

Sextett

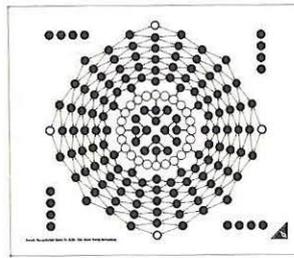
Ein neuartiges Magazin für Spieler
Ravensburger Spiele Nr. 12.026

Inhalt:

- 3 Doppelspielpläne,
- 4 Würfel,
- 10 Brückenkärtchen,
- 66 Halmakegel,
- 24 Plastikfingerhüte,
- 1 Turm.

Diese Sammlung ist ungewöhnlich: Sie enthält nur neue, bislang unveröffentlichte Spiele. Wer neben dem spielerischen, aber zünftigen Wettstreit (dem „Fair Play“) auch die Abwechslung schätzt, findet sie hier. Die Spielideen sind originell, die Wettkämpfe spannend, angefangen vom einfachen Würfelspiel, bei dem der unberechenbare Zufall die Spannung erhöht, bis zum kniffligen Brettspiel, bei dem es ausschließlich auf Geschicklichkeit und Taktik der Spieler ankommt. —

Kurze und leicht verständliche Regeln bieten Unterhaltung in verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Jede Altersstufe, vom Schulkind bis zum Erwachsenen, kann teilnehmen.



Quicki

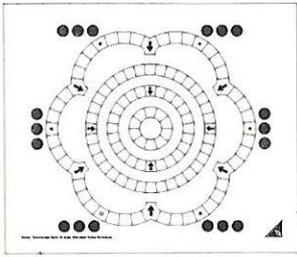
Würfelspiel für 2 bis 4 Personen.

Spielmaterial: Spielplan, 1 Würfel, 16 Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben.

Ein einfaches Würfelspiel, bei dem jeder Teilnehmer versucht, seine Steine auf die schnellste Art in sein Farbhäuschen in der Spielplanmitte zu bringen. Da die Richtung der Züge nicht vorgeschrieben ist, entscheidet zielbewußtes Handeln und überlegter Einsatz der Figuren.

Spielregel

1. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.
2. Jeder Spieler setzt seine Steine individuell und ist nicht gezwungen, in ein und derselben Richtung vorzugehen. Er kann also nach oben, unten, links oder rechts ziehen.
3. Einsetzen geht vor Weitersetzen, d. h. alle 4 Figuren müssen Zug um Zug ins Spiel gebracht werden.
4. Wer eine 1 würfelt, darf noch einmal würfeln.
5. Wer auf ein Feld trifft, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, schlägt den Gegner zurück auf dessen Ausgangsfeld. Auf den weißen Punkten muß nicht geschlagen werden. Dagegen aber besteht im inneren Kreis auf den schwarzen Punkten Schlagzwang.
6. Der innere Ring darf nur in einer Richtung durchlaufen werden (nach Belieben im oder gegen Uhrzeigersinn). Man darf ihn nur verlassen, wenn man ins Häuschen einrücken will oder geschlagen wird und von vorne beginnen muß.
7. Im Farbhäuschen muß nachgerückt werden; Überspringen ist nicht erlaubt.
8. Gewinner ist, wer als erster alle seine Steine ins Häuschen gebracht hat.



Ponte

Würfelspiel für 2 bis 6 Personen.

Spielmaterial: Spielplan, 1 Würfel, 18 Spielfiguren in 6 verschiedenen Farben, 1 Turm, 10 Brückenkärtchen.

Ziel des Spieles ist es, mit einer Figur so schnell wie möglich über Straßen und Brücken die Insel zu erreichen, hier einen Turm zu errichten und auf diesen zu springen. Freie Richtungswahl, Schlagmöglichkeiten, Auf- oder Abbau von Turm und Brücken ergeben abwechslungsreiche Partien.

Spielregel

Jeder Spieler erhält 3 Spielfiguren einer Farbe und stellt diese auf das entsprechende Ausgangsfeld. Es wird reihum gewürfelt und entsprechend der gewürfelten Augenzahl gezogen. Es kann sowohl vorwärts als auch rückwärts gezogen werden. Trifft man auf eine gegnerische Figur, so wird diese in ihr Ausgangsfeld zurückgeschlagen.

Wer eine 6 würfelt darf an einem der mit einem Pfeil gekennzeichneten Felder eine Brücke bauen (ein Kärtchen auflegen). Über diese Brücke kann er nun (ebenso wie seine Mitspieler) auf die nächste Straße gelangen. Steht eine Figur auf einem Feld, über das die Brücke gelegt wird, so wird diese Figur in ihr Ausgangsfeld zurückgeschlagen.

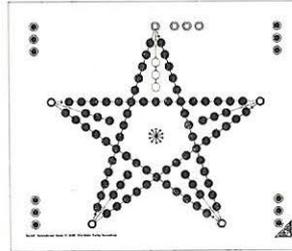
Mit einer gewürfelten 6 kann man aber auch, statt eine Brücke zu bauen,

1. eine bestehende Brücke (mit allen evtl. darauf stehenden Figuren) abreißen, oder
2. 6 Felder weiterziehen, oder
3. den Turm auf der Insel aufbauen, oder

2

4. den (von einem anderen Spieler aufgebauten) Turm abreißen, bevor der Gegner darauf springen kann, oder
5. von der Inselstraße auf den Turm springen. Nur mit einer 6 gelingt dieser Sprung.

Wer zuerst seine Figur auf dem Turm stehen hat, gewinnt.



Der magische Stern

Würfelspiel für 2 bis 5 Personen.

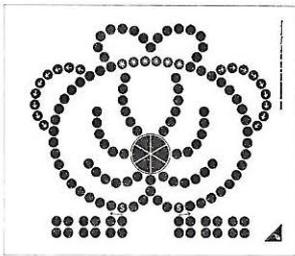
Spielmaterial: je Teilnehmer 3 Figuren in verschiedenen Farben, 1 Blockadestein (Fingerhut), 1 Würfel, 1 Spielplan.

Bei diesem Spiel versucht jeder Spieler, von seinem Ausgangsort aus den Stern auf der Innen- oder Außenbahn (im Uhrzeigersinn) zu umlaufen. Wem es zuerst gelingt, alle seine Steine in die eigene Sternspitze zu bringen, gewinnt. Ein Blockadestein verändert ständig die Spielsituation. Rasches, aber zielbewußtes Reagieren ist ebenso Trumpf wie weitblickende Strategie.

Spielregel

1. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gezogen. Der Weg ist nicht vorgeschrieben. Je nach Gutdünken und Lage der anderen Figuren kann der kürzeste Weg (über die fünf weißen Punkte in der Sternmitte hinweg) gewählt werden; manchmal ist aber ein Umweg über eine oder mehrere Sternspitzen günstiger.
2. In der Mitte des Spielplanes liegt der Blockadestein.

3. Wer zuerst eine 6 würfelt, darf den Blockadestein beliebig auf einen der 5 Schnittpunkte setzen. Der blockierte Punkt darf von keiner Figur überschritten werden.
4. Wer eine 6 würfelt, darf in jedem Fall nochmals würfeln, zuvor aber muß er im Uhrzeigersinn entsprechend viele Felder weiterziehen, oder die Blockade aufheben und den Blockadestein auf den vor oder hinter ihm liegenden Schnittpunkt legen. Eine hierauf sitzende Figur darf mit dem Blockadestein geschlagen werden und muß zum Ausgangspunkt zurück, oder eine neue Figur auf den Ausgangspunkt stellen.
5. Trifft eine Figur auf das von einem Gegner besetzte Feld, so wirft sie ihn auf sein Ausgangsfeld zurück.
6. Die erste Figur darf sofort eingesetzt werden. Für das Einsetzen der nächsten beiden Figuren braucht man eine 6. Wer nicht mehr weiterziehen kann, aber noch Figuren im Ausgangsfeld hat, darf dreimal würfeln.
7. Nach einem Sternumlauf kann man die Zielpunkte der eigenen Sternspitze besetzen; aber nur mit direktem Wurf. Gelingt dies nicht und kommt man auf das Ausgangsfeld, so muß der Stern nochmals umlaufen werden.



Huckepack

Würfelspiel für 2 bis 6 Personen.

Spielmaterial: Spielplan, 1 Würfel, 24 Fingerhüte in 6 verschiedenen Farben.

Ziel des Spieles ist es, möglichst rasch mit allen Figuren das Spielfeld zu durchlaufen, wobei man unter Umständen gegnerische Figuren im Huckepack transportieren muß oder sich selbst tragen lassen und dem Ziel näherbringen kann. Es kommt also nicht nur darauf an, rasch voranzukommen und Gegner abzuschlagen, sondern sich auch geschickt der Hilfe der Gegner zu bedienen, indem man sich „Huckepack“ tragen läßt.

tieren muß oder sich selbst tragen lassen und dem Ziel näherbringen kann. Es kommt also nicht nur darauf an, rasch voranzukommen und Gegner abzuschlagen, sondern sich auch geschickt der Hilfe der Gegner zu bedienen, indem man sich „Huckepack“ tragen läßt.

Spielregel

Jeder Teilnehmer stellt seine Figuren auf die gleichfarbenen Ausgangsfelder. Gestartet wird jeweils auf dem nächstgelegenen Startpunkt (S). Die Figuren ziehen in den durch Pfeile gekennzeichneten Richtungen vom Start zum Ziel.

Der jüngste Spieler eröffnet das Spiel und nach ihm würfelt sein linker Nachbar. Auf dem Weg zum Ziel wird man fremde Figuren **einholen** und ihnen **begegnen**. Man kann eine **Ausweich-** oder **Abkürzungsstrecke** benutzen, gelangt auf die **Drehscheibe** und endlich in die **Zielfelder**.

Einholen

Wird eine Figur (z. B. rot) von einer gegnerischen Figur (grün) eingeholt, so muß die rote Figur die grüne Figur in Huckepack nehmen, d. h. die grüne Figur wird auf die rote Figur gestülpt. Der Huckepack muß von rot bis zur Drehscheibe getragen werden und darf erst dort abgesetzt werden. Ein Huckepack entsteht auch dann, wenn man eine gleichfarbige Figur einholt. Dieser Huckepack zieht dann mit doppelter Augenzahl vorwärts. Wird ein Huckepack von einer anderen Figur eingeholt, so werden immer die Figuren mit den fremden Farben zum Ausgangsfeld zurückgeschickt. Besteht der eingeholte Huckepack aus Figuren eigener Farbe, so wird die einholende Figur ein Feld weiter gesetzt. Holt ein Huckepack eine Einzelfigur ein, werden die Figuren fremder Farbe nach Hause geschickt. Treffen mehr als zwei Figuren einer Farbe auf ein Feld, so werden die einholenden Figuren auf das Feld davor gesetzt.

Begegnen

Wer einem Einzelgänger oder einem Huckepack fremder Farbe durch direkten Wurf auf einem Feld begegnet, schickt ihn zum Ausgangsfeld zurück.

Ausweichstrecken

Wer einer Begegnung ausweichen möchte, kann über eine allerdings längere Nebenstrecke, die einbahnig befahren wird, seinen Weg fortsetzen.

Abkürzungstrecke

Sie ist erheblich kürzer als die Umleitung und kann in beiden Richtungen befahren werden. Zur Gefahr des Gegenverkehrs kommt die Möglichkeit, daß man innerhalb dieser Strecke eine 1 oder 6 würfelt. Dann muß die Einzelfigur oder der Huckepack zum Ausgangspunkt zurück.

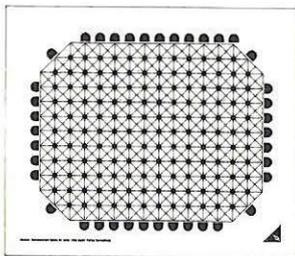
Zielbahn

Die Zielbahn ist das Teilstück zwischen den Ausgangsfeldern und der Drehscheibe. Aus ihr dürfen die Figuren nicht mehr nach Hause geschickt werden. Sind auf ihr Felder besetzt und kann man infolgedessen nicht ziehen, so muß man eben passen.

Drehscheibe

Der Huckepack wird auf ihr abgeladen und die Figuren gehen den restlichen Weg allein weiter. Bestand der Huckepack aus gleicher Farbe, so wird bei jeder Figur die gewürfelte Augenzahl doppelt gezählt.

Gewinner ist, wer zuerst alle seine Figuren in den vier Zielfeldern hat.



Fuchsspringen

Brettspiel für 2 oder 4 Personen.

Spielmaterial: Spielplan, bei 2 Spielern je 20 Spielfiguren in 2 verschiedenen Farben, bei 4 Spielern je 10 Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben.

Das Familientreffen der Füchse (2 bzw. 4 Familien, das sind 40 Füchse) wird durch eine Jagdgesellschaft gestört. Hastig versucht jedes Füchlein, in einer der 39

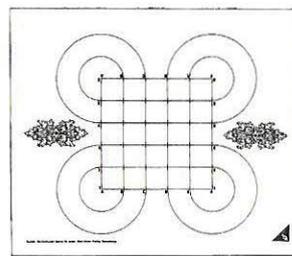
benachbarten Höhlen unterzuschlüpfen. Da in jeder Höhle aber nur ein Tier Platz hat, verliert der langsamste Fuchs das Rennen. Hier spielt der Zufall keine Rolle. Man muß weit vorausplanen und die Züge seiner Gegner genau beobachten.

Vorbereitungen

1. Jeder Spieler wählt eine Farbe.
2. In das mittlere, stark umrandete Feld des Planes werden die 40 Füchse gemäß Skizze (für 2 bzw. 4 Personen) gesetzt, wobei es gleichgültig ist, mit welcher Farbe und in welcher Ecke des Innenfeldes begonnen wird.

Spielregel

1. Der jüngste Spieler beginnt.
2. **Ziehen:** Es wird abwechselnd mit je einer Figur um einen Punkt gezogen, und zwar rückwärts, geradeaus oder über Eck in beliebiger Richtung.
3. **Springen:** Jede Figur darf übersprungen werden, wenn der in gerader Richtung dahinterliegende Punkt frei ist. Den Sprung darf man in beliebiger Richtung wiederholen, solange es möglich ist.
4. **Ende:** Wer keine Höhle findet und auf dem Spielplan übrig bleibt, hat verloren.



Surakarta

Indonesisches Brettspiel für 2 Parteien.

Spielmaterial: Spielplan, 24 Figuren in 2 Farben.

Dieses Spiel stammt aus Indonesien; es trägt den Namen der altehrwürdigen Sultans-Stadt Surakarta auf Mitteljava. Kinder und Erwachsene spielen es dort mit großer Leidenschaft und Fertigkeit, indem sie die Linien

des Planes einfach in den Sand ritzen oder auf den Boden zeichnen und Steinchen oder Muscheln als Spielfiguren benutzen.

Beide Parteien stehen sich völlig gleichwertig gegenüber. Der Zufall ist ausgeschaltet. Geschickte Vorausplanung, blitzschnelles Reagieren und aufmerksames Beobachten der oftmals verschlungenen und ungewöhnlichen Spielzüge sind entscheidend.

Spielregel

Grundstellung: Die beiden Parteien besetzen mit ihren je 12 gleichwertigen Steinen die Kreuzungspunkte 1 und 2 A bis F bzw. 5 und 6 A bis F. Gespielt wird nur auf den Kreuzungspunkten.

Ziehen: Beim ersten Spiel wird die Partei, die beginnt, ausgelost (oder Rot beginnt). Gezogen werden darf in jede Richtung (auch rückwärts) um jeweils ein Feld. Auch diagonale Züge sind erlaubt. Die Züge sind also zu vergleichen mit denjenigen des Königs beim Schach. Auf oder über besetzte Felder, gleich ob von eigenen oder von gegnerischen Steinen, darf nicht gezogen werden. Auf diese Weise kann also auch nicht geschlagen werden.

Schlagen: Ziel des Spieles ist es, alle gegnerischen Steine zu schlagen. Die wichtigste Rolle beim Schlagen spielen die acht Kreise (jeweils ein innerer und ein äußerer). **Geschlagen werden darf nur, wenn vorher mindestens ein Kreis durchfahren wurde.** Man darf hierbei jedoch einen beliebig langen, aber nur geradlinigen Anfahrts- und Ausfahrtsweg haben.

Beispiel für die Eröffnung:

Rot von D 2 auf C 3

Blau von E 5 auf E 4

Rot von C 2 auf D 3

Blau von E 4 auf E 3

Rot schlägt Blau von D 1 über Kreis auf E 3.

Beispiel für spätere Züge, wenn noch folgende Punkte besetzt sind:

Rot: A 1, C 1, F 1, E 2, A 3, C 3, E 5.

Blau: B 4, E 4, A 5, B 5, F 5, A 6, B 6, E 6, F 6.

Rot sei am Zuge. Es hat folgende Möglichkeiten zum Schlagen (jedes Schlagen ist nur ein Zug!):

Von C 3, C 6, Kreis, A 4,

schlägt B 4

oder: Von C 3, F 3, Kreis, D 1, D 6, Kreis, F 4,

schlägt E 4

oder: Von E 2, F 2, Kreis, E 1,

schlägt E 4

oder: Von E 2, A 2, Kreis, B 1,

schlägt B 4

Wäre Blau am Zuge, hätte es folgende Möglichkeiten:

Von B 4, A 4, Kreis, C 6,

schlägt C 3

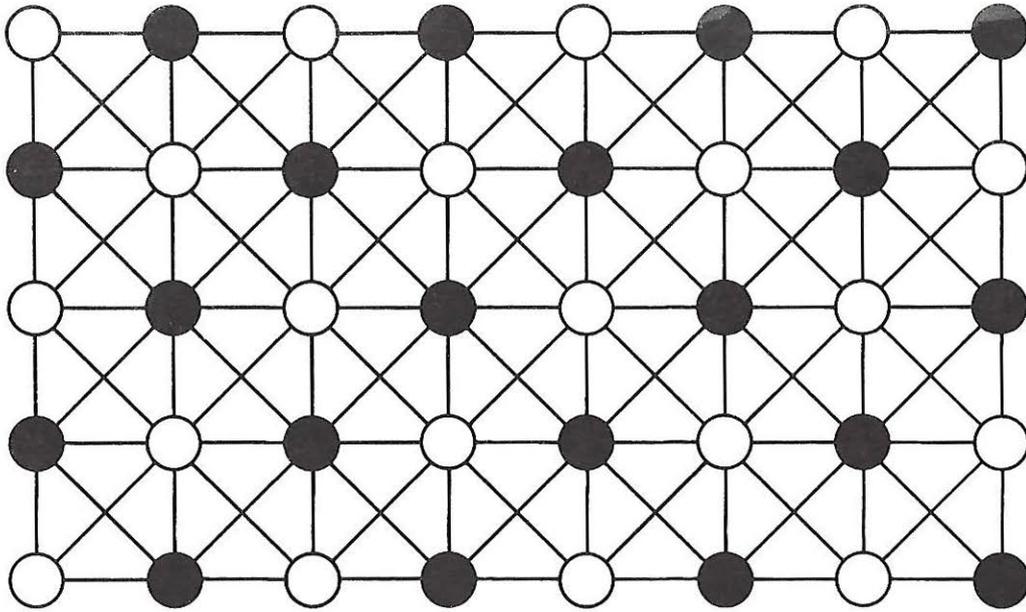
oder: Von E 4, F 4, Kreis, D 6, D 1, Kreis, F 3,

schlägt C 3

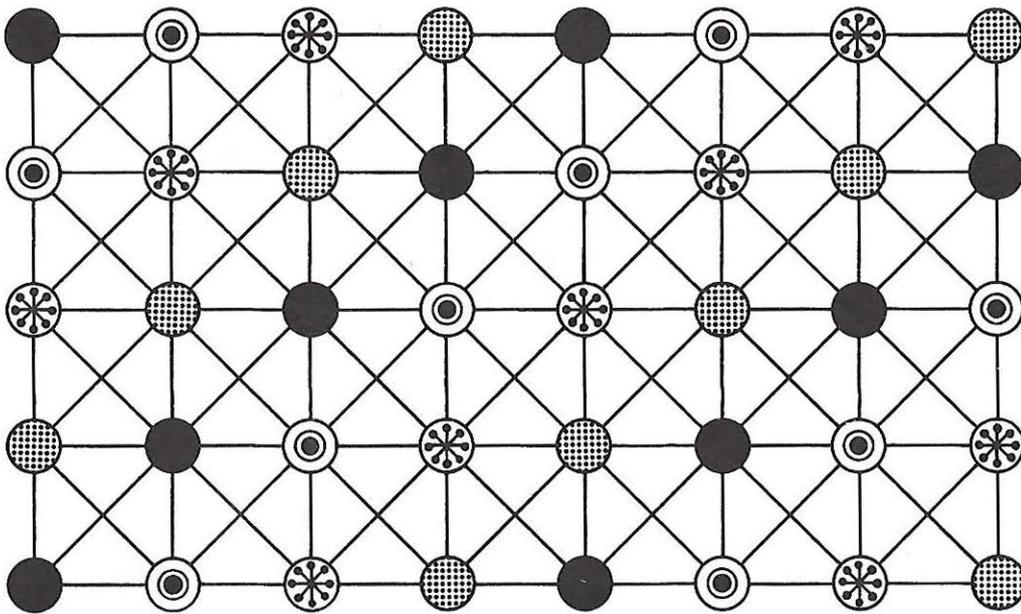
oder: Von B 4, B 1, Kreis, A 2,

schlägt E 2

Die Kreise dürfen nur befahren werden, falls geschlagen werden kann! Das Spiel ist beendet, wenn einer der beiden Spieler keine Steine mehr hat. Die noch im Spiel stehenden Steine des Gewinners werden gezählt und als Punkte angerechnet.



Fuchsspringen
Aufstellung der Figuren
bei 2 Spielern



Fuchsspringen
Aufstellung der Figuren
bei 4 Spielern