

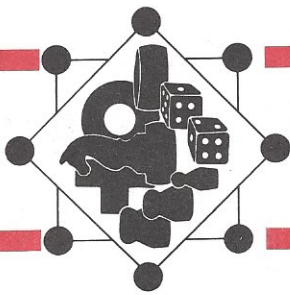
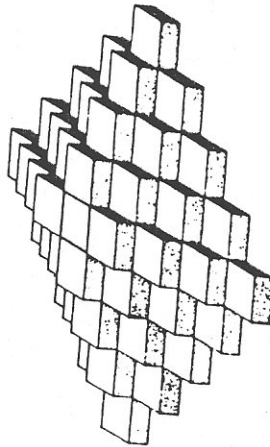
SCALINO

Autor: Peter Pallat

2-4 Spieler

1 Spielbrett

48 Bausteine/4 Farben



ABRA
PRODUCT

P. O. BOX 281
DK 5100 ODENSE

ABRA
PRODUCT

MADE IN DENMARK



SCALINO

Spielgedanke

Die Spieler bauen gemeinsam auf den Grundriß-plan eine vierstufige Pyramide, deren 40 Treppenstufen von den vier Seiten zur Mitte hin ansteigen. Jeder versucht, mit den Klötzen seiner Farbe möglichst viele zusammenhängende, aufwärts führende Treppenstufen herzustellen, Gewinner ist, wer nach Fertigstellung der Pyramide mit den meisten sichtbaren Stufen bzw. Treppen seiner Farbe eine Höchstzahl von Punkten erreicht hat.

Spielregel

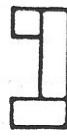
Vorbereitung: Bei vier Spieler erhält jeder die 12 Bauklötze seiner Farbe. Bei zwei Spielern verfügt jeder über die doppelte Menge in 2 Farben. Es wird vereinbart, wer beginnt.

Der erste Spieler bedeckt mit einem Klotz beliebiger Länge das in der Mitte des Spielplans befindliche Quadrat. Reihum wird nun von den Mitspielern ein Stein nach dem anderen angelegt mit dem Ziel, möglichst viele Randfelder zu belegen.

Die Klötze müssen aneinanderstoßend so verbaut werden, daß niemals gleiche Farben nebeneinander (oder später übereinander) liegen. Außerdem müssen sie mit ihrer langen oder kurzen Seite so aneinander gelegt werden, daß niemals kleine oder größere Nischen, das heißt dreiseitig begrenzte Räume entstehen:



also nur so



und nicht so

Wer das letzte Quadrat der unteren Schicht belegt hat, darf mit einem zusätzlichen Klotz die nächste, nur noch aus 12 sichtbaren Stufen bestehenden Schicht an beliebiger Stelle beginnen (allerdings ohne einen Stein seiner Farbe in der unteren Schicht zu berühren). Für den Bau der dritten und danach der vierten

Schicht mit 8 bzw. 4 sichtbaren Stufen gelten dieselben Spielregeln. Das Mittelstück der obersten, kreuzförmigen Schicht zählt nicht als Stufe.

Wer keinen Klotz legen kann, muß aussetzen, bis er wieder an der Reihe ist. Gelingt es nicht, eine vollständige Pyramide herzustellen, zählen übriggebliebene Klötze entsprechend ihrer Länge (Einer-, Zweier- und Dreiersteine) als Verlustpunkte.

Die Gewinnpunkte werden folgendermaßen errechnet:

einzelne Stufen	je	1 Punkt
zwei zusammenhängende Stufen		3 Punkte
drei zusammenhängende Stufen		6 Punkte
vier zusammenhängende Stufen		10 Punkte
fünf zusammenhängende Stufen		15 Punkte

