

SLOTTER

Inhalt:

Spielaufbau
Spielbasis
10 Räder
20 Spielchips in 4 Farben (5 Chips je Farbe)
4 GummifüÙe
2 Verschlul-Kappen

Ziel des Spiels:

Nicht zu vergessen, daÙ Slotter ein Spiel ist und deshalb viel SpaÙ zu haben beim "Durchdrehen" der Chips in die Spielbasis und nicht durchzudrehen, wenn der Gegenspieler die ausgeklügelte Strategie durcheinanderbringt. Das kann man ihm ja heimzahlen.

Vor dem Spiel:

1. Die 4 GummifüÙe werden vorsichtig von der Halterung abgedreht und in die 4 Löcher an den Ecken unter der Spielbasis eingesetzt (s. Abb. 1)
2. Jetzt wird der Aufbau auf der Basis befestigt. Dazu wird diese in der richtigen Position auf den Tisch gestellt. Dann werden die Haken unter dem Aufbau in die Schlitzle der Basis eingesteckt und nach unten gedrückt, bis sie einrasten (s. Abb. 2).

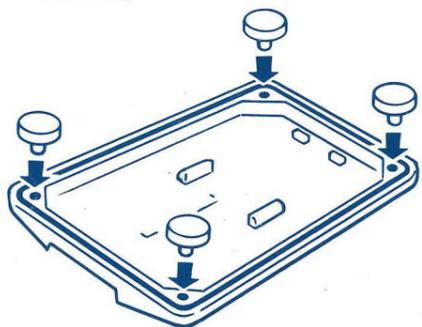
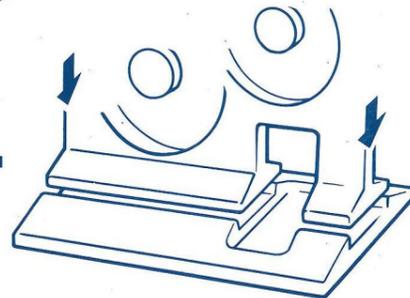


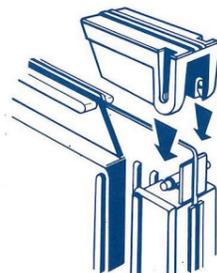
Abb. 1 Einsetzen der GummifüÙe

Abb. 2 Befestigen von Basis und Aufbau



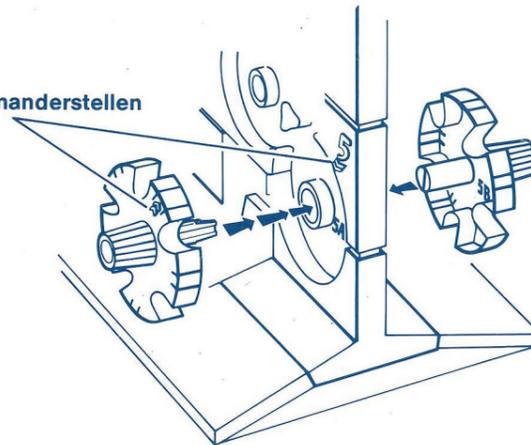
3. Nun werden die beiden Verschlul-Kappen angebracht (s. Abb. 3).

Abb. 3 Bis zum Einrasten nach unten drücken



4. **Räder**
Die Räder werden nach Größen sortiert. Jedes Paar ist auf der Innenseite numeriert. Rad 5b wird durch das mit 5b gekennzeichnete Loch im Spielaufbau gedrückt: Dazu müssen beide Pfeile übereinanderstehen (s. Abb. 4), und in dieser Position wird es gehalten.

Abb. 4 Pfeile übereinanderstellen



Auf die gleiche Art (Pfeile übereinanderstehend) wird Rad 5a durch den Aufbau in das Rad 5b gedrückt, bis es einrastet. Der gleiche Vorgang wird dann für die anderen 4 Räderpaare entsprechend durchgeführt.

5. Jetzt wird das Spiel so zwischen den Spielern aufgestellt, daÙ keiner beim anderen einsehen kann. Dann werden alle 5 Räder in die Startposition gedreht, d.h. alle Pfeile auf den Rädern müssen mit den Pfeilen auf dem Spielaufbau übereinstimmen.

Anmerkung: Die Ausschnitte in jedem Rad sind auf den beiden Seiten unterschiedlich positioniert. Das ist von großer Bedeutung für das Spiel: Ein Spieler, der ein Rad dreht, kann unwissentlich seinem Gegenspieler helfen oder ihn behindern, wenn er die Verbindung von einem Rad zum anderen öffnet oder schließt.

6. Dann werden die Chips von den Halterungen gedreht. Beide Spieler bekommen jeweils 2 Sätze aus 2 Farben à 5 Stück.
7. Die Verschlul-Kappen werden geöffnet und jeweils ein Schacht mit den 5 Chips **einer** Farbe in der richtigen Zahlenfolge von 1-5 gefüllt. Wenn beide Spieler ihre beiden Schächte gefüllt haben, werden sie wieder mit den Kappen verschlossen.

Spielregeln (Version für 2 Spieler)

1. Es wird festgelegt, wer das Spiel beginnt. Jedes weitere Spiel beginnt immer der Verlierer aus der vorhergegangenen Runde
2. Dieser Spieler dreht jetzt **irgendeines** der 5 Räder in eine beliebige Richtung, soweit er will. Das Rad darf mehr als eine ganze Umdrehung gedreht werden, selbst dann, wenn ein Chip bereits in das Rad hinein oder aus dem Rad herausgefallen ist. Das Rad wird in eine **beliebige** Position gestellt (z.B. so daÙ es für einen späteren Durchgang von Vorteil sein könnte), und der Durchgang ist beendet.

ANMERKUNG:

Die Räder dürfen nur langsam gedreht werden, damit die Chips auf beiden Seiten des Spiels von Rad zu Rad und Ausschnitt zu Ausschnitt fallen können.

3. Der Gegenspieler dreht ebenfalls ein Rad seiner Wahl **mit Ausnahme** des Rades, das der andere Spieler gerade gedreht hat. Sollte dieses Rad wissentlich oder versehentlich doch gedreht werden, dann wird dieser Spieler mit einer StraÙe belegt: Der andere Spieler darf im nächsten Durchgang 2 Räder drehen, bevor der Gegenspieler wieder an der Reihe ist.

AUSNAHME:

Wenn der **letzte** Chip des Spielers das **fünfte** Rad erreicht hat, darf er dieses Rad auch dann drehen, wenn es vom Gegenspieler im vorhergehenden Zug gedreht wurde.

4. Das Spiel geht abwechselnd weiter. Beide Spieler versuchen, die Chips zuerst in der richtigen Folge in die Basis zu drehen. Die Chips dürfen farblich durcheinander herausfallen, aber **für jede Farbe** muß die Reihenfolge von 1 bis 5 stimmen.

ANMERKUNG:

Die farbigen Chips dürfen von einem Rad in ein beliebiges angrenzendes Rad fallen, z.B. darf ein Chip von Rad 2 in Rad 3 oder Rad 4 gedreht werden.

5. Wenn die Chips eines Spielers – gleich welcher Farbe – in der falschen Reihenfolge in die Basis fallen (z.B. gelb 1. dann 3 und nicht 1-2-3), dann verliert dieser Spieler sofort den Durchgang.

Gewinner des Spiels

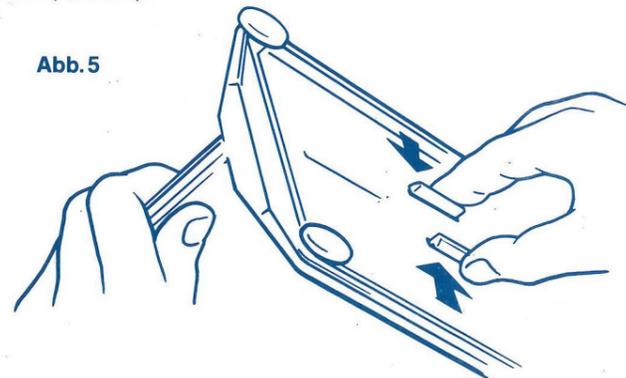
Gewinner des Spiels ist entweder der Spieler, der zuerst alle seine Chips in der richtigen Folge in die graue Basis gedreht hat **oder** der Spieler, der durch geschicktes Drehen verschuldet hat, daÙ die Chips des Gegenspielers in der falschen Reihenfolge in der Basis landen.

Variationen des Spiels

1. Wenn das Spiel beherrscht wird, können die Chips in umgekehrter Folge in die Schächte eingesetzt werden – also 5-4-3-2-1-, aber sie müssen trotzdem in der richtigen Folge 1-2-3-4-5 unten herauskommen.
2. Eine andere Variante ist diese: beide Spieler setzen die farbigen Chips in die gegnerischen Schächte – und zwar in zufälliger Folge und verdeckt, also so, daÙ sie Zahlen auf den Chips nicht sehen können. Beide Spieler müssen sie dann wie im normalen Spiel in der richtigen Folge unten herausholen – also 1-2-3-4-5.
3. **Mannschafts-Spiel:** Wenn zu viert gespielt werden soll, bilden je 2 Spieler eine Mannschaft. Dann kann jede der drei Varianten gespielt werden. Die Spieler der Mannschaften wechseln sich ab: Spieler 1 von Team A beginnt, Spieler 1 von Team B folgt, dann Spieler 2 von Team A und schließlich Spieler 2 von Team B. Die Mannschaften dürfen sich während des Spiels beraten.

Zusammenlegen des Spiels

Zum Trennen von Basis und Aufbau wird das Spiel seitlich gelegt und die beiden eingerasteten Stützen vorsichtig gegeneinander gedrückt, bis sich die beiden Teile voneinander lösen (s. Abb. 3).



Dann können Aufbau und Basis wieder in die Packung zurückgelegt werden.