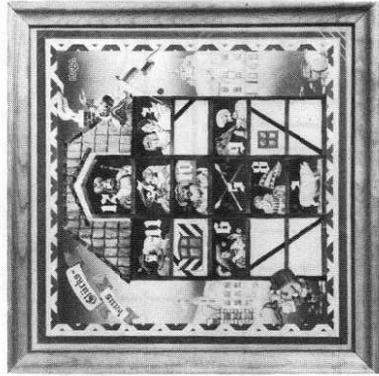


Weitere Erwachsenenspiele aus unserer Reihe

S P I E L E D E R W E L T

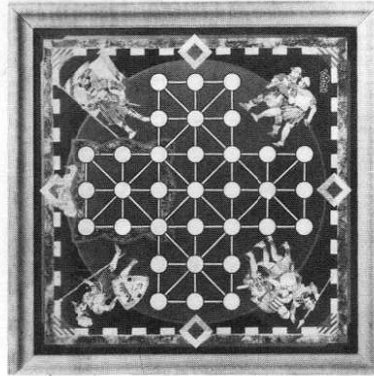


Habermaaß-Spiele Nr. 4410



Im Mittelalter war dieses Spiel in verschiedenen Variationen in ganz Europa verbreitet. Glückshaus war der Vorläufer des Roulette und zeigt auch eine gewisse Verwandtschaft zum Poch. Noch heute findet man es vereinzelt in Österreich und der Schweiz.

Ein Würfelspiel für 2 oder mehr Personen.

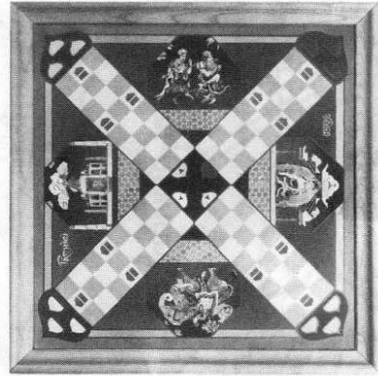


Habermaaß-Spiele Nr. 4420



Dieses Belagerungsspiel ist in vielen europäischen Ländern zu Hause. Es befaßt sich mit dem Angriff einer zahlenmäßig überlegenen Streitmacht auf eine nur schwach besetzte Festung.

Ein Taktik- und Strategiespiel für 2 Personen.



Habermaaß-Spiele Nr. 4430



Pachisi ist ein altes indisches Würfelspiel, aus dem unser „Mensch ärgere Dich nicht“ entstanden ist. Der Großmogul Akbar spielte es im 16. Jahrhundert auf dem Marmorboden seines Palastes. Als Figuren dienten ihm dabei hübsche Sklavinnen seines Harems.

Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Personen.

Spielanleitung

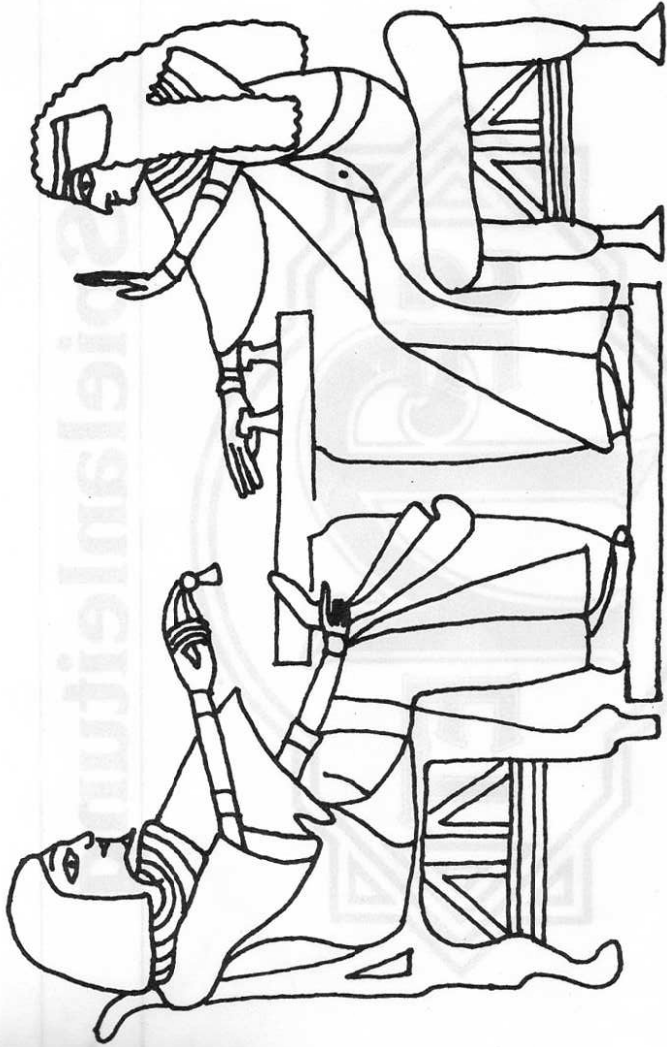


Ein spannender Wettlauf für 2 Personen

HABA

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach

Verwendung des Warenzeichens Pachisi mit freundlicher Genehmigung des Otto-Maler-Verlages Ravensburg.



Habermas-Spiel Nr. 4440

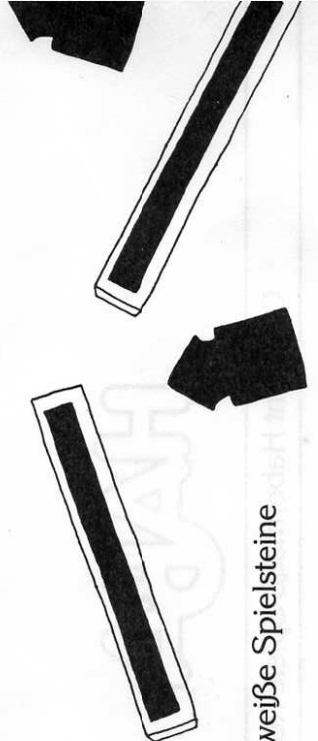
Ein spannender Wettlauf für 2 Personen

Im alten Ägypten war Senet das beliebteste Brettspiel. Archäologische Funde zeugen von seiner Verbreitung durch alle Bevölkerungsschichten. Pharaonen spielten es auf Spielbrettern aus kostbarem Material, Bauern zeichneten die Spielpläne in den Sand. Die genauen Spielregeln sind nicht überliefert. Die folgende Spielanleitung stützt sich auf englische und schweizerische Quellen.

Spielmaterial:

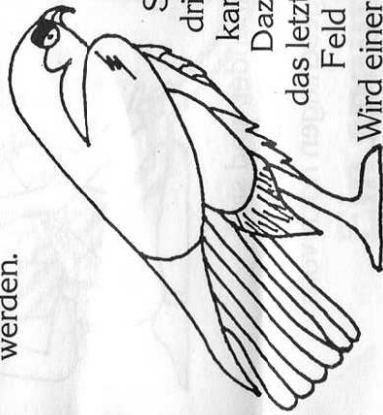
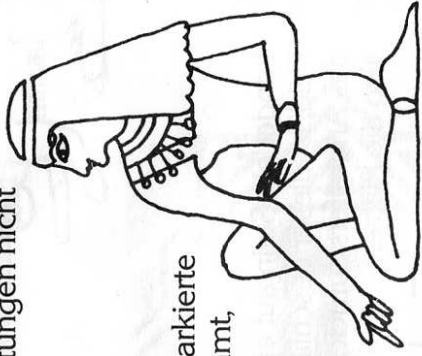
- 1 Spielplan
- 4 Stabwürfel

je 5 schwarze und weiße Spielsteine



Wer nicht vorwärts ziehen kann, muß einen beliebigen Stein zurückbewegen. Dabei darf kein fremder Stein geschlagen werden. Ist ein Zug in beide Richtungen nicht möglich, verfällt der Wurf.

Die gekennzeichneten Felder haben eine besondere Bedeutung. Das mit einem „X“ markierte Feld ist die „Falle“. Wessen Stein darauf kommt, muß zum Anfang zurück; auf den anderen Feldern dürfen die Steine nicht geschlagen werden.



Sobald ein Spieler alle seine Steine in der dritten Reihe des Parcours versammelt hat, kann er mit dem „Hinausspielen“ beginnen. Dazu muß er sie mit genauer Augenzahl auf das letzte Spielfeld bringen. Ein Stein, der dieses Feld erreicht, wird aus dem Spiel genommen. Wird einer seiner Steine in die zweite Spielfeldreihe zurückgeworfen, muß er mit dem weiteren Hinausspielen warten, bis dieser Stein wieder die dritte Reihe erreicht hat.

Spielende:

Wer als erster alle seine Steine hinausgespielt hat, gewinnt das Spiel.

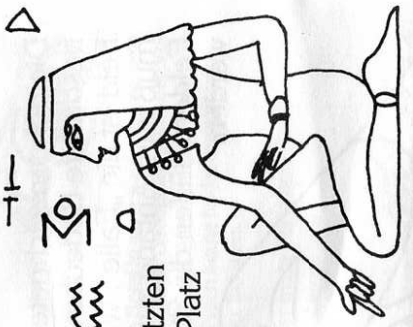
Werden mehrere Partien gespielt, schreibt man

dem Sieger 1 Punkt für jeden gegnerischen Stein in der 3. Reihe gut, 2 Punkte für jeden Stein in der 2. Reihe und 3 Punkte für jeden Stein in der 1. Reihe.

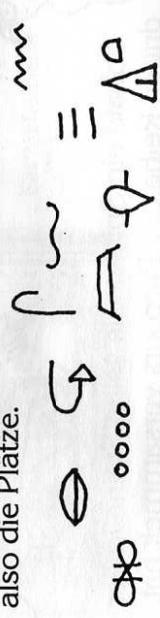




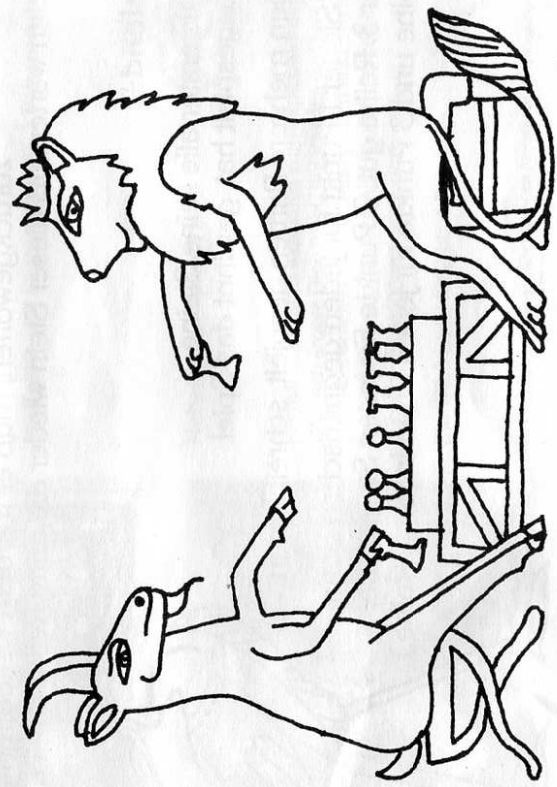
Wer an der Reihe ist, würfelt und setzt einen seiner Steine entsprechend viele Felder vor. Bei einer 1, 4 oder 6 ist er anschließend erneut an der Reihe. Bei einer 2 oder 3 gibt er nach dem Ziehen die Würfel an den Mitspieler weiter.



Landet ein Stein auf einem vom Gegner besetzten Feld, ist dieser geschlagen und muß auf den Platz des Angreifers zurück; die beiden tauschen also die Plätze.

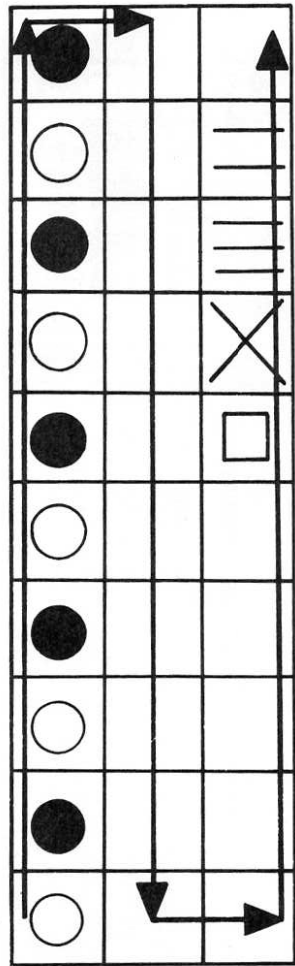
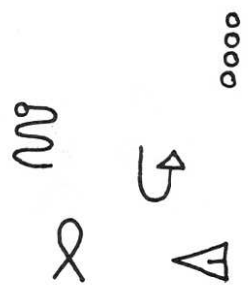


Stehen 2 Steine derselben Farbe hintereinander, sind sie gegen Angriffe geschützt. 3 Steine einer Farbe hintereinander bilden eine Blockade; sie können weder geschlagen noch vom Gegner übersprungen werden.



Spielvorbereitung:

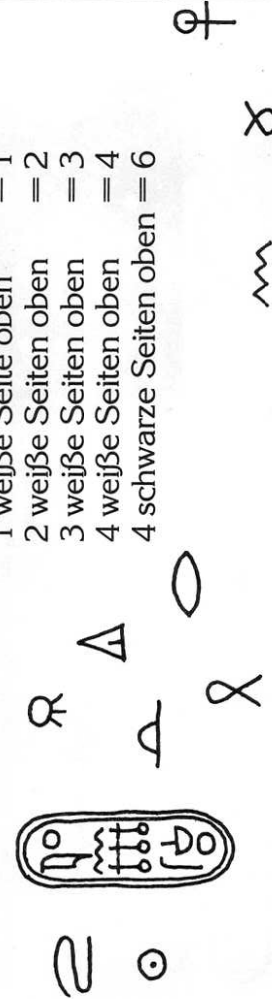
Die Steine werden abwechselnd so auf der ersten Reihe des Spielplans aufgestellt, daß ein weißer Stein das erste und ein schwarzer Stein das letzte Feld einnimmt.



Die Stabwürfel:

Bei jedem Würfeln werden alle vier Stabwürfel geworfen. Die Augenzahl ergibt sich aus den oben liegenden Flächen:

- 1 weiße Seite oben = 1
- 2 weiße Seiten oben = 2
- 3 weiße Seiten oben = 3
- 4 weiße Seiten oben = 4
- 4 schwarze Seiten oben = 6



Spielziel:

Wer als erster seine 5 Steine über den Z-förmig verlaufenden Parcours ins letzte Feld gebracht hat, gewinnt.

Spielablauf:

Beide Spieler würfeln um den ersten Zug. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis übernimmt die weißen Steine und macht den ersten Zug.

