

... bis ins Ziel.

Einmal im Ziel angekommen, dürfen die Figuren nicht mehr auf die Drehscheibe zurück. Und: Scheibe drehen nicht vergessen – um 90° nach rechts oder links.

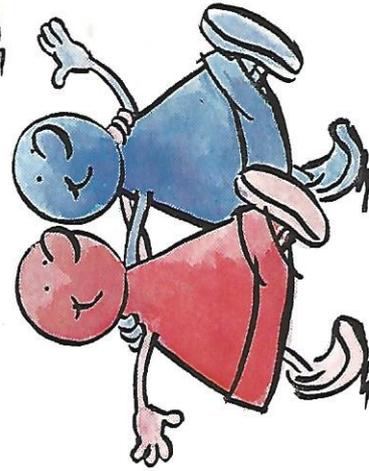
Innerhalb von Start und Ziel werden die Spielfiguren nach dem gleichen Prinzip wie auf der Drehscheibe bewegt.

Grundsätzliches:

Pro Zug darf nur eine Figur bewegt werden. Bei zwei Spielern wird mit den Farben Grün und Rot gespielt.

Ausgebuffte Spieler können auch mit zwei Farben pro Person spielen.

Gewonnen hat, wer als erster 6 Figuren ins Ziel gebracht hat. Wird um weitere Plätze gespielt, bleibt das Siegerteam stehen.



Figuren ins Startfeld, der jüngste Spieler beginnt...

Taktiktricks: Vom Mannschaftsgeist ...

Gehen Sie von Anfang an mit möglichst vielen Figuren ins Spiel. Sie benötigen dazu zwar einige „Anlaufzüge“, können aber schnell reagieren, wenn die Scheibe sich dreht.

... über Brückenbau ...

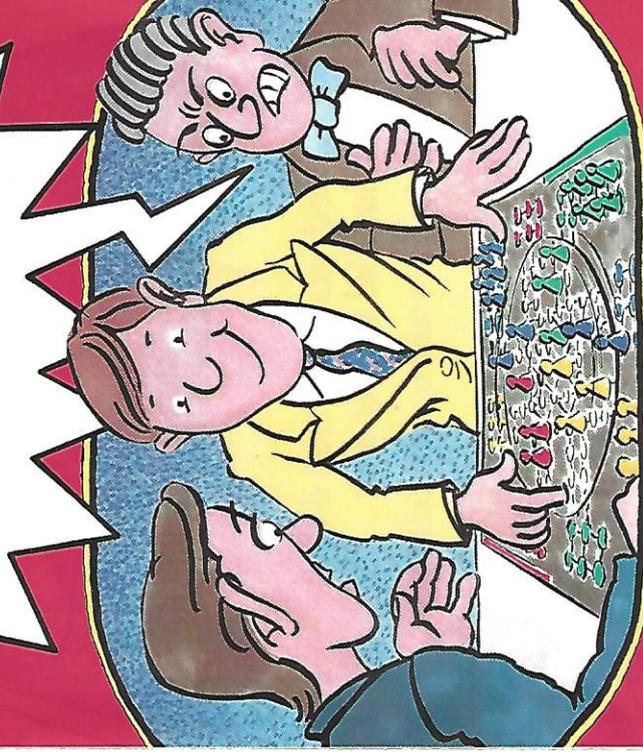
Damit Sie möglichst gut und oft hintereinander springen können, ist es sinnvoll, „Brücken“ zu bauen. Aber denken Sie dran: Ihre Brücken sind auch die der anderen. Deren weitreichende Pläne können Sie durchkreuzen, indem Sie im richtigen Moment die Verbindung unterbrechen. Mitdenken ist angesagt!

... bis zu scheinbarer Gelassenheit ...

Auch wenn Sie mit einer Figur direkt vor dem Ziel stehen, lohnt es sich manchmal, vor dem Einlauf weitere „Kameraden“ in strategisch günstige Positionen zu bringen. Sie wissen ja: Die Scheibe dreht sich ...

Und jetzt: Viel Spaß mit „Scheibenkleister!“!

SCHEIBEN! KLEISTER!



Das Spiel mit dem verflixten Dreh

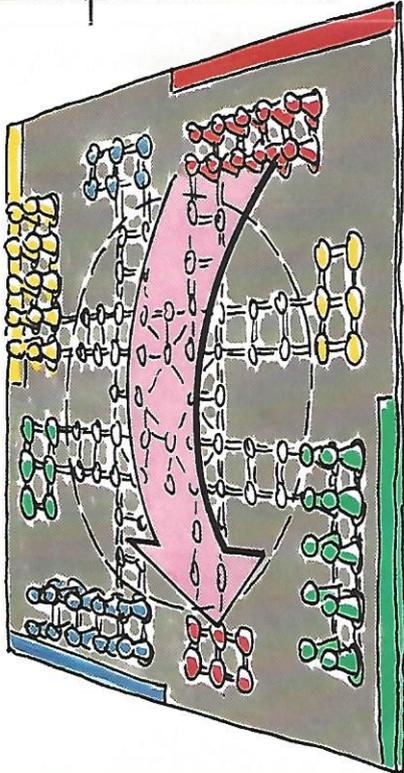
enthält:

- 1 Spielplan mit Drehscheibe
- 4 × 10 Spielfiguren
- 1 Spielanleitung

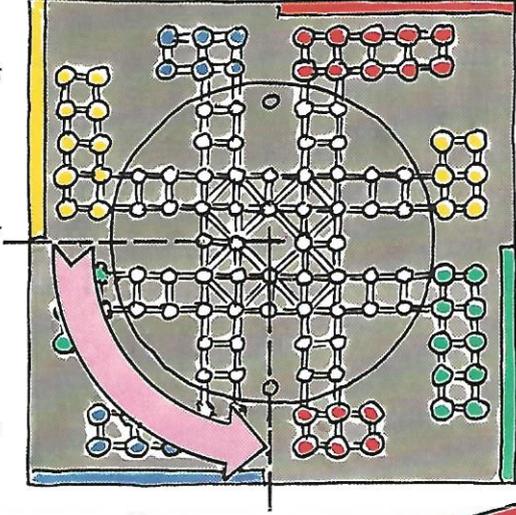
Alles gefunden? Dann nichts wie los!

Eigentlich wär' alles ganz einfach

Sie haben 10 Figuren im Startfeld – „nur“ 6 davon müssen ins Ziel (gleiche Farbe) gelangen. Auf dem Weg können Sie nicht mal geschlagen werden.

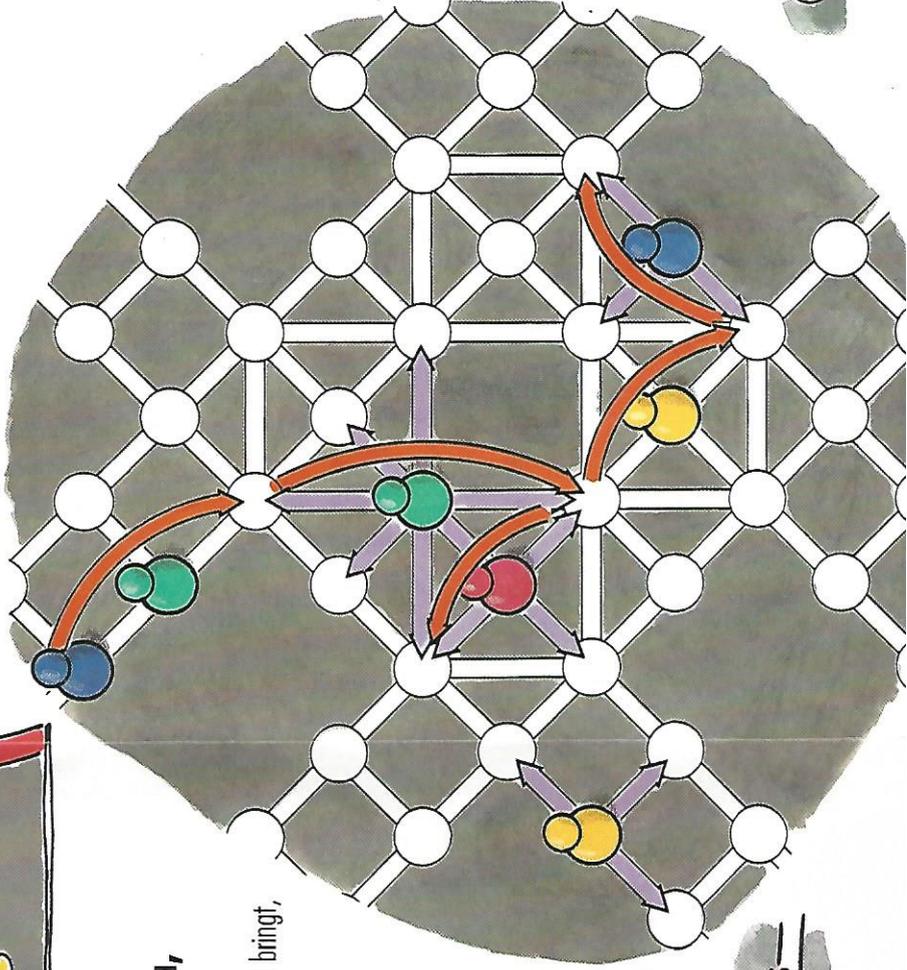
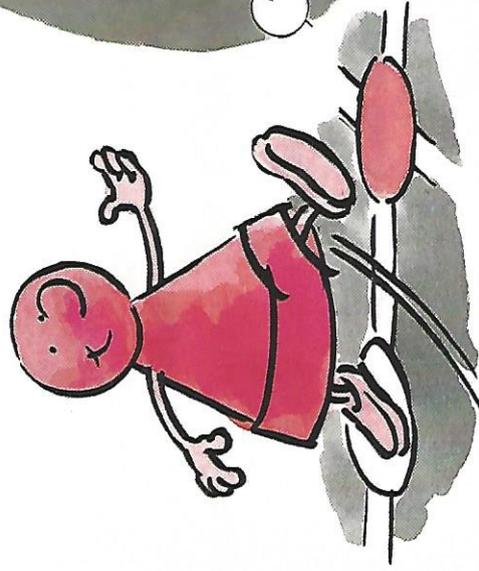


wird die Scheibe von ihm um 90° nach rechts oder links gedreht – und man steht vor fremden Toren. „Scheibenkleister!“ (siehe Abbildung).



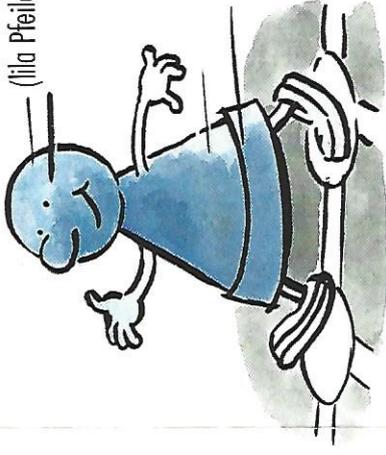
... doch kaum ist man da, ist das Ziel wieder weg

Sobald ein Spieler eine seiner Figuren ins Ziel bringt,



Vorwärts geht's wie bei Halma! Entweder durch Ziehen ...

Sie ziehen auf den Linien in beliebiger Richtung auf ein freies Nachbarfeld – also genau einen Punkt weiter (lila Pfeile in der Abbildung).



... oder durch Springen ...

Sie springen über eine (eigene oder fremde) benachbarte Figur hinweg auf das nächste, in gerader Linie folgende Feld.

Wichtig: Das Feld muß frei sein – Schlägen von Figuren ist nicht möglich!

Sie dürfen im selben Zug mehrere solcher Sprünge aneinanderreihen und dabei die Richtung wechseln – ganz nach Wunsch und Spielsituation (orange Pfeile in der Abbildung).

