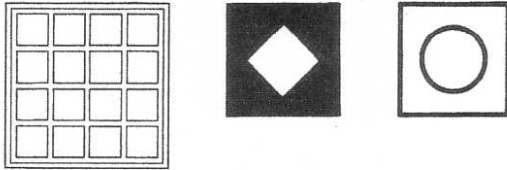


Inhalt

1 Spielbrett
16 Spielquadrate — 8 davon mit einem farbigen Kreis auf Vorder- und Rückseite und 8 mit einem farbigen Quadrat auf Vorder- und Rückseite.



Ausgangsposition

Ein Strategie-Spiel für 2 Personen.
Jeder Spieler erhält 8 gleiche Steine, so daß einer nur Kreise, der andere nur Quadrate hat.

Ziel des Spieles

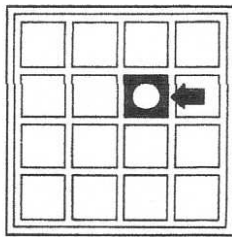
Die Spieler legen abwechselnd jeweils eines ihrer Spielquadrate auf ein freies Feld. Sie haben hierbei die Wahl, ob sie die silberne oder die schwarze Seite nach oben legen. Ziel des Spieles ist es, die eigenen Spielquadrate so zu setzen, daß drei gleiche Symbole mit gleicher Untergrundfarbe eine Reihe bilden, gleichgültig ob waagrecht, senkrecht oder diagonal. Wenn Ihr Gegner diese Linie bei seinem nächsten Zug nicht durchbrechen kann, haben Sie das Spiel gewonnen.

Spielablauf

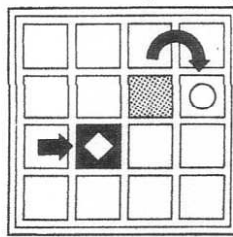
1. Der erste Spieler setzt ein Spielquadrat auf eines der 16 Felder. Damit ist der erste Zug beendet (s. Abb.)

2. Der Gegner *klappt* nun das Spielquadrat des ersten Spielers so auf ein waagrecht oder senkrecht *angrenzendes* Feld, daß die bisherige Unterseite nach oben zeigt. (Dadurch wird eines mit schwarzem Hintergrund silber und umgekehrt). Der Spieler setzt dann seinerseits ein Spielquadrat auf ein freies Feld. Damit ist der Zug des zweiten Spielers beendet (s. Abb.).

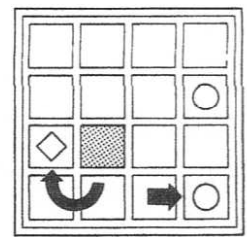
3. Der erste Spieler klappt nun ein Spielquadrat seines Gegners auf ein freies Feld (schwarz wird silber und umgekehrt) und setzt eines seiner Spielquadrate auf eines der noch freien Felder (s. Abb.)



Kreis zieht zuerst



Quadrat zieht

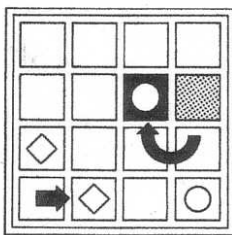


Kreis zieht

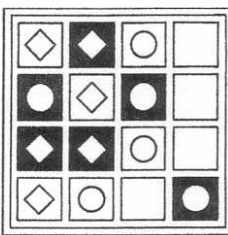
4. Im weiteren Verlauf des Spieles muß abwechselnd bei jedem Zug ein Spielquadrat des Gegenspielers in ein freies Nachbarfeld umgeklappt werden (nur waagrecht und senkrecht, nicht diagonal), bevor ein eigenes Spielquadrat auf das Spielfeld gesetzt werden kann.

5. Sie können jedes beliebige Spielquadrat des Gegenspielers umklappen. So kann im Verlauf eines Spieles ein Spielquadrat mehrmals umgeklappt werden. Jeder Spieler muß jedoch bevor er ein eigenes Spielquadrat setzen darf, ein Spielquadrat des Gegners umklappen. Nur wenn dies nicht möglich ist, entfällt das Umklappen und der Spieler darf gleich ein neues Spielquadrat ins Spiel bringen (s. Abb.).

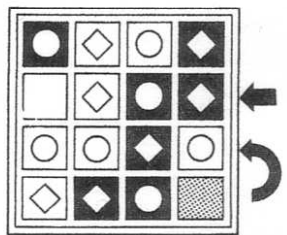
6. Ein Spieler hat gewonnen, wenn er eine Reihe von drei gleichen Spielquadraten gebildet hat, die der Gegenspieler beim nächsten Zug nicht durchbrechen kann, oder wenn ein Gegner gezwungen ist, durch Umklappen eine Reihe von drei gleichen Feldern zu bilden (s. Abb.).



Quadrat zieht



Kreis zieht. Kein Quadrat kann umgeklappt werden



Quadrat zieht und gewinnt

Achtung!

1. Wenn immer möglich muß vor jedem Zug ein gegnerisches Spielquadrat umgeklappt werden, erst dann kann das eigene Spielquadrat gesetzt werden.
2. Ein Spieler hat nur dann gewonnen, wenn seine Linie aus drei gleichen Feldern vom Gegner beim nächsten Zug nicht zerstört werden kann.