mitzubewegen.

### Typischer Start

Die Spielsteine wurden aufs Geratewohl placiert



### Typisches Ende (Gelb gewinnt)







### HYDRA (Wasserschlange) Spiele HYDRA Spiel für 2 Personen

Das Sternbild der Hydra besteht aus einer langen, sich schlangenförmig windenden Sternkette und ist eine der größten imaginären Figuren des nächtlichen Himmels. Für die alten Ägypter war diese wandernde Sternreihe ein himmlisches Abbild ihres geliebten Flusses Nil.

Bei den drei Hydra-Spielen versuchen die Spieler jeweils als erste ihre Spielsteine in eine Kette zu bringen, die sich von ihrer Brettseite bis zur gegenüberliegenden Seite erstreckt. Häufig ist diese Kette ganz gerade, aber manchmal zeigt sie auch elegante Schlangenlinien.

#### Hydra für Zwei

**Anzahl der Spieler:** Zwei

**Startposition:** Jeder Spieler füllt die Bahnenreihe auf seiner Seite mit 16 Spielsteinen einer von ihm gewählten Farbe.

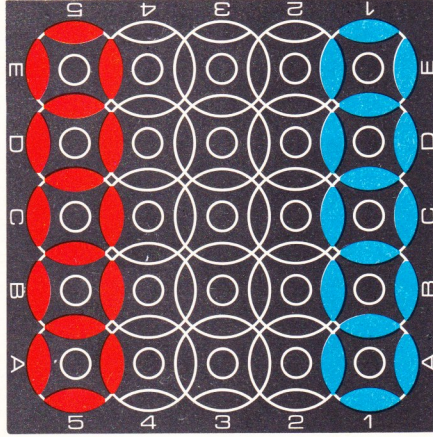
**Ziel:** Jeder Spieler versucht als erster seine Spielsteine in einer Kette anzuordnen, die von einem beliebigen Punkt seiner Spielbrettseite aus zu einem beliebigen Punkt auf der gegenüberliegenden Seite reicht. Die Kette kann gerade oder in Schlangenlinien verlaufen. Die Abbildung zeigt ein typisches Ende.

**Spielregeln:** Es gelten die allgemeinen Regeln. Nach einer Standard-Startfolge spielen die Spieler mit 3er-Klicks.

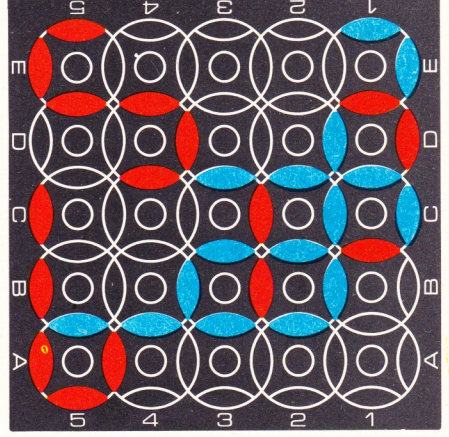
**Tips zur Strategie:** Ein Spieler sollte mehr Spielsteine als zur Bildung einer einreihigen Kette nötig sind, anbieten, weil der Gegner Kettenbauversuche leicht unterbrechen kann, wenn diese mit zu wenig Spielsteinen durchgeführt werden. Jeder Spieler sollte sich nicht nur auf seine Offensivstrategie konzentrieren, sondern auch Defensivmanöver ausführen, um die Vorstöße seines Gegners zu bremsen. Ein guter Zug stärkt die eigene Position und schwächt gleichzeitig die des Gegners.

**Bemerkungen:** Das Spiel „Hydra für Zwei“ liefert einen Beweis für typische Atmosphäre der ORION-Spiele und für deren reichhaltige Strategieförmigkeit. Ein Ausgleich zwischen unterschiedlich starken Spielern kann vorgenommen werden, indem gute Spieler mit weniger Steinen spielen. Wird ein schnellerer Spielablauf gewünscht, so kann auch mit 4er-Klicks gespielt werden oder die Spieler können auch mit 2er-Klicks spielen, was zwar den Spielablauf verlangsamt, gleichzeitig aber wiederum gewitztere Taktiken erfordert, um das Spiel zu Ende zu bringen.

#### Start



#### Typisches Ende (blau gewinnt)







**HYDRA – Partnerspiel**

**Anzahl der Spieler:** Vier – je zwei Partner spielen als Team

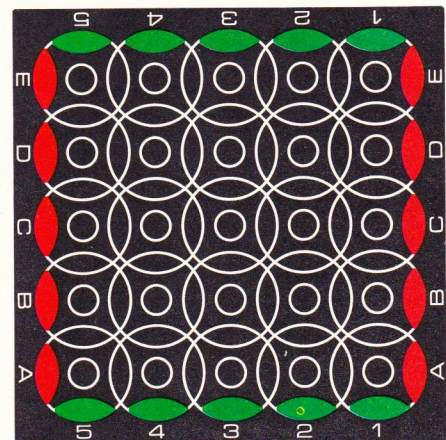
**Startposition:** Die Partner sitzen sich gegenüber, und jeder Partner füllt die ihm am nächsten liegende Kästchenreihe mit 5 Spielsteinen der Farbe des Teams.

**Ziel:** Die Partner versuchen, zwischen sich eine Kette zu bauen. Diese Kette kann gerade oder schlangenförmig sein. Sie muß sich von der Spielbrettseite des einen Partners zu der Spielbrettseite des anderen Partners erstrecken.

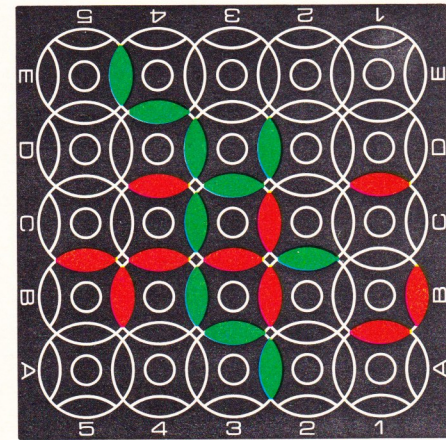
**Spielregeln:** Jeder Spieler hat die Wahl, wenn er an der Reihe ist, entweder einen 3er-Klick auszuführen, oder zu würfeln, um so die Anzahl der Klicks seines Zuges festzulegen. Jeder Partner kann die Spielsteine der Farbe seines teams überall auf dem Brett weiterbewegen. Die Partner arbeiten auf ein gemeinsames Ziel hin, dürfen aber während des Spiels nicht über die Strategie verhandeln. Wenn während eines Zuges eine Kette für das gegnerische Team gemacht wird, und dieses schnell darauf hinweist, dann hat dieses Team gewonnen. Wenn mit einem Zug zwei Ketten gebildet werden, dann ist das kein Unentschieden, sondern das Team, das diesen Zug machte, hat gewonnen.

**Tips für die Strategie:** Hier gilt die übliche Strategie, bei der man versucht, die eigene Position voranzutreiben und die Position des Gegners zu schwächen. Die Spielsteine sollten so schnell wie möglich in ihre endgültige Position gebracht werden

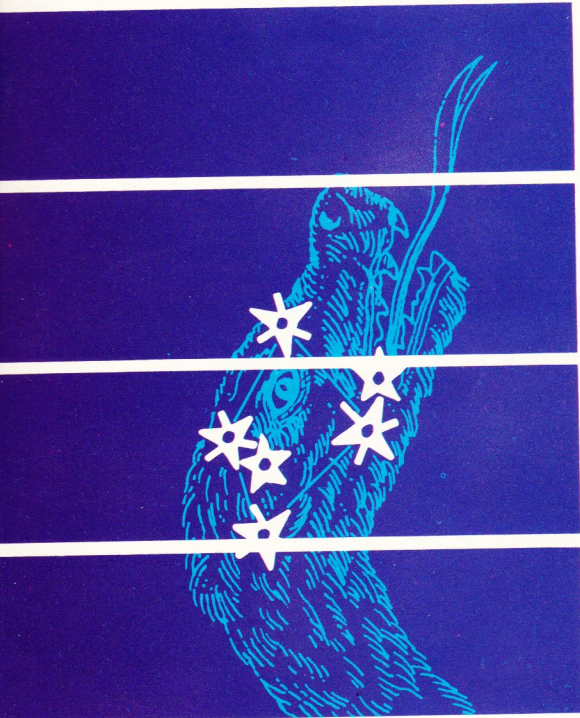
Start



Typisches Ende  
(das grüne Team gewinnt)







### HYDRA für Vier

**Anzahl der Spieler:** Gedacht für 4, aber es können auch 3 spielen.

**Startposition:** Jeder Spieler placiert 12 Spielsteine einer ausgewählten Farbe in die ihm am nächsten liegende Bahnenreihe. Die Eckbahnen werden diagonal geteilt.

**Ziel:** Jeder Spieler versucht als erster seine Spielsteine in eine Kette von einem Punkt seiner Spielbrettseite zu einem Punkt der gegenüberliegenden Spielbrettseite zu bewegen. Die Kette kann gerade oder schlangenförmig sein. Ein typisches Ende zeigt die nebenstehende Abbildung.

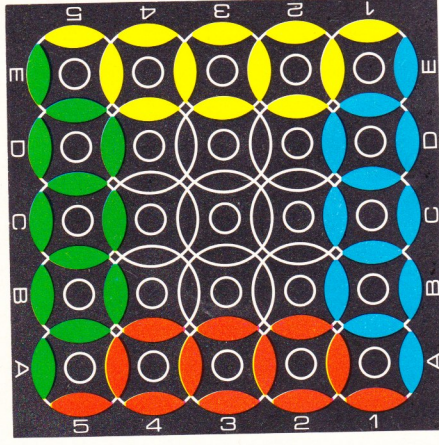
**Spielregeln:** Jeder Spieler hat die Wahl wenn er an der Reihe ist, entweder einen 3er-Klick auszuführen, oder zu würfeln, um so die Anzahl der Klicks seines Zuges zu bestimmen. Der Spieler, dessen Kette zuerst fertig ist, gewinnt, auch wenn er den entscheidenden Zug nicht selbst ausgeführt hat und auch wenn der Zug des entsprechenden Spielers noch nicht beendet ist. Um auf diese Weise zu gewinnen, muß ein Spieler jedoch sehr schnell darauf hinweisen, daß seine Kette fertig geworden ist. Wenn sich bei einem Zug zwei Ketten bilden, dann gewinnt derjenige Spieler, der den Zug ausgeführt hat.

**Tips zur Strategie:** Man versucht die eigene Position voranzutreiben und gleichzeitig die Position des Spielers oder der Spieler, die schon am weitesten vorangekommen sind, zu unterbrechen. Die Spieler sollten ihre Spielsteine schnell vorwärtsbringen und sie klug anordnen, so daß durch einen Glückstreffer beim Würfeln eine Kette gebildet werden kann.

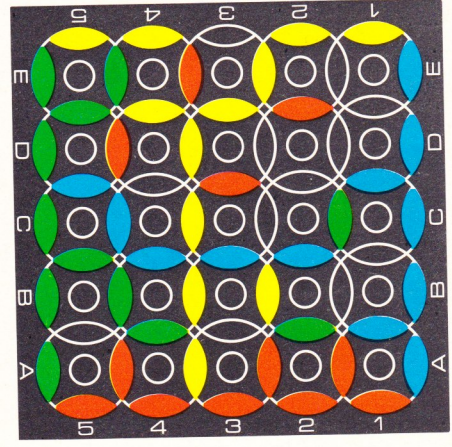
**Bemerkungen:** Dieses Spiel verdeutlicht eines der einmaligen Elemente in vielen ORION-Spielen – jeder Spieler vertieft sich so in seine eigene Strategie, daß er nicht mehr die Auswirkungen sieht, die seine eigenen Züge für die anderen Spieler haben. Es ist gar nicht so selten wie man denkt, daß ein Spieler für andere die Kette baut, die diesen gewinnen läßt, oder daß er, indem er sich einzig und allein auf seinen Zug konzentriert, für den nächsten Spieler die Voraussetzungen für den Gewinn schafft.

Wenn hier mehrere Spiele hintereinander von 3 Personen gespielt werden, so sollte bei jedem Spiel immer abwechselnd einer in der mittleren Position (ohne Gegenüber) beginnen.

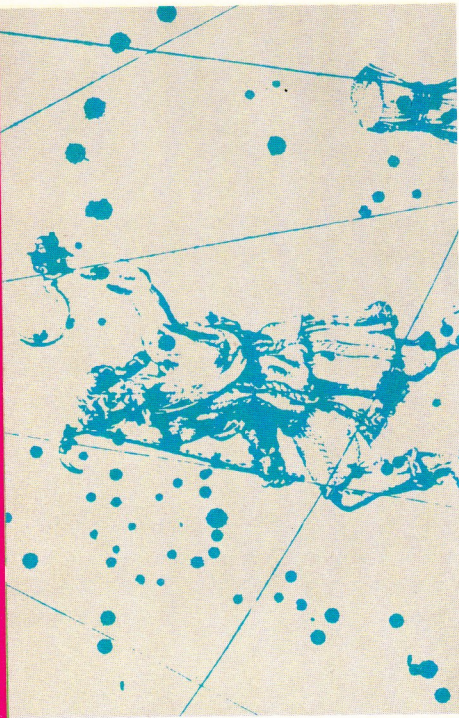
Start



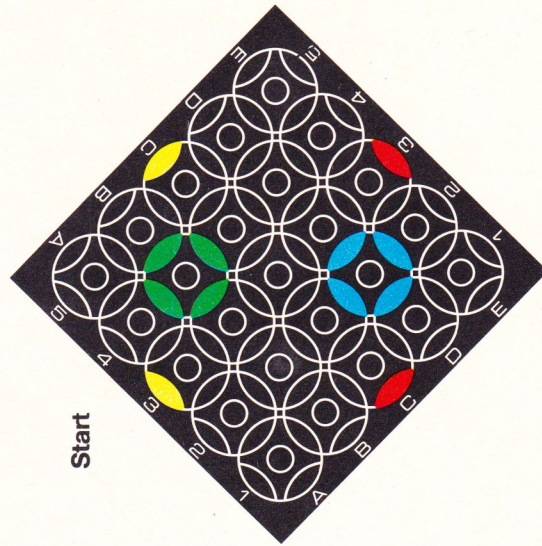
Typisches Ende  
(Gelb gewinnt)







Wegen in die entgegengesetzte Richtung treffen und viel Verwirrung herrscht, dann können gegenseitige Störungen kaum verhindert werden und können sich auch als gute Strategie herausstellen.



Start



Typisches Ende  
(Blau-Rot gewinnt)

### BOOTES (Hirte)

**Anzahl der Spieler:** Zwei

**Startposition:** Ein Spieler hat vier Schafe (blau) und zwei Schäferhunde (rot); der andere Spieler hat 4 Schafe (grün) und zwei Schäferhunde (gelb) – das Ganze wird so platziert wie auf der Abbildung gezeigt. Das Spiel wird mit diagonal liegendem Spielbrett gespielt.

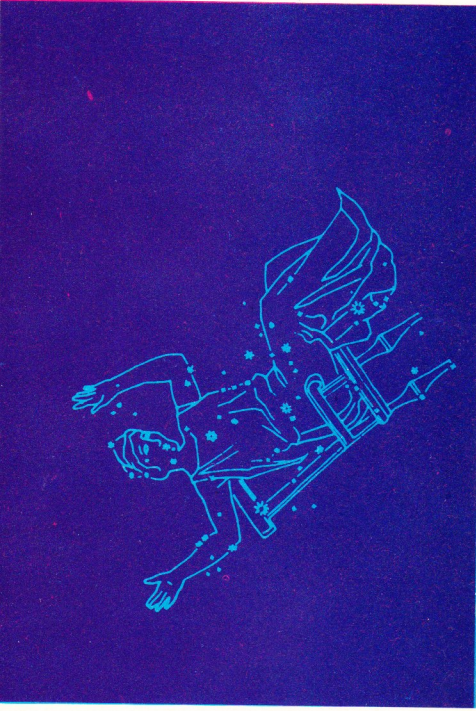
**Ziel:** Jeder Spieler versucht als erster seine Schafe dort hinzubekommen, wo sich die Schafe seines Gegners beim Start befinden. Die Hunde müssen ebenfalls in die entsprechende Stellung.

**Spielregeln:** Jeder Spieler darf nur seine Schäferhunde bewegen (entweder die gelben oder die roten Spielsteine). Er muß seine Schafe in „der Herde halten“, indem er seine Hunde inmitten oder in der Nähe der Schafe fortbewegt und somit die Schafe indirekt mitbewegt werden. Jeder Spieler hat jeweils einen 6er-Klick zur Verfügung, und er kann diesen nach Belieben auf die beiden Schäferhunde aufteilen. Dieses Spiel bildet deshalb eine Ausnahme der Regel „Bewegen des gleichen Spielsteines“, weil der Spieler hier während eines Zuges beide Spielsteine bewegen darf.

Die Standard-Startfolge wird ebenfalls abgeändert: die Spieler beginnen in der ersten Runde mit 2er-Klicks; in der zweiten Runde folgen 4er-Klicks; in jeder darauffolgenden Runde 6er-Klicks.

Eine wichtige Regel in diesem Spiel bezieht sich auf das Fair Play der gegnerischen Schäferhunde. Gegen Ende des Spiels darf zum Beispiel der sich im Rückstand befindliche Spieler seine Schäferhunde nicht zurückdrehen, damit sie sie unter den Schafen des Gegners Verwüstung anrichten. Diese rein zerstörerischen Manöver sind verboten. Jedoch mitten im Spiel, wenn sich beide Herden auf ihren





### CASSIOPEIA & ORION – Spielsteine werden eingesetzt

In den nächsten beiden Spielen werden die Spielsteine folgendermaßen auf dem Spielbrett eingesetzt: Nach jedem Klick, d. h. wenn irgendein Spielstein der Farbe des Spielers gedreht wurde und ein leeres Kästchen hinter sich gelassen hat, dann darf der Spieler einen neuen Spielstein seiner Farbe in dieses Kästchen legen. Dies gilt, gleichgültig ob das Kästchen hinter dem eigentlich bewegten Stein frei wurde oder hinter einem anderen Stein derselben Farbe, das indirekt mitbewegt wurde. Es ist nur wichtig darauf zu achten, daß das Kästchen hinter einem Spielstein, das sich gerade bewegt hat für einen neuen Spielstein in Frage kommt. Das ist, als ob ein sich bewegender Spielstein einen „Fußabdruck“ hinter sich gelassen hat, der dann wieder besetzt werden kann. Bei Zügen mit mehreren Klicks sollte der Spieler die in Frage kommenden Kästchen lieber gleich nach jedem Klick füllen, als damit bis zum Ende des Zuges zu warten. Die Spielsteine können nur von demjenigen Spieler in dieser Weise eingesetzt werden, der gerade an der Reihe ist.

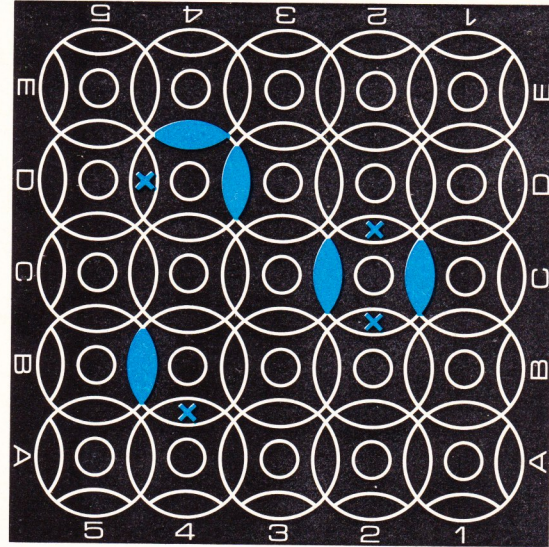
Wenn in einem Spiel schon alle 20 Spielsteine auf dem Brett sind und ein Spieler keine neuen Spielsteine mehr hat, so kann der Spieler einen Stein seiner Farbe irgendwo auf dem Spielbrett wegnehmen (aus einer taktisch unwichtigen Lage) und, wie oben beschrieben, ein in Frage kommendes Kästchen an anderer Stelle füllen.

In der Abbildung werden drei Beispiele aufgezeigt, wie die Spielsteine auf dem Spielbrett eingesetzt werden können. Stellen Sie sich vor, daß jeder der drei Drehknöpfe in deren Bereich sich die Spielsteine befinden, gerade um einen Klick im Uhrzeigersinn weitergedreht wurde. In die mit einem Kreuzchen bezeichneten Kästchen können neue Spielsteine gesetzt werden. Beachten Sie, daß es bei den beiden Bei-

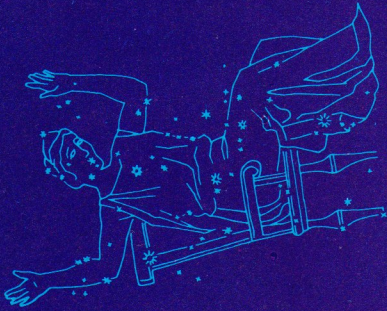


spielen mit den zwei Spielsteinen im selben Drehknopfbereich ganz gleichgültig ist, welcher Spielstein nun tatsächlich bewegt wurde. In beiden Fällen wird an derselben Stelle ein bzw. werden zwei Kästchen frei. Aus dieser Abbildung kann man sich vorstellen, wie leicht es ist, neue Spielsteine einzubringen, so lange das Brett noch ziemlich leer ist. Sobald sich das Brett zu füllen beginnt, nimmt diese Möglichkeit rapide ab.

### Beispiele wie Spielsteine eingesetzt werden.







## CASSIOPEIA

Nach den alten Sagen war die Cassiopeia eine ägyptische Königin, die Frau des Königs Kepheus (eines Nachbarsternbildes). Dieses Sternbild ist bekannt wegen seiner deutlichen W-Form (die natürlich oft, je nach Drehung des Sternbildes um den Polarstern, auch als M gesehen wird). Das W stellt den Stuhl der Cassiopeia dar und gleichzeitig auch das Ziel dieses Spiels.

**Anzahl der Spieler:** Zwei

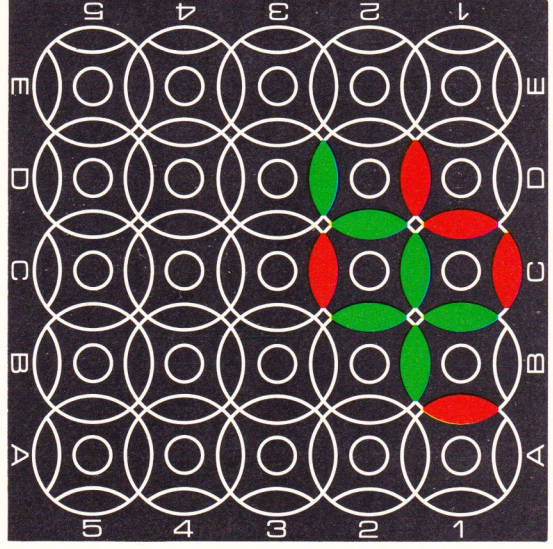
**Startposition:** Das Spiel beginnt mit leerem Spielbrett

**Ziel:** Als erster vier seiner Spielsteine zu einem diagonalen „W“-Muster (oder „M“) wenn umgekehrt) zu gruppieren.

**Spielregeln:** Der erste Spieler legt einen der Spielsteine seiner Farbe in irgendein Kästchen, das an das Ende des Spielbrettes entweder mit der ganzen Seite oder nur mit einem Punkt angrenzt. Der andere Spieler kann dann seinen Spielstein in irgendein beliebiges Kästchen seiner Wahl legen. Danach werden 1er-Klicks gemacht, und die Spielsteine werden so auf dem Spielbrett eingesetzt wie auf Seite 19 beschrieben. Bei diesem Spiel ist es wichtig, die Regel über „Umkehr und Wiederholung“ zu beachten, die einem Spieler untersagt, den vorherigen Zug seines Gegners wieder rückgängig zu machen. Hier gilt diese Regel nur für zwei aufeinanderfolgende Züge, bei denen keine neuen Spielsteine ins Spielbrett eingebracht werden. Wenn ein Zug für beide Spieler auf einmal das angestrebte „W“-Muster zur Folge hat, dann endet das Spiel unentschieden.

**Bemerkungen:** Nachdem die Spieler die Spieltaktiken bei Cassiopeia beherrschen, könnten sie ein ähnliches, jedoch schwierigeres Spiel versuchen, das beliebig irgendwo auf dem Brett beginnt, mit 2er-Klicks gespielt wird und bei dem 5 Spielsteine in einer geraden Linie übers Brett verlaufen sollen.

**Typisches Ende**  
(Grün gewinnt)





## ORION

Das Orion-Spiel ist mit der klassischen Atmosphäre uralter Spielarten umgeben, die die zeitlose Jagdstrategie der Einkreisung und Gefangennahme verfolgen. Die Spielsteine auf dem Spielbrett werden sowohl Jäger als auch Gejagte, aber glücklicherweise findet in diesem Spiel kein Blutvergießen statt, denn die Gefangenen werden an ihre Spieler zurückgegeben und von diesen aufs Neue in den Kampf geschickt.

**Anzahl der Spieler:** Zwei bis vier

**Startposition:** Das Spiel beginnt mit leerem Spielbrett.

**Ziel:** Punkte zu gewinnen, indem man Spielsteine anderer Spieler gefangenimmt. Jeder Spieler gruppiert seine Spielsteine so, daß Zäune entstehen, die von einer Spielsteinkette gebildet werden, welche andere Spielsteine umzingeln und gefangennehmen sollen. Die Kette muß von einem zum anderen Ende reichen. Umzingelte Spielsteine, die nicht der eigenen Farbe angehören, werden vom Spielbrett genommen, der Jäger erhält pro Stück einen Pluspunkt und gibt die Spielsteine dem Besitzer zurück, der sie wieder benützt. Das Spiel endet, wenn ein Spieler das gesamte Spielbrett gefangenimmt.

**Spielregeln:** In der ersten Runde legt jeder Spieler der Reihe nach einzelne Spielsteine seiner Farbe in ein leeres Kästchen. Danach können neue Spielsteine auf dem Brett platziert werden, und zwar nur nach den auf Seite 19 beschriebenen Regeln. In der zweiten Runde macht jeder Spieler einen 1er-Klick. Von hier an hat jetzt jeder Spieler die Wahl, entweder einen 3er-Klick zu machen oder zu würfeln, um so die Klicks für seinen Zug festzulegen.

Jeder Spieler vergrößert die Anzahl seiner Spielsteine und versucht gleichzeitig andere Spielsteine zu umzäunen. Diese Zäune bestehen aus Ketten, die von einem Ende zum anderen reichen, wobei die Außenkanten des Spielbrettes als Teil eines Zaunes benützt werden können. Ein Zaun hat nur Gültigkeit, so lange ein Spieler an der Reihe ist. Danach, wenn der Spieler seinen jeweiligen Gefangenen herausgeholt hat, darf sein Zaun angegriffen werden und Teile davon von den anderen Spielern gefangenommen werden. Sobald ein Spieler die von ihm gefangenen Spielsteine herausnimmt, ist er nicht mehr an der Reihe, und falls ihm noch Klicks für seinen Zug zustehen, sind diese verfallen.

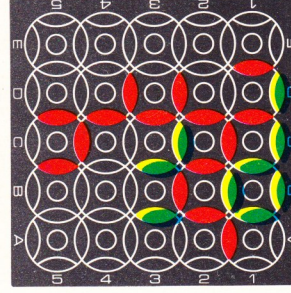
Wenn ein eingezäuntes Gebiet 13 oder mehr Kreisbahnen umschließt (mehr als die Hälfte der Kreisbahnen des Spielbrettes), dann gilt das Gebiet nicht als gefangen. Es werden

drei oder mehr eingezäunte Gebiete benötigt, um das gesamte Spielbrett gefangenzunehmen. Früher oder später teilt ein einziger Zug das Spielbrett in mehrere solche Gebiete auf, wobei es völlig gefangenommen wird und das Spiel beendet ist (siehe Abbildung).

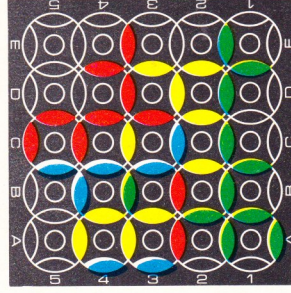
Jeder gefangene Spielstein zählt als ein Punkt. Diese Punkte werden von einem Spieler auf einem Blatt Papier in einzelnen Spalten für jeden Spieler angeschrieben. Wenn schließlich das ganze Spielbrett gefangenommen ist, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

**Tips zur Strategie:** Es empfiehlt sich in der Mitte des Spielbrettes eine größere Anzahl von Spielsteinen zu konzentrieren. In den Ecken herumlungende Spielsteine werden leichter gefangen. Im Zweifelsfall setzen Sie mehr Spielsteine ein.

**Bemerkungen:** Dies ist eins der besten der ORION-Spiele. Hier gehen Glück und Geschicklichkeit Hand in Hand miteinander, und es eignet sich besonders für 3 oder 4 Spieler. Ein plötzlicher Umschwung kann auftreten, der das Ganze um so interessanter macht, und viele schöne Muster können im Spielverlauf entstehen.



**Endstand bei 2 Spielern**  
(Rot gewinnt)



**Endstand bei 4 Spielern**  
Rot wird in einem 2er-Klick gewinnen (C4 im Uhrzeigersinn, C3 auch im Uhrzeigersinn und das ganze Brett ist gefangenommen).





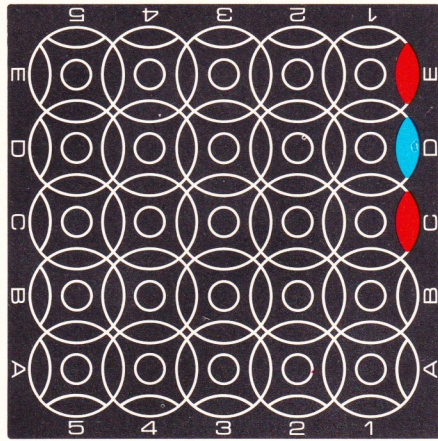
### AQUILA (Der Adler)

Für dieses Puzzle-Spiel stelle man sich vor, daß ein Adlerpaar (rote Spielsteine) gerade einen großen Fisch gefangen hat (blauer Spielstein) den beide Adler beim Start halten (siehe Abbildung). Die Adler müssen nun den Fisch zusammen zurück in ihr Nest tragen, in dem mehrere hungrige Adlerjungen warten. Ein Adler allein kann den Fisch nicht fortbewegen, da er zu schwer ist. Wenn nun ein Adler den Fisch losläßt, so fällt er hinunter und ist verloren und die Adlerjungen müssen hungern.

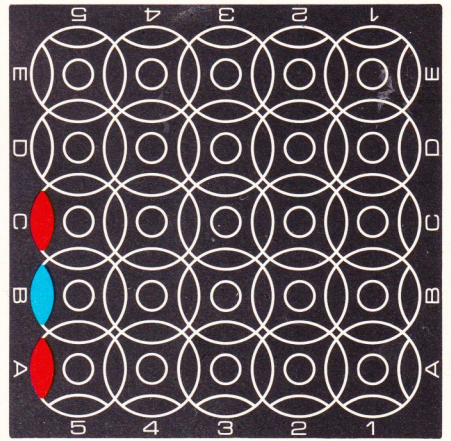
Daher muß der Puzzle-Spieler darauf achten, daß nach jedem Klick die beiden roten Spielsteine immer mit dem blauen „in Kontakt“ bleiben, und es können auch nur die roten Steine direkt bewegt werden. Der blaue Spielstein muß durch entsprechende Manöver der roten Spielsteine mitgezogen werden.

Wenn der Flug zu lange dauert, sind die Adler erschöpft. Können Sie sie mit 24 Klicks in ihr Nest zurückbringen? In die Position, die auf der Abbildung gezeigt wird.

**Start**



**Ende**



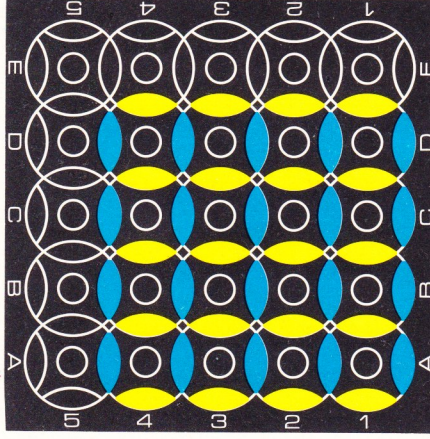


### Aurora Borealis (Nordlicht)

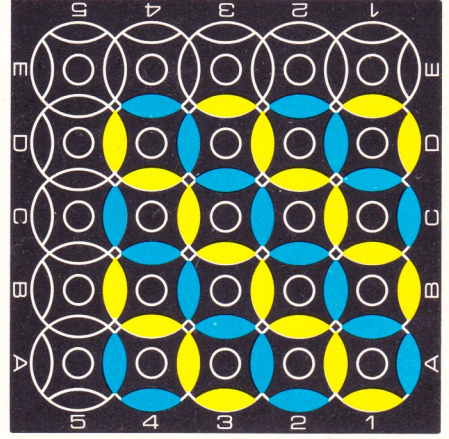
Das Sternbild der Aurora Borealis ist in nördlichen Breiten graden ein vertrauter und wundervoller Anblick. Es ist gekennzeichnet durch sich wandelnde und sich bewegende Lichtschleier in oft strahlenden Farben. Die beiden folgenden Puzzle-Spiele haben ihren Namen von dieser großartigen Himmelserscheinung und beschäftigen sich mit Farbmustern, die sich verändern.



**A. Vertikal-Horizontal.** Verändern Sie mit möglichst wenigen Klicks das Muster dieser Abbildung dahingehend, daß die ursprüngliche Farbe der vertikalen Linien in die horizontale überwechselt und die horizontalen Linien die ursprüngliche Farbe der vertikalen Linien übernehmen. Auf Seite 29 finden Sie eine 14-Klick-Lösung.



**B. Fischgrätenmuster.** In der Abbildung verlaufen die Farbstreifen von rechts oben nach links unten. Verändern Sie das Muster mit so wenigen Klicks wie möglich dahingehend, daß die Streifen von links oben nach rechts unten verlaufen. Auf Seite 29 bietet sich eine 12-Klick-Lösung.



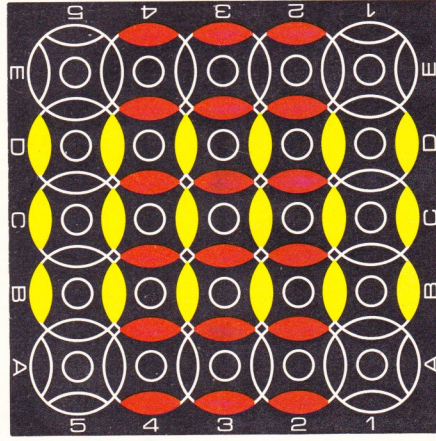




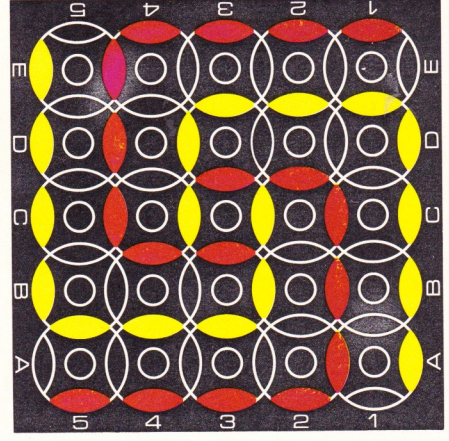
### Die spiralförmige Galaxis

Mit Teleskop gemachte Aufnahmen der Galaxis M 51 (Spiralnebel) werden oft als spannende Illustrationen der spiralförmigen Struktur einer klassischen Art der Galaxien benutzt. Das Muster, das mit diesem Puzzle hergestellt werden soll, ähnelt dieser typischen Struktur. Der Puzzlespieler sollte versuchen, vom Start bis zum Ende (siehe Abbildung) mit so wenigen Klicks wie möglich auszukommen.

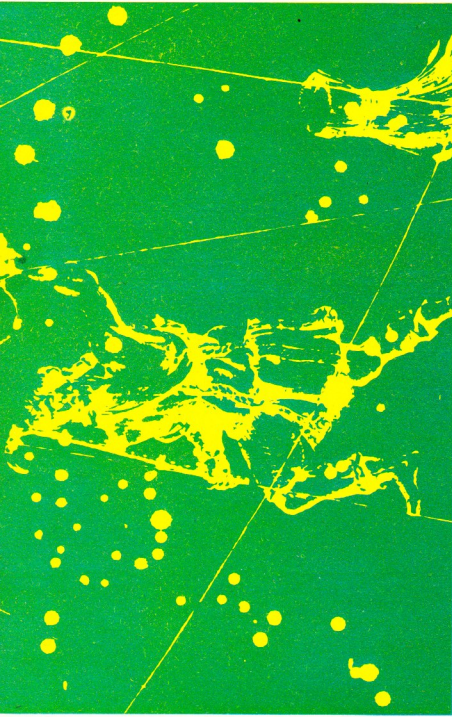
Start



Ende







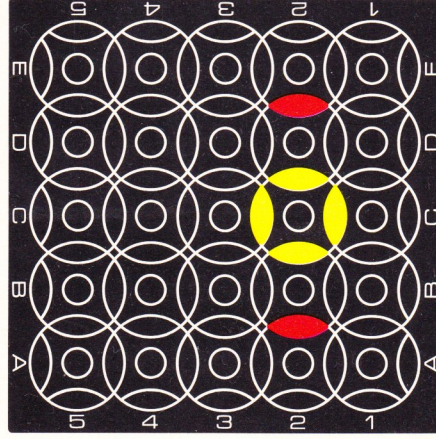
### Das Hirten-Puzzle

Hier besteht das Ziel darin, die beiden Schäferhunde (rot) und die vier Schafe (gelb) vom Start bis zum Ende mit der kleinsten Anzahl von Klicks zu bewegen. Siehe beide Abbildungen. Die Nummern der Spielsteine sind dabei unwichtig. Die Schafe dürfen nur indirekt „in der Herde“ weiterbewegt werden, und zwar nur, indem ein roter Stein in derselben Bahn bewegt wird. Die einzelnen Züge können nach Belieben auf die einzelnen Schäferhunde aufgeteilt werden.

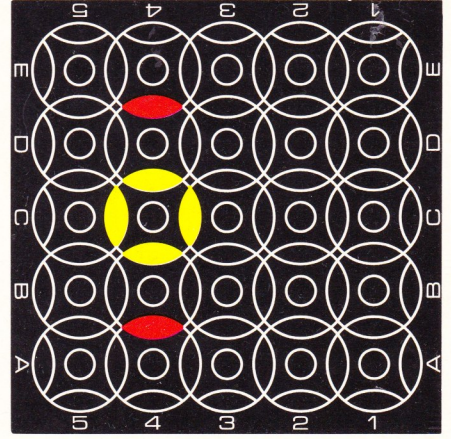
Bewertungen des Puzzles:

Anzahl der Klicks	Note
40 oder mehr	bedarf noch der Übung
39-35	gut
34-30	ausgezeichnet
29 oder weniger	ein Schafhirten-Wunder

Start



Ende



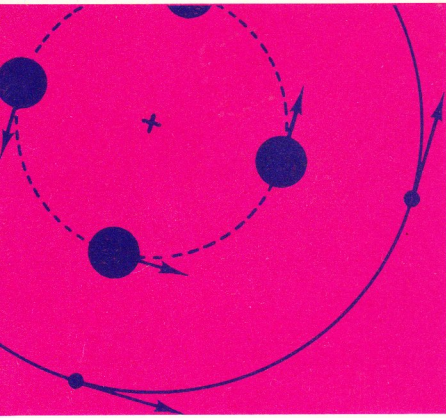


## DOPPELSTERN-PUZZLES

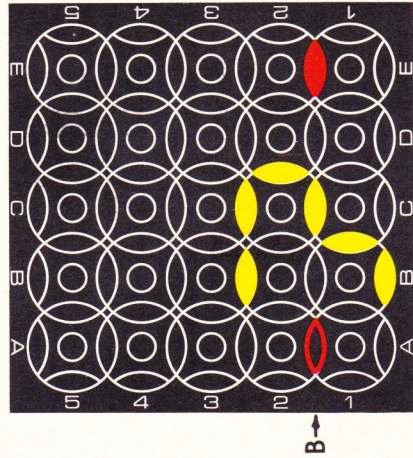
Die meisten Sterne treten einzeln auf wie die Sonne, aber ein Fünftel aller Sterne tritt überraschend paarweise auf, und es handelt sich hierbei um Systeme von zwei oder gar drei und mehr Sternen, die sich um einen gemeinsamen Schwerpunkt drehen. In den unten aufgeführten Puzzle-Spielen erinnert sowohl das Aussehen der hellen, sich in ihren Bahnen drehenden Spielsteine als auch bestimmter, zu manchen Lösungen gehörender Manöver, sehr stark an solche Sterne.

Das Ziel jedes Puzzle-Spieles besteht darin, den roten Spielstein mit einer geringstmöglichen Anzahl von Klicks von rechts nach links auf dem Spielbrett zu bewegen, und zwar durch das Muster der gelben Spielsteine hindurch. Dabei müssen die gelben Steine wieder in dasselbe Formmuster, das sie am Beginn hatten, zurückmanövriert werden (siehe Abbildung). Nach der Regel dürfen nur die beiden unteren Drehknöpfe benutzt werden, und in diesen Reihen darf wiederum nur einer der Drehknöpfe, in dessen Bereich sich der rote Spielstein befindet, gedreht werden.

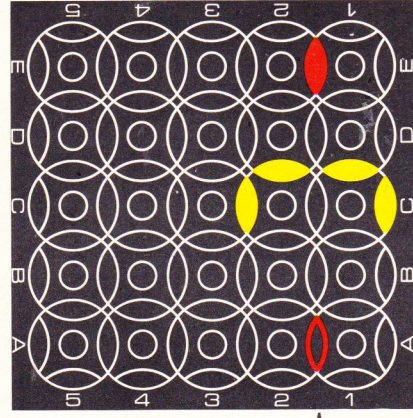
Diese Puzzle-Spiele sind schwierig, aber wir hoffen nicht, daß, ähnlich der paarweisen Sterne und Sternsysteme, die sich Millionen von Jahren in den Tiefen des Weltraums drehen, auch die Spieler Drehknopf um Drehknopf bewegen und die gelben Steine beobachten, die sich endlos in ihren Kreisbahnen drehen und nirgendwo hinzugelangen scheinen.



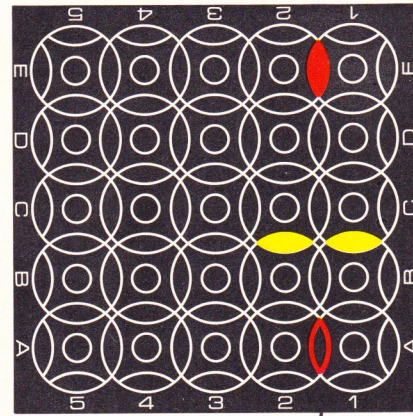
Puzzle #3



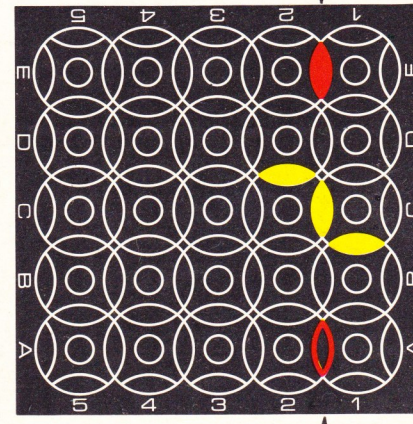
Puzzle #4



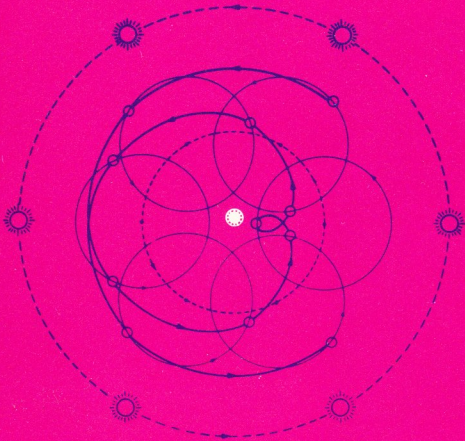
Puzzle #2



A – Start B – Ende  
Puzzle #1





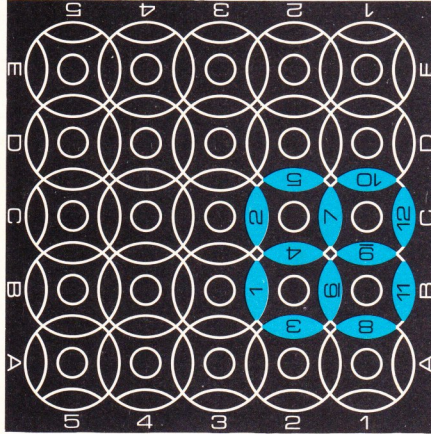


### B. Ein Vier-Bahnen-Einzelspiel

Wählen Sie die ersten 12 Zahlen einer Farbe. Mischen Sie diese Spielsteine und legen Sie sie in beliebiger Reihenfolge in die Kästchen von vier aneinandergrenzenden Bahnen. Indem Sie nun nur die Drehknöpfe dieser Bahnen drehen, versuchen Sie mit 25 Klicks oder weniger die im unteren Teil der Abbildung gezeigte Gruppierung zu erreichen. Halten Sie Ihre Erfolge bei einer bestimmten Anzahl von Versuchen fest.

Bewertung:

- 1 oder 2 Erfolge bei 6 Versuchen – gut
- 3 oder 4 Erfolge bei 6 Versuchen – sehr gut
- 5 oder 6 Erfolge bei 6 Versuchen – genial

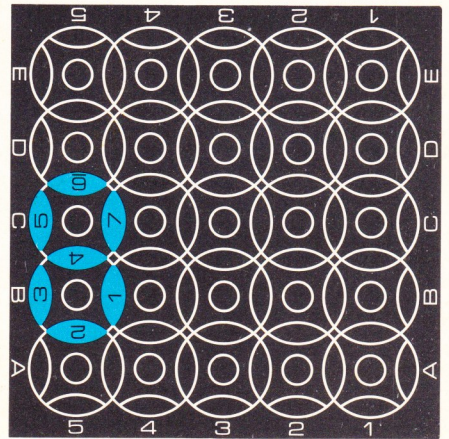


Technische Anmerkung: Es gibt bei diesen Einzelspielen keine unmöglichen Gruppierungen, da mit den 4-blättrigen Drehknöpfen des Spielbrettes zyklische Umstellungen ausgeführt werden können, die die Wahrscheinlichkeit jeder Zahlengruppierung mit der 1/4-Drehung eines jeden Drehknopfes verändern. Man wird hier nicht hereingelegt, durch die Vorrichtung in nur einer Parität, so wie in einigen der Puzzles mit gleitender Bewegung (wie z. B. das „15 Puzzle“), bei dem nur die Hälfte der möglichen Gruppierungen ausgeführt werden kann. Eine elegante Lösung für das Problem der geringsten Anzahl von Zügen ist sehr schwer zu finden, aber aufgrund der o. a. Erwägungen kann die benötigte Ungeradheit oder Geradheit der Anzahl der Klicks zwischen zwei Zahlengruppierungen leicht herausgefunden werden.

### Bahnen-Einzelspiele

#### A. Ein Zwei-Bahnen-Einzelspiel

Plazieren Sie die Spielsteine Nr. 1 bis 7 einer Farbe in zwei beliebigen aneinandergrenzenden Bahnen in der Reihenfolge, wie sie im oberen Teil der Abbildung gezeigt wird. Nehmen Sie die Spielsteine 5, 6 und 7 heraus und legen Sie diese jeweils in den fünf verschiedenen falschen Gruppierungen, die hier möglich sind, zurück. Versuchen Sie bei jeder der fünf falschen Gruppierungen die kürzeste Anzahl von Zügen herauszufinden, die benötigt wird, um die Spielsteine wieder in ihrer ursprünglichen Reihenfolge zu gruppieren. Wenn z. B. die Steine Nr. 6 und 7 vertauscht werden, dann braucht man einen speziellen 9er-Klick. Es dürfen nur die Drehknöpfe der beiden betreffenden Bahnen gedreht werden.







### Aquarius-Telepathie-Test

An diesem Test können sich mehrere Personen beteiligen, obwohl jeweils immer nur eine Person getestet wird. Der Person, die auf ihre psychischen Fähigkeiten hin untersucht wird, werden die Augen verbunden, und sie sollte nahe am Spielbrett sitzen. Auf dem Brett wird eine Kette aus Spielsteinen gebaut, die sich von der einen Seite des Spielbrettes bis zur gegenüberliegenden Seite erstreckt. Die Testperson hat 5 Versuche, um einen Drehknopf zu drehen, der einen Spielstein aus der Kette bewegen soll und diese somit unterbricht. Die Testperson darf die Seiten des Brettes berühren, damit sie genau weiß, wo dieses sich befindet.

Die Zuschauer konzentrieren jetzt ihre vereinten psychischen Kräfte, um die Testperson durch Telepathie zu beeinflussen, einen Drehknopf zu drehen, der die Kette unterbricht. Ehe die Testperson einen Drehknopf wählt, sollte sie ihre Hand langsam über das Brett hin- und herbewegen, um zu versuchen, auf diese Weise den psychischen Einfluß der anderen zu spüren, der die Hand zu den richtigen Drehknöpfen lenken soll.

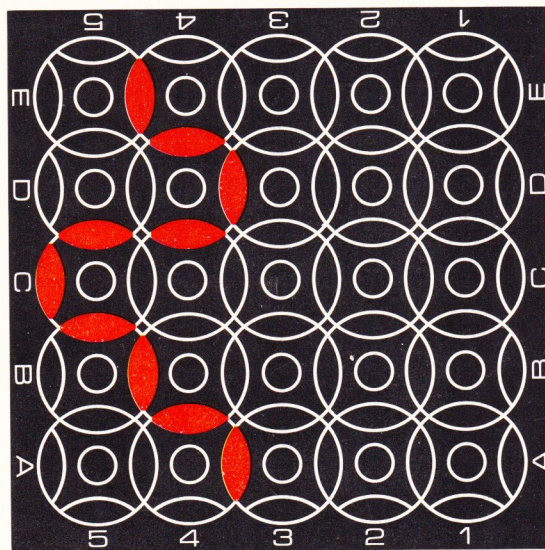
Damit der Test ganz genau durchgeführt wird, kann das Brett nach jeder Wahl gedreht, oder es kann eine neue Kette gebildet werden. Die Kette muß so gebaut werden, daß sie genau durch 11 Bahnen verläuft. Das bedeutet, daß die Kette nur unterbrochen wird, wenn einer von diesen 11 Drehknöpfen gedreht wird. 11 Bahnen aus 25 Bahnen = 2 Bahnen aus 5 Bahnen auf dem Brett; deshalb wird ein zufälliges Raten bei 5 Versuchen im Durchschnitt 2 mal zum Erfolg führen. Höhere oder niedrigere Raten können bedeuten, daß es sich hierbei um außersinnliche Wahrnehmung handelt.

Die Abbildung zeigt eine typische Testkette, die so aufgebaut ist, daß genau 11 Drehknöpfe zu ihr gehören. Beachten Sie bitte, daß, falls sich ein Teil der Kette am Bretrand befindet, die Kette um zwei Kästchen von diesem weggeführt werden muß, damit insgesamt genau 11 Bahnen mit eingeschlossen werden.

### Bewertung des Tests:

- 0-1 von 5 = es kann sich um negative Telepathie handeln
- 2 von 5 = wird im Durchschnitt erwartet – keine Telepathie
- 3-5 von 5 = Telepathie ist hier wahrscheinlich am Werk

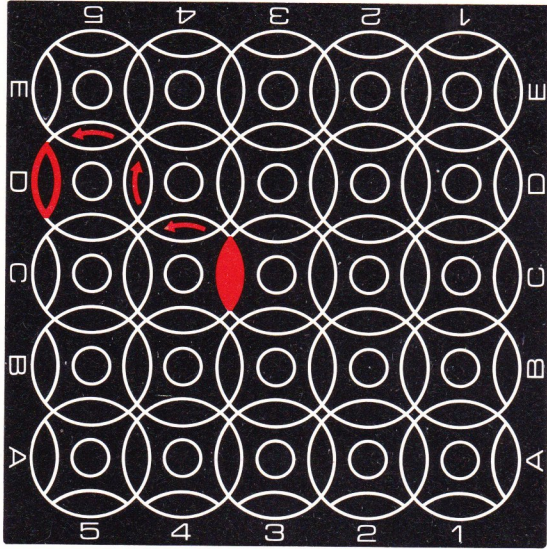
Ist dieses Puzzle ein fairer Test? Oder besteht hier ein kleines Versagen, aufgrund dessen diejenigen, die es bemerkt haben, immer etwas bessere Punkte erzielen könnten als der Durchschnitt?





### Lösungen für ausgewählte Puzzles

Um die Angaben der Puzzle-Lösungen zu verstehen, sollte man sich mit den am Spielbrett angegebenen Zahlen und Buchstaben vertraut machen.



### System der Zahlen und Buchstaben am Spielbrett Zug C4L, D4R, D5L (2)

Um die Lösung eines Puzzles zu verfolgen, sollte das Spielbrett so wie auf der Abbildung mit den Buchstaben unten von links nach rechts hingelegt werden. Die Zahlen an der Seite verlaufen rechts und links von unten jeweils von 1-5. Jeder Drehknopf läßt sich durch den Buchstaben seiner Spalte und die Zahl seiner Reihe benennen. Der Spielstein auf der Abbildung befindet sich demnach in der Bahn der Drehknöpfe C3 und C4.

Es gilt nun hier als Regel, daß die Drehrichtung eines Drehknopfes dadurch festgelegt wird, indem man beim Drehen auf den Knopf schaut. Somit wird eine Drehbewegung im Uhrzeigersinn als Rechtsdrehung aufgefaßt, eine Drehbewegung entgegengesetzt des Uhrzeigersinnes als Linksdrehung. Dieses Zeichen „(2)“ nach einer Angabe bedeutet, daß der Zug zwei mal durchgeführt wird. Der 4er-Klick in der Abbildung wird als C4L, D4R, D5L (2) bezeichnet.

Die Lösungen der meisten Puzzles werden im folgenden angegeben. In einigen Fällen ist die angegebene Lösung nicht unbedingt die beste, da der Puzzlespieler dazu angeregt werden soll, noch bessere Entdeckungen zu machen. In anderen Fällen glauben wir, daß unsere Lösung die beste ist, es kann jedoch durchaus sein, daß sie noch verbessert werden kann.

### Das Aquila (Adler) Puzzle (Seite 22)

Adler: C1L, E1R, D1R, D2R, D1R, D2R, C1L, C2L, D3R, C3L, C2L, C3L, C4R, C3R, B3L, C4R, C5R, B4L, B5L, B4L, B5L, A5L, C5L. (24 Klicks)

### Aurora Borealis (Seite 23)

Vertikal – Horizontal  
C4R, D4L, B4R, A4R, D3R, B3R, A3R, D2L, C2R, A2R, D1L, C1L, A1R, B1R. (14 Klicks)

### Fischgrätenmuster

D4R, D3R, D2R, D1R, B4R, A4R, A3R, B3R, B2R, A2R, A1R, B1R. (12 Klicks)

### Das Hirten-Puzzle (Seite 25)

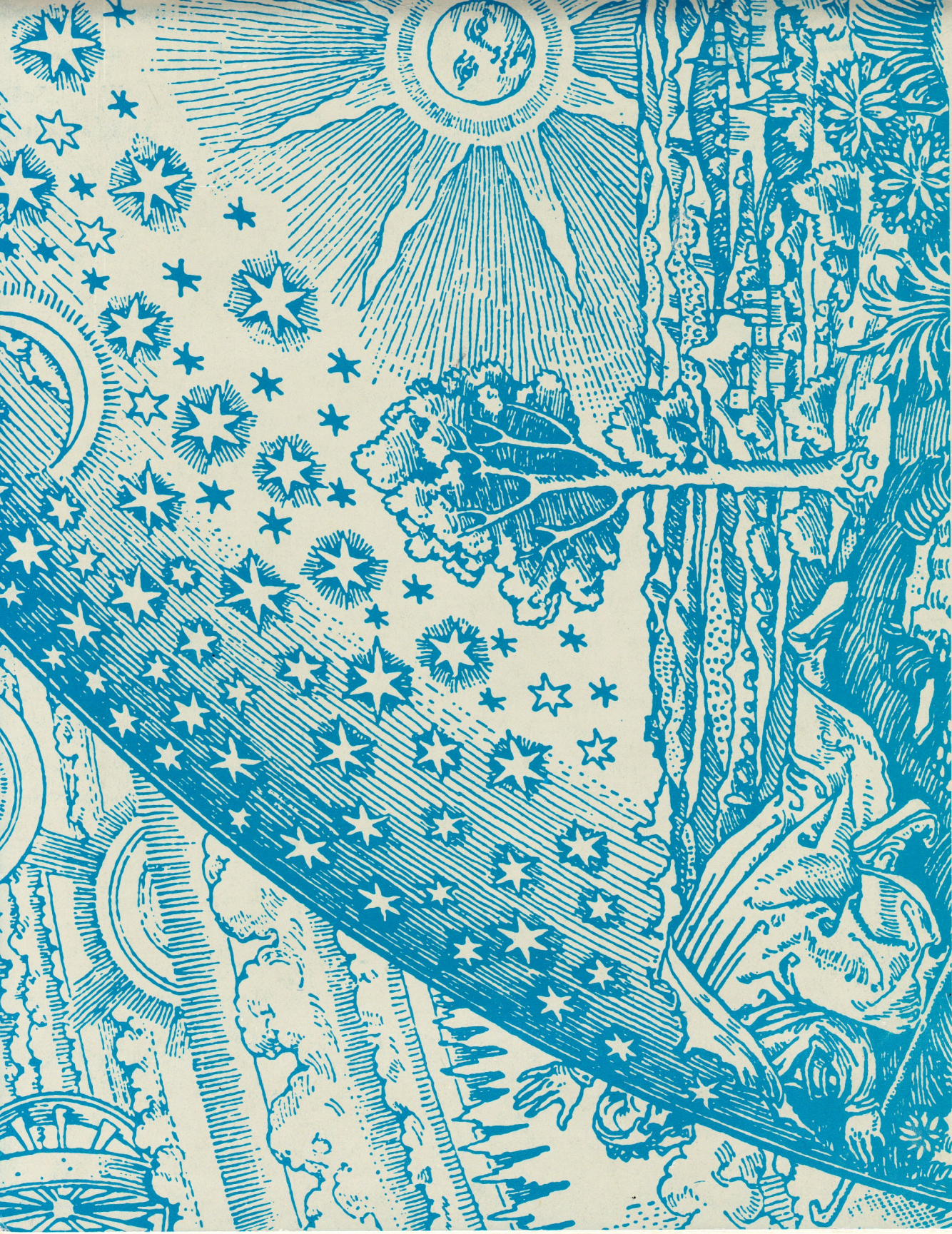
Wir geben hier eine 30-Klick-Lösung. Versuchen Sie Lösungen zu finden, die unter 29 Klicks liegen.

D2L (2), C2L (2), B2L, B3L, B2L, C3R, C2L, C3R, C2L, D2L, D3R, D2R (2), D4R (2), D3R, D4L, C4L, C3R, C4L, C3R, B4L, B3L, B4L, C4L (2), D4L (2).

### Doppelstern Puzzle (Seite 26)

1. E1L, D1L (2), C1L (2), B1L, B2L, C2L, C1L, B1L, B2L, C2L, C1L, B1L, B2R, A2R, A1R, B1R, B2R, A2R. (20 Klicks)
2. E1L, D1L (2), C1L (2), B1L (2), A1L, A2L, B2L (2), C2L, C1R, D1R, D2R, C2R, C1R, D1R, D2R, C2R (2), A2R. (24 Klicks)
3. E1L, D1L, D2R, C2R, C1R, D1R, D2R, C2R (2), B2R (2), A2R, A1R, B1R (2), C1R, C2L, D2L, D1L, C1L, C2L, D2L, D1L, C1L, C2R, B2L (2), A2R. (28 Klicks)
4. E1L, D1L (2), C1L, C2L, D2L, D1L, C1L, (2), B1L, B2L, C2L, C1R, D1R, D2R, C2R, C1R, D1R, D2R, C2R (2), B2R, B1R, C1R (2), D1R, D2R, C2R (2), B2R (2), A2R, (32 Klicks)





Weltbekannt durch MONOPOLY

**Parker... mehr als nur ein Spiel**

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:  
Parker-Brohm Spielwaren - Marketinggruppe - 6000 Frankfurt/Main, Friedrichstraße 10-12





# ORION

Cancer, THE CRAB  
R. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

Canis Minor  
THE LESSER DOG  
R. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

ORION  
R. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

Canis Major  
THE GREATER DOG  
R. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

or Degrees of North Polar Distance