

Es gibt bereits 16 Heyne-Taschen-Spiele. Denk- und Spannungsspiele für Erwachsene im Taschenbuchformat zu Taschenbuchpreisen. Erhältlich im Buchhandel und in Spielwarengeschäften.

ATTACKE 6003 / DM 4,80	PHALANX 6005 / DM 3,80
WORT-WEXEL 6004 / DM 5,80	TOPOLOGIK 6006 / DM 4,80
CONTACTIC 6007 / DM 5,80	BLOCKADE 6001 / DM 4,80
SPECTRUM 6008 / DM 7,80	CANYON 6002 / DM 3,80
FUSSBALL- WELTMEISTERSCHAFT 6009 / DM 6,80	WORDL 6012 / DM 7,80
COMBINATO 6011 / DM 7,80	SINGLE 6010 / DM 4,80
PSYCHOGRAMM 6015 / DM 7,80	CRISTALLO 6014 / DM 5,80
BÖRSE 6013 / DM 7,80	MAXO-MINO 6016 / DM 5,80

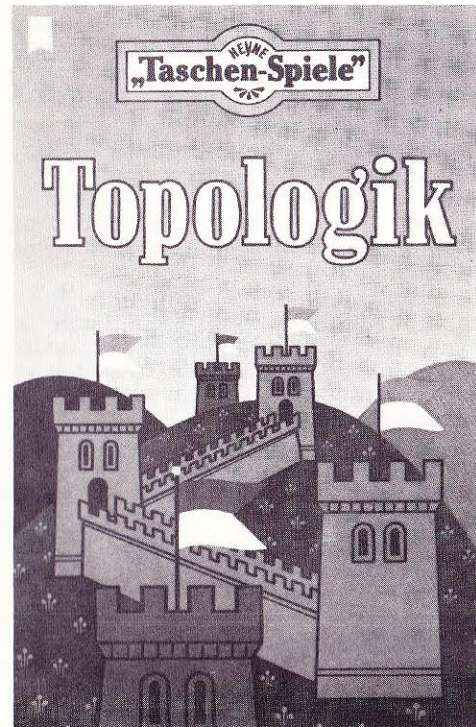
Bei Verpackungsfehlern erhalten Sie kostenlos Ersatz, wenn Sie den Kontrollzettel mit Fehlerangabe einschicken an:
Wilhelm Heyne Verlag, 8 München 2, Postfach 20 12 04

© 1974 by Wilhelm Heyne Verlag München



Wilhelm Heyne Verlag München

Spielregel



Dieses Spiel wurde von dem creative-team Tom Werneck / Frank Ullmann, Institut für Informationsmethodik, München, exklusiv für die Reihe Heyne-Taschen-Spiele entwickelt.

- Das Spiel enthält:
- 1 zweifelhafte Spielplan
 - 35 schwarze Steine
 - 35 grüne Steine
 - 1 Spielregel
7. Die Ketten können sich beliebig verzweigen. Die siegenentscheidende Kette selbst, oder zumindest ein Zweig von ihr, **muß** jedoch ins rote Mittelfeld führen.
 8. Wenn nicht mindestens ein Zweig der Kette in das rote Mittelfeld läuft, oder wenn ein Spieler dem Gegner den Zugang zu einer Randfarbe verbaut, ohne daß er selbst noch die beiden anderen Farbränder erreichen kann, endet das Spiel unentschieden.
 9. Bei vier Spielern arbeiten jeweils die beiden gegenüberstehenden als Partner zusammen. Es wird dann im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler hat im Spielverlauf einmal das Recht, den Zug des Partners zu übernehmen. Macht er von diesem Recht Gebrauch, so wird von ihm aus wieder im Uhrzeigersinn weitergespielt.

- TOPOLOGIK** ist ein fesselndes strategisches Spiel für zwei oder vier Personen. Ziel ist es, die drei Farbränder – lila, gelb und orange – des Spielfeldes durch eine Kette von Kegelein zu verbinden, das Vordringen gegnerischer Ketten zu verhindern und ihnen den Weg abzuschneiden.
- Spielregel:
1. Legen Sie die Teile des Spielfeldes so aneinander, daß die puzzelartigen Seiten genau zusammenpassen. Der eine Spieler erhält die grünen, der andere die schwarzen Steine.
 2. Es wird ausgelost, wer beginnt.
 3. Zuerst setzen die beiden Spieler – Zug um Zug abwechselnd – insgesamt je 6 ihrer Steine in das rote Mittelfeld. Dabei dürfen Steine gleicher Farbe nicht nebeneinander stehen; es muß mindestens ein Feld dazwischen liegen.
 4. Dann werden – wieder Zug um Zug abwechselnd – insgesamt weitere je 6 Steine so in das ockerfarbene Feld gesetzt, daß wiederum Steine gleicher Farbe nicht nebeneinander stehen. Auch zu den Steinen im roten Feld muß der Abstand von je 1 Feld gewahrt bleiben. Es kann – und darf – also vorerst keine durchgehende Kette entstehen.
 5. Haben beide Spieler auf diese Art wechselseitig je 12 Steine gesetzt, so kann Zug um Zug jedes beliebige freie Feld auf dem Spielplan besetzt werden.
 6. Der Spieler gewinnt, der zuerst die lila-Randlinie besetzt. Die Steine einer durchgehenden Kette seiner Farbe verbunden hat. Verbunden bedeutet: Die Steine des Siegers müssen lückenlos in Feldern, die sich berühren, nebeneinander stehen.