

Super 3

Das spannende Spiel im Spiel. 2 Spieler

Inhalt des Spiels:

Spielbrett • 2 Sätze Spiel-Stifte (64 pro Satz)
2 Würfel • Gummipuffer

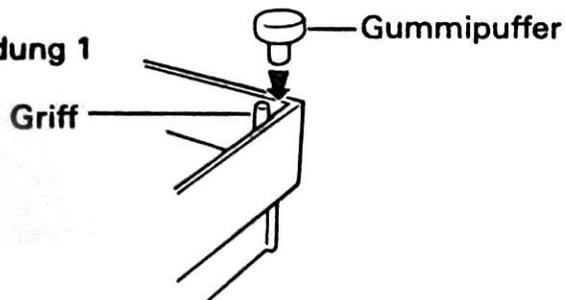
Ziel des Spiels:

Drei Kästchen in einer Reihe, egal ob senkrecht, waagrecht oder diagonal **oder** fünf beliebige Kästchen zu gewinnen. Die Kästchen werden durch Besetzen von drei Löchern in einer Reihe innerhalb eines Kästchens gewonnen.

Vorbereitung des Spiels

1. Die vier Gummipuffer werden von der Halterung gelöst und jeweils in eine Ecke unter dem Spielbrett eingesetzt. Die Puffer sollten zwischen den Eckwänden und den Griffen fest verkeilt werden (s.Abb.1).

Abbildung 1



Ecke; unter dem Spielbrett

2. Das Spielbrett wird zwischen den Spielern aufgestellt. Die Spiel-Stifte werden vorsichtig von den Halterungen gelöst. Jeder Spieler erhält einen Satz.

Das Spielbrett

1. Das Spielbrett besteht aus **9 Kästchen** (jedes Kästchen ist durch einen weißen Rand gekennzeichnet), und jedes Kästchen hat **9 Löcher**.
2. Die Zahl jedes **Kästchens** steht zu beiden Seiten des **Mittellochs**. Die Kästchen sind von 3 bis 11 numeriert.
3. Die **Löcher** jedes Kästchens sind ebenfalls von 3 bis 11 numeriert. Die Löcher innerhalb des Kästchens sind fortlaufend numeriert mit Ausnahme des **Mittellochs**.
Anmerkung: Die Zahlen 6 und 9 sind durch eine Unterstreichung unterschieden.

Spielregeln

1. Beide Spieler werfen beide Würfel. Der höhere Wurf beginnt das Spiel.
2. Die Spieler würfeln abwechselnd. Der erste Spieler würfelt mit beiden Würfeln und addiert die Augen. Er darf nun einen Stift in ein beliebiges **Loch** mit dieser Zahl irgendwo auf dem Spielbrett setzen, oder in ein beliebiges Loch in dem **Kästchen** mit dieser Zahl mit **Ausnahme des Mittellochs**. Bei einem Wurf mit einer 4 und einer 6 z.B., also einer 10, darf jetzt ein Stift in ein beliebiges 10er Loch (jedes Kästchen hat eines davon) **oder** in ein beliebiges Loch im Kästchen mit der Nummer 10 gesteckt werden mit Ausnahme des Mittellochs.
3. **Spezial-Würfe**
 - a. Würfe mit 12.
Wenn zwei Sechser (also 12 Augen) geworfen werden, darf ein Stift in ein beliebiges **Loch** auf dem Spielbrett gesteckt werden, einschließlich eines beliebigen Mittellochs.
 - b. Würfe mit 7.
Wenn die Augen der beiden Würfel 7

ergeben, darf ein Stift in ein beliebiges Mittelloch auf dem Spielbrett gesteckt werden oder in ein beliebiges 7er Kästchen.

- c. Würfe mit 2.
Wenn 2 Einser gewürfelt wurden, darf ein beliebiger gegnerischer Stift aus einem beliebigen Kästchen mit Ausnahme eines vollständigen entfernt werden. Der Spieler darf noch einmal würfeln und einen eigenen Stift in ein dem Wurf entsprechendes Kästchen stecken. Dann ist der Durchgang beendet.
4. Das Spiel geht weiter, wobei beide Spieler versuchen, Kästchen durch das Besetzen von drei Löchern in einer Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal innerhalb eines Kästchens **oder** durch Besetzen von **5 Löchern** innerhalb eines Kästchens zu gewinnen. Wer ein Kästchen gewinnt, entfernt alle gegnerischen Stifte aus diesem Kästchen und besetzt die entsprechenden Löcher mit eigenen Stiften. Dieses Kästchen ist dann vom weiteren Spiel ausgeschlossen.
 5. Wenn bei einem Wurf eine Zahl nicht eingesetzt werden kann (alle Löcher mit dieser Zahl sind belegt), darf ein zweiter und eventuell ein dritter Wurf gemacht werden. Die erste einsetzbare Zahl muß genommen werden. Wenn auch nach dem dritten Wurf kein Stift gesteckt werden kann, ist der Durchgang beendet.

Gewinner des Spiels

Der erste Spieler, der drei komplette Kästchen in einer senkrechten, waagrecht oder diagonalen Reihe **oder** **fünf beliebige Kästchen** gewonnen hat, ist der Gewinner des Spiels.

4317-LD