

Scheiben Mikado

Ein Spiel für 2 oder mehrere Spieler, ab 7 Jahren.

Ziel des Spieles

Ziel des Spiel ist es, aus einer Anzahl von Spielsteinen lose Steine herauszunehmen, ohne daß sich der unter Druck stehende Schieber bewegt. Für Steine, die auf diese Weise gewonnen werden, gibt es Punkte. Sieger wird der Spieler mit den meisten Punkten.

Zum Spiel gehören

- 1 Spielbrett (mit beweglichem Schieber, der von einer Feder unter Druck gesetzt wird)
- 18 rote Spielsteine (groß)
- 18 blaue Spielsteine (mittel)
- 18 gelbe Spielsteine (klein)
- 1 Spielanleitung

Vorbereitung des Spieles

Ziehen Sie den Schieber zurück und legen Sie die Spielsteine mit dem Griff nach oben auf die Spielfläche. Mischen Sie die verschiedenen Größen und lassen Sie den Schieber zugleiten. Die gespannte Feder hinter dem Schieber wird die Spielsteine zusammendrücken. Die Spielsteine stehen nun unter Druck und das Spiel kann beginnen.

Der Schieber darf während des Spieles nicht mehr berührt werden.

Die Spielsteine haben folgende Werte:

| | | |
|--------------|---------|----------|
| rote Steine | | 3 Punkte |
| blaue Steine | | 2 Punkte |
| gelbe Steine | | 1 Punkt |

Ablauf des Spieles

Die Spieler einigen sich, wer das Spiel beginnt und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er **einen** Spielstein anfassen und auf losen Sitz prüfen. Dann kann der betreffende Spieler entscheiden, ob er diesen einen Stein herausziehen will oder nicht. Das Anfassen eines weiteren Steines ist nicht erlaubt.

Wenn der Spieler den Spielstein nicht ziehen will, sagt er „Ich verzichte“.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Entschließt sich jedoch der Spieler, den Spielstein herauszuziehen und der Schieber bewegt sich nicht oder weniger als einen Teilstrich (auf dem Rand des Spielbretts), so darf er den Spielstein und damit die Punkte behalten. Dann folgt der nächste Spieler. Bewegt sich jedoch der Schieber mehr als einen Teilstrich, so wird der gezogene Spielstein nicht gewertet, er muß vielmehr aus dem Spiel genommen werden (zurück in die Schachtel). Verursacht ein Spieler eine derartige Bewegung, so wird er den Regeln entsprechend bestraft. Das Spiel wird zu dem Zeitpunkt beendet, an dem Anzahl der Spieler und Anzahl der im Spiel verbliebenen Spielsteine gleich groß ist.

Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktezahl.

Bestrafung

Sobald ein Spieler einen Spielstein angefaßt hat, muß er ihn entweder herausziehen oder auf den Zug verzichten. Zieht der Spieler den Stein heraus und bewegt sich dabei der Schieber nicht oder weniger als die Strecke eines Teilstrichs (nach der Randskala), so gilt der Zug als erfolgreich beendet. Der Spieler darf den Stein behalten und bekommt damit Punkte.

Wenn sich der Schieber mehr als einen Teilstrich bewegt, muß der betreffende Spieler **3** Punkte von seiner Punktezahl abziehen; der Stein wird aus dem Spiel genommen und nicht bewertet.

Spielsteine, die möglicherweise aus dem Feld gesprungen sind oder hochkant stehen, werden ebenfalls ohne Bewertung aus dem Spiel entfernt.

Eine Bewegung des Schiebers zählt nur als Bewegung, wenn die zurückgelegte Strecke größer ist als die Länge eines Teilstrichs.

Wird ein Spieler mit Punkteabzug bestraft, so muß er sofort von seinen gewonnenen Spielsteinen Steine im Wert von 3 Punkten wegnehmen und aus dem Spiel entfernen z. B.

- 1 roten Stein
- oder 1 blauen und 1 gelben Stein
- oder 3 gelbe Steine.

Bei dieser Art der Berechnung ist die Punktezahl jedes Spielers sofort ersichtlich. Hat ein Spieler sogar Minuspunkte gesammelt, so müssen diese natürlich notiert werden, um während des Spielverlaufs eine faire Kontoführung zu gewährleisten.

Verzicht auf einen Zug

Ein Spieler darf so oft verzichten wie er will, solange jeder Spieler nicht öfter als zweimal hintereinander auf einen Zug verzichtet hat.

Wenn jeder Spieler zweimal nacheinander verzichtet hat, so **muß** der erste Spieler der dritten Runde einen Stein ziehen – auch wenn er weiß, daß sich der Schieber bewegen wird.

| | | | | |
|-------------|-----------|-----------|-------------|-----------------|
| Beispiel A: | 1. Runde | Spieler A | – | verzichtet |
| | | Spieler B | – | verzichtet |
| | | Spieler C | – | verzichtet |
| | 2. Runde | Spieler A | – | verzichtet |
| | | Spieler B | – | verzichtet |
| | | Spieler C | – | verzichtet |
| 3. Runde | Spieler A | – | muß ziehen! | |
| | | | | |
| | | | | |
| Beispiel B: | 1. Runde | Spieler A | – | verzichtet |
| | | Spieler B | – | verzichtet |
| | | Spieler C | – | verzichtet |
| | 2. Runde | Spieler A | – | verzichtet |
| | | Spieler B | – | zieht |
| | | Spieler C | – | darf verzichten |
| | 3. Runde | Spieler A | – | darf verzichten |
| | | | | |
| | | | | |

Jetzt dürfen weitere Spieler verzichten. Erst in der vierten Runde müßte Spieler C ziehen!

Warum verzichten?

Wenn die Spieler das Spielbrett genau studieren, so werden sie feststellen, daß der Schieber nicht alle Spielsteine gleichmäßig festhält.

Einige Steine sind frei beweglich; andere Spielsteine, obwohl sie aneinander liegen, werden vom Schieber nicht festgehalten und können somit ohne Gefahr herausgezogen werden.

Einen lockeren Stein kann man nur aufspüren, wenn man den Spielstein anfaßt und zu bewegen versucht. Wird der Stein festgehalten, so verzichtet man am besten auf den Zug und versucht bei der nächsten Runde mit einem anderen Spielstein sein Glück.

Architektonische Muster

Unter dem Federdruck des Schiebers bilden die unterschiedlich großen Spielsteine eine Art architektonischer Muster, meistens kreis- oder bogenförmig. Die Grundlinien dieser Muster stehen unter starkem Druck. Spielsteine aus diesem Muster zu entfernen verursacht fast immer eine größere Bewegung des Schiebers.

Deshalb ist es unbedingt notwendig, diese durch Druck geformten Muster über das gesamte Spielbrett hinweg zu erkennen und zu beachten.

Regeln für das Einzelspiel

Die Spielsteine werden wie beim normalen Spiel auf das Spielbrett gelegt.

Ziel des Spieles ist es, bis auf einen Spielstein alle anderen Steine zu entfernen.

Der Schieber darf sich jedoch nur **dreimal** bewegen, d. h. er darf nur drei Bewegungen machen, die größer sind als ein Teilstrich der Randskala.

Kleinere Bewegungen werden nicht als Bewegung gewertet.

Variationen für 2 oder mehr Spieler

Die Spielsteine werden wie beim normalen Spiel auf das Brett gelegt. Die Teilnehmer kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Ablauf des Spieles:

- zuerst werden alle gelben Steine entfernt,
- dann werden die blauen Steine und dann
- die roten Steine herausgezogen.

Das Spiel ist beendet, wenn für jeden Spieler nur noch ein Stein im Spiel ist.

Punktezahlung und Bestrafung erfolgt nach den normalen Regeln.

Eine weitere Variation

Das Spiel wird normal gespielt, jedoch ist es nicht mehr möglich, auf einen Zug zu verzichten.