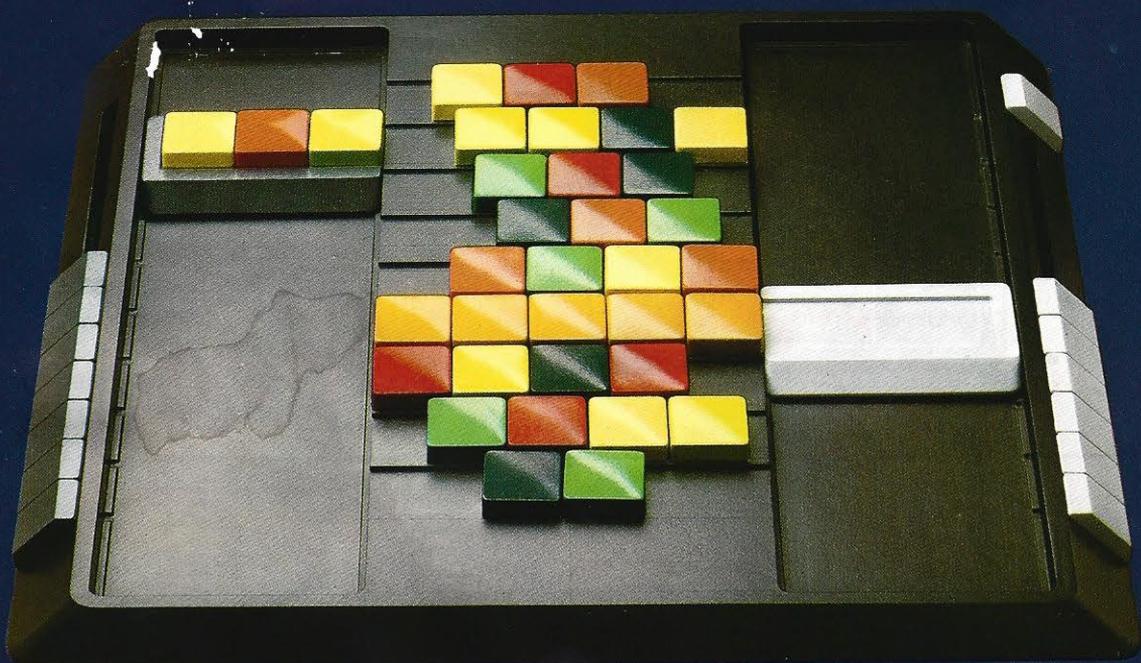


# Transfer



Ravensburger

# Transfer

Ravensburger Spiele® Nr. 604 5143 5

von Hila und Ivan Moscovich

Brettspiel für 2 Spieler

Inhalt: Spielbrett mit 2 Schiebern und Punktanzeigern.  
Je 5 Spielsteine in 7 Farben.

## Ziel des Spiels

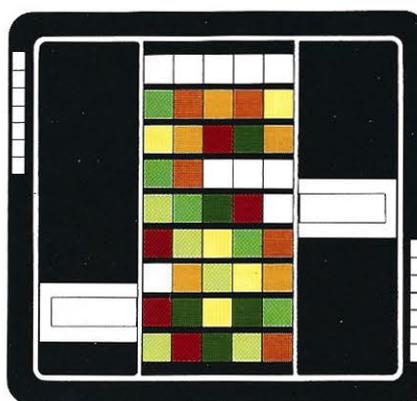
Ziel ist es, die zu Anfang buntgemischten Spielsteine Zug um Zug so zu verschieben, daß schließlich jeweils die fünf Steine gleicher Farbe in einer Reihe nebeneinander liegen. Jede vollständige Farbreihe zählt für den Spieler, der sie vervollständigt hat, einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Beispiel, Anfangsstellung

Spieler A

Punktanzeiger  
von  
Spieler A

Schieber  
von  
Spieler A



Schieber  
von  
Spieler B

Punktanzeiger  
von  
Spieler B

Spieler B

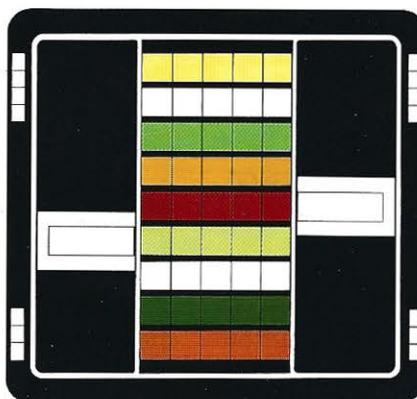
## Vorbereitung

Der Schieber und die Punktanzeiger derselben Farbe werden auf der gleichen Seite des Spielbretts eingesetzt.

Einer der Spieler verteilt die 35 Spielsteine beliebig auf die neun Reihen. Dabei ist nur eine Regel zu beachten: Gleichfarbige Spielsteine dürfen in der **gleichen** Reihe nicht direkt nebeneinander liegen.

Die Spielsteine dürfen auch so verteilt werden, daß ein oder zwei Reihen ganz leer bleiben.

Beispiel, Endstellung



## Spielregel

Der Spieler, der **nicht** die Spielsteine verteilt hat, fängt an. Er wählt, mit welchem Schieber er spielen will.

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Dabei führen sie **immer** zwei, oft auch drei Aktionen aus:

1. Aufladen
2. Abladen – dabei unter Umständen gleichzeitig Durchschieben auf den gegnerischen Schieber
3. Abladen des gegnerischen Schiebers.

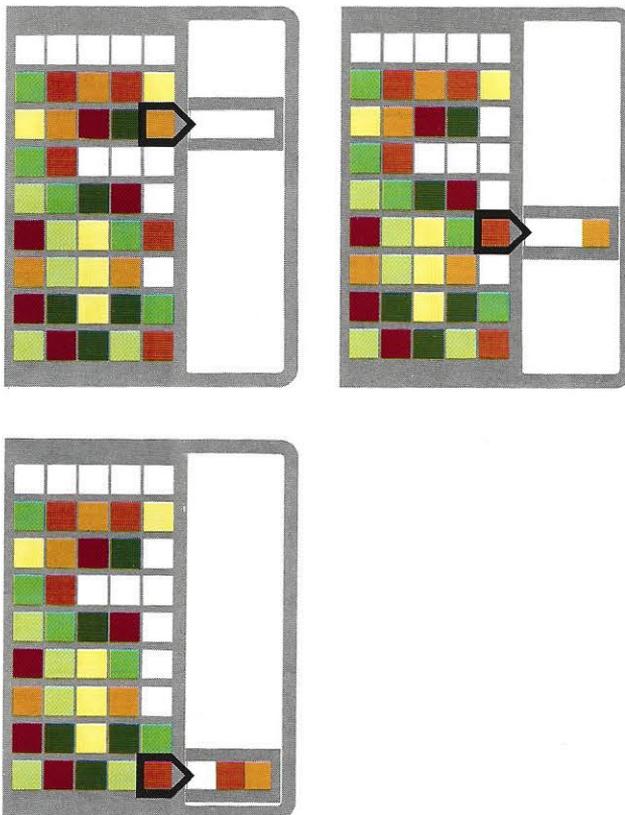
Das Auf- und Abladen geschieht **nur durch Schieben** der Spielsteine, nicht durch Herausnehmen.

### 1. Aktion: Aufladen

Der Spieler belädt seinen Schieber beliebig mit 1, 2 oder 3 Spielsteinen. Die Steine können alle aus einer Reihe geholt werden, aber auch aus zwei oder drei beliebigen Reihen.

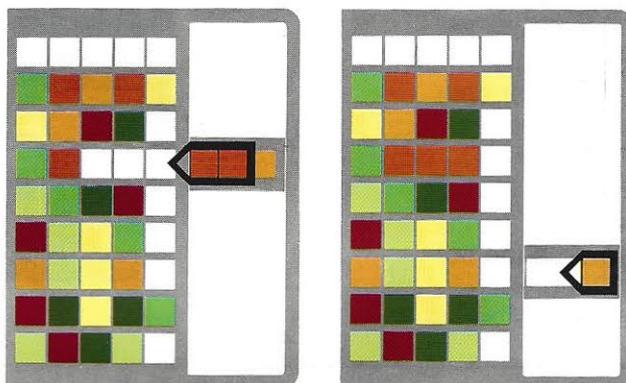
Man bringt dazu seinen Schieber genau neben die Reihe, aus der man Spielsteine holen möchte, und schiebt die Steine auf den Schieber.

**Wichtig:** Im Laufe des Spiels werden immer mehr gleichfarbige Steine nebeneinander liegen. Dann gilt: Nebeneinander liegende Spielsteine gleicher Farbe (ab zwei!) gelten als **eine Gruppe** und dürfen nicht mehr getrennt werden. Zweiergruppen und Dreiergruppen dürfen aber als Ganzes befördert werden.



### 2. Aktion: Abladen

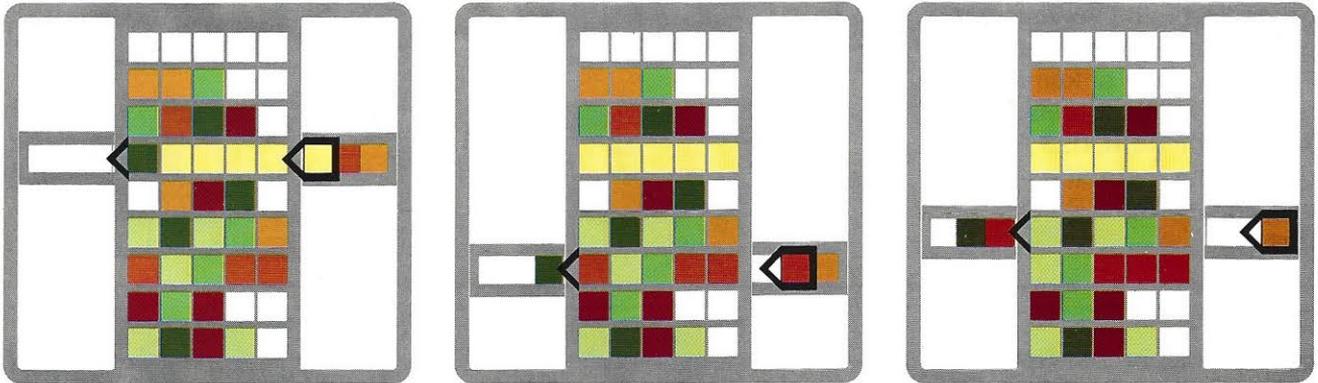
Der Spieler darf die Spielsteine einzeln auf beliebige Reihen verteilen. Er darf aber auch zwei Steine oder alle drei zusammen in einer Reihe abladen. Auch beim Abladen dürfen Gruppen nicht mehr getrennt werden.



### Abladen mit Durchschieben:

Der Spieler darf auch in Reihen abladen, die nicht mehr alle Steine aufnehmen können. Es kommt dann zum „Durchschieben“ der überschüssigen Steine. Man bringt den gegnerischen Schieber neben die entsprechende Reihe, so daß er die überschüssigen Steine aufnimmt. Falls auch in anderen Reihen Steine durchgeschoben werden, darf der gegnerische Schieber weiterbewegt werden, um sie aufzunehmen.

Auch beim Durchschieben dürfen Gruppen nicht mehr getrennt werden.



### 3. Aktion: Abladen des gegnerischen Schiebers

Erst nach dem vollständigen Abladen des eigenen Schiebers lädt der Spieler auch den gegnerischen Schieber ab. Die Steine dürfen beliebig in einer, zwei oder drei Reihen abgeladen werden.

**Wichtig:** Diesmal **müssen** die Reihen die entsprechende Menge aufnehmen können. Nochmals auf die eigene Seite durchzuschieben ist nicht erlaubt.

Erst mit dem Abladen des gegnerischen Schiebers sind die Aktionen beendet und der Gegenspieler ist nun an der Reihe.

#### Punktwertung:

Jede vollständige Farbreihe zählt für den Spieler, der sie vervollständigt hat, einen Punkt. Entscheidend ist dabei, **wer** die Farbreihe vervollständigt, nicht dagegen, von welchem Schieber die Steine kommen. Wenn ein Spieler nach dem Durchschieben den gegnerischen Schieber entlädt und dabei Reihen vervollständigt, gewinnt er auch für diese Reihen die Punkte.

Jeden gewonnenen Punkt kennzeichnet der Spieler auf seinem Punktanzeiger.

### Ende des Spiels

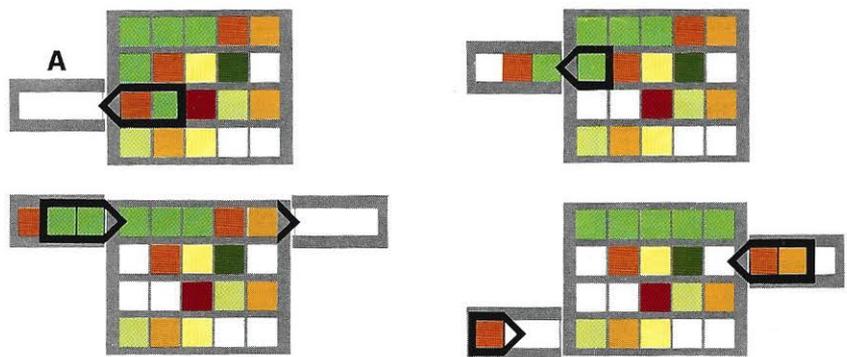
Das Spiel ist beendet, wenn die letzte Farbreihe vervollständigt worden ist. Gewinner ist der Spieler, der mehr Punkte erhalten hat.

## Taktische Hinweise

Man sollte versuchen, alle fünf Steine einer Farbe in seinen Einzugsbereich zu bringen. Was dabei zu beachten ist, zeigen die folgenden Beispiele.

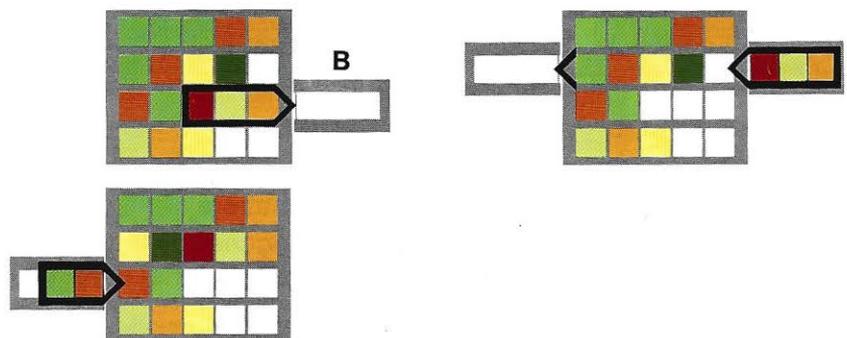
### Beispiel 1

Wenn Spieler A an der Reihe ist, kann er in Reihe 1 eine grüne Farbreihe vervollständigen. Wenn Spieler B an der Reihe ist, kann er keine Farbreihe vervollständigen. Aber er kann verhindern, daß A im Folgezug eine Farbreihe vervollständigt. Beispiel 2 zeigt die Lösung.



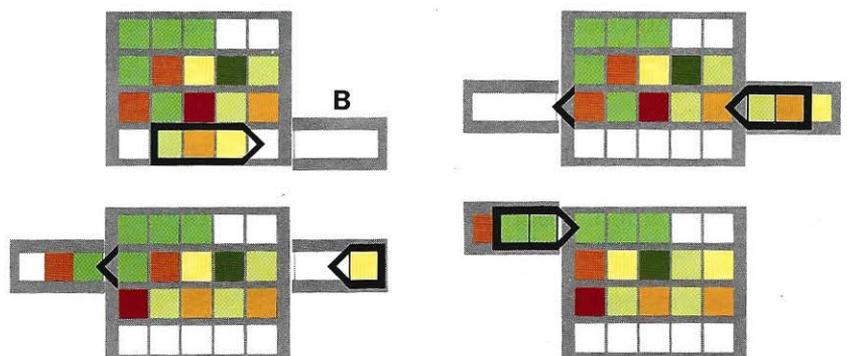
### Beispiel 2

Spieler B ist an der Reihe. Er lädt drei Steine aus Reihe 3 auf und lädt sie in Reihe 2 ab. Dabei werden zwei Steine durchgeschoben. Diese zwei Steine schiebt er vom gegnerischen Schieber in Reihe 3. Dadurch wird der grüne Stein für Spieler A im nächsten Zug unerreichbar.



### Beispiel 3

Eine ähnliche Situation wie in Beispiel 1, aber in Reihe 1 fehlen zwei Steine. Spieler B ist an der Reihe. Diesmal kann er eine Farbreihe vervollständigen. Er nimmt die drei Steine aus der Reihe 4 und lädt sie in Reihe 2 und 3 so ab, daß jeweils die grünen Steine durchgeschoben werden. Diese können dann in Reihe 1 zu einer Farbreihe abgeladen werden.



### Beispiel 4

Spieler B ist an der Reihe. Auch diesmal kann er eine Farbreihe vervollständigen. Er nimmt die beiden Steine aus Reihe 1. Damit schafft er sich Platz, um nachher vom gegnerischen Schieber in die Reihe 1 abladen zu können. Wieder schiebt er die fehlenden grünen Steine durch und vervollständigt anschließend die grüne Farbreihe.

