

Quandary

Ein Spiel für zwei fast oder ganz erwachsene Taktiker, das einen Spielplan mit 144 Feldern in acht Farben, je vier schwarze und weiße Spielfiguren sowie zwölf Platzkarten enthält. Die möglichen Züge richten sich nach den Farbfeldern, vor denen die Mannschaft des Gegners jeweils steht. Da die Ausgangspositionen vor jedem Spiel mit Karten neu ausgelost werden, verläuft jedes Spiel anders.

Ziel beider Spieler ist es, als erster einen der vier eigenen Spielsteine in die Startreihe des Gegenspielers zu bringen. Dabei muß man versuchen, den Vormarsch der Spielfiguren des anderen zu blockieren und sich selbst zugleich Vorteile zu verschaffen.

Die Spieler sitzen sich gegenüber. Der Spielplan liegt so, daß vor jedem Spieler eine numerierte Feldreihe – die „Startreihe“ – liegt.

Der erste Spieler mischt die zwölf Karten mit der Zahlenseite nach unten und hebt die obersten vier Karten ab. Ihre Zahlen geben die Startpositionen seiner vier Spielsteine an, die auf die entsprechenden Felder gestellt werden. Der zweite

Spieler verfährt dann in gleicher Weise. Für den weiteren Verlauf des Spieles sind die Karten dann ohne Bedeutung.

Es wird abwechselnd gespielt. Wer an die Reihe kommt, zieht jeweils **eine** seiner Figuren gerade oder diagonal vorwärts in die nächste Felderreihe. Diese Zugmöglichkeit wird jedoch noch dadurch eingeschränkt, daß nur auf solche Farben gezogen werden darf, die unmittelbar vor den Spielfiguren des Gegenspielers liegen. Stehen die fremden Steine also vor zwei roten, einem gelben und einem blauen Feld, so darf man selbst nur auf Rot, Blau oder Gelb ziehen. Ist das Feld vor einer Figur von einem anderen Spielstein besetzt, so gilt die Farbe trotzdem.

Wer an der Reihe ist, muß ziehen, wenn er ziehen kann. Hat er wegen der Farben vor den Figuren des Gegenspielers keine Zugmöglichkeit, so wird er übergangen.

Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Es ist nicht erlaubt, waagrecht oder rückwärts zu ziehen.

Wer als erster **eine** seiner Figuren in die Startreihe des Gegenspielers bringt, hat damit gewonnen.

Spear-Spiel

No. 22220

J. W. Spear & Söhne · 8500 Nürnberg 113