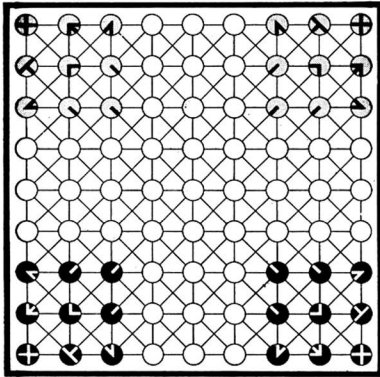


6. Das Viererspiel

Vorbereitung: Die Spieler lösen um eine der vier Farben und plazieren die Figuren folgendermaßen:



Jeder Spieler hat also 1 Commander, 2 Kreuzer, 3 Gleiter und 3 Sonden.

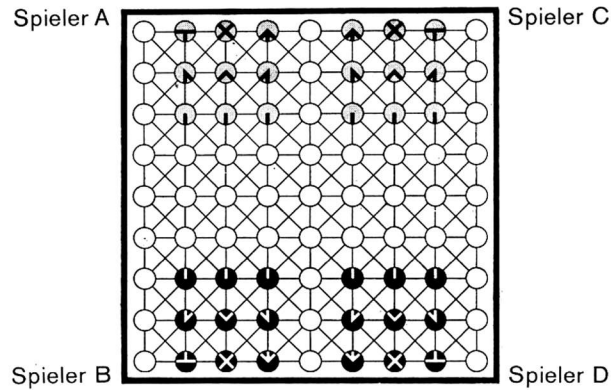
Das Spiel: Grün beginnt. Die Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn entsprechend der Regel für das Zweierspiel. Wenn der Commander eines Spielers geschlagen wird, scheidet er aus, der Rest seiner Steine wird von da an von dem Spieler befehligt, der ihn geschlagen hat. Hat der geschlagene Spieler bereits einen anderen Commander besiegt und gebietet also schon über eine zweifarbige Streitmacht, geht diese insgesamt in das Heer des Siegers über, der dann also über eine dreifarbige Armee kommandiert. Wenn alle Raumschiffe eines Spielers geschlagen wurden, wird auch der Commander vom Brett genommen und der Spieler scheidet aus.

Wer alle Gegner auf eine der beiden Weisen besiegen kann, gewinnt das Spiel.

7. Das Mannschaftsspiel

Im Mannschaftsspiel spielen je 2 Partner gegeneinander.

Vorbereitung: Die Spieler lösen um eine der vier Farben und plazieren die Figuren folgendermaßen:



Jeder Spieler hat 1 Commander, 2 Kreuzer, 3 Gleiter und 3 Sonden. Partner sind Spieler A und C, sowie B und D.

Das Spiel: Die Partner sitzen nebeneinander. Grün beginnt (zum Beispiel C). Den nächsten Zug macht jener Spieler der gegnerischen Mannschaft, der ihm direkt gegenübersteht. (Beispiel: D.) Es folgen sinngemäß die anderen beiden Spieler (Beispiel: A und dann B).

Es gelten die bekannten Grundregeln. Das Spiel endet, wenn eine Mannschaft beide Commander der gegnerischen Mannschaft oder alle Raumschiffe der gegnerischen Mannschaft oder einen gegnerischen Commander und alle Raumschiffe der gegnerischen Mannschaft geschlagen hat.

Solange eine Mannschaft noch einen Commander hat, spielen beide Partner weiter, jeder seine Farbe – bis zum letzten Mann. Wer alle seine Figuren verliert, scheidet aus. Sein Partner spielt dann alleine weiter, allerdings in einer anderen Reihenfolge: er übernimmt sozusagen den Zug seines ausgeschiedenen Partners.

Beispiel: Spieler A scheidet aus. Es zieht B, dann C, dann D, dann wieder C, B, C, D, C usw.

Ersatzteile für alle 3 M Spiele können direkt bei der 3 M DEUTSCHLAND GMBH bezogen werden.

3M

3M DEUTSCHLAND GMBH

Hauptabt. Handelswaren
404 Neuß 1 · Postfach 643 · Tel. 141

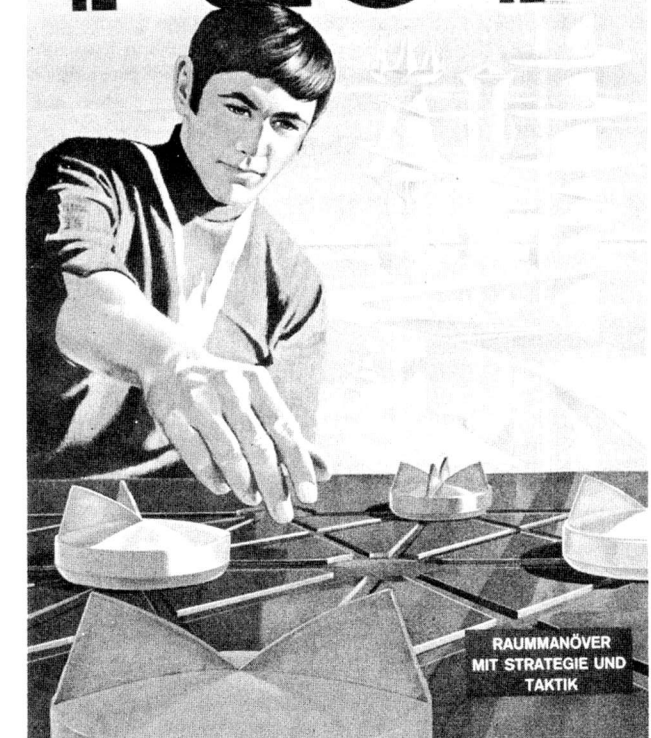
HW 273-08/2

Urheberrechtlich geschützt

Spiele für Erwachsene

**3M
Spieler
Biblio-
thek**

PLOY



RAUMMANÖVER
MIT STRATEGIE UND
TAKTIK

Spielregel für PLOY

PLOY ist eine moderne Alternative zu Schach, jedoch leichter zu lernen, hinsichtlich seiner Variationsbreite aber keineswegs simpler. Das Ziel, den gegnerischen Commander oder aber seine Streitmacht zu schlagen, erreicht jener, der durch Drehen oder Ziehen der verschiedenwertigen Figuren, die nur „der Nase nach“ agieren können, die klügere Strategie hinsichtlich Angriff und Verteidigung entwickelt.

PLOY ist ein Spiel für 2 oder 4 Personen.
Durchschnittliche Spieldauer: ca. 45 Minuten.

1. Ziel des Spieles

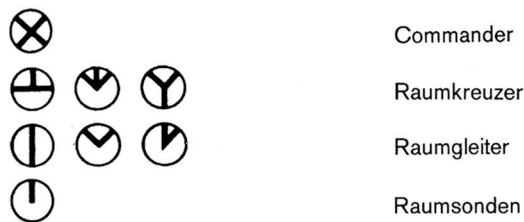
Jeder Spieler manövriert seine Spielsteine möglichst wirkungsvoll entlang der Linien auf dem Brett in der Absicht, die gegnerischen Raumschiffe oder den Commander zu schlagen.

Da die Steine sich nur in Richtung ihrer Nasen (Richtungszeiger) und der Anzahl ihrer Nasen entsprechend weit fortbewegen können, liegt die Strategie von PLOY darin, die Figuren optimal zu ziehen beziehungsweise zu drehen, auf daß starke Angriffs- und Abwehrstellungen entstehen.

2. Anzahl der Teilnehmer

2 oder 4 Personen oder 2 Mannschaften.

3. Spielsteine

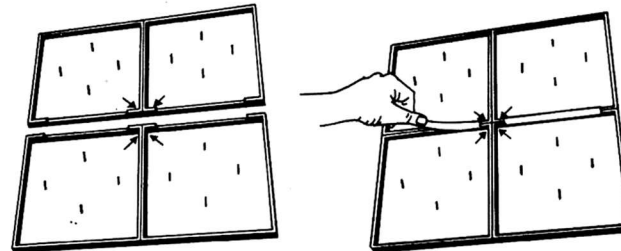


PLOY enthält vier Sätze Spielfiguren. Der rote und grüne Satz besteht aus 1 Commander, 6 Raumkreuzern, 5 Raumgleitern und 3 Sonden. (Im Viererspiel werden nicht alle Figuren

benötigt.) Der gelbe und blaue Satz enthält 1 Commander, 2 Raumkreuzer, 3 Gleiter und 3 Sonden. Jede Figur hat eine oder mehrere Nasen. Sie zeigen die Richtung an, in welche die Figur wahlweise ziehen kann. Die Figuren müssen immer so stehen, daß ihre Nasen eindeutig in die jeweils angepeilten Richtungen zeigen und können dann natürlich auch nur in **eine** dieser Richtungen ziehen, die während eines Zuges nicht geändert werden darf. Das klingt zwar selbstverständlich, die Erfahrung zeigt jedoch, daß dies gelegentlich übersehen wird.

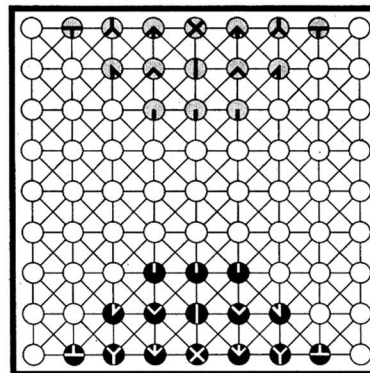
4. Das Spielbrett

Die beiden Teile des Spielbretts werden so aneinandergelegt (Unterseite nach oben), daß die 4 Pfeile zum Mittelpunkt zeigen. Dann werden beide Teile mit den weißen Klemmschienen verbunden.



5. Das Zweierspiel

Vorbereitung: Die Spieler lösen um die roten und grünen Steine und plazieren sie folgendermaßen:



Das Spiel: Grün beginnt. Die Spieler machen abwechselnd mit jeweils einer Figur einen Zug. Sie dürfen dabei diese Figur

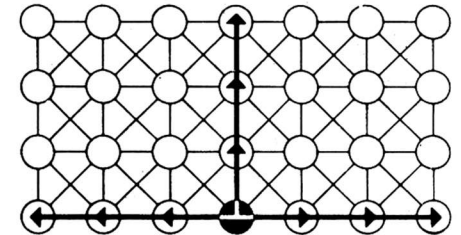
entweder fortbewegen oder drehen. Drehen allein gilt also als Zug. Ausgenommen davon sind die **Sonden**: Sie dürfen im Anschluß an einen Zug auch noch gedreht werden, worauf man aber auch verzichten kann.

Ein Bewegungszug erfolgt über unbesetzte Felder hinweg in Richtung einer der Nasen der Figur.

Die Figuren ziehen:

Commander	1 Feld weit
Kreuzer	1 – 3 Felder weit
Gleiter	1 – 2 Felder weit
Sonden	1 Feld weit

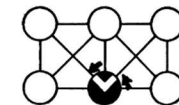
Merkhilfe: Mit Ausnahme des Commanders zieht ein Raumschiff maximal so viele Felder weit, wie es Nasen hat.



Beispiel: Ein Kreuzer zieht drei Felder weit in Richtung seiner drei Nasen.

Schlagen: Befindet sich in Reichweite einer Figur ein gegnerischer Stein, so kann er geschlagen werden. Der Angreifer nimmt dessen Platz ein, der geschlagene Stein kommt vom Brett.

Ein Richtungszug besteht darin, daß eine Figur gedreht wird, so daß ihre Nasen in andere Richtungen zeigen (Ausnahme: Sonden dürfen vorher ziehen).



Jede Figur darf je Richtungszug nur um 1 Segment (45°) gedreht werden.

Spielende: Das Spiel ist aus, wenn ein Spieler entweder den gegnerischen Commander oder alle seine anderen Raumschiffe geschlagen hat.