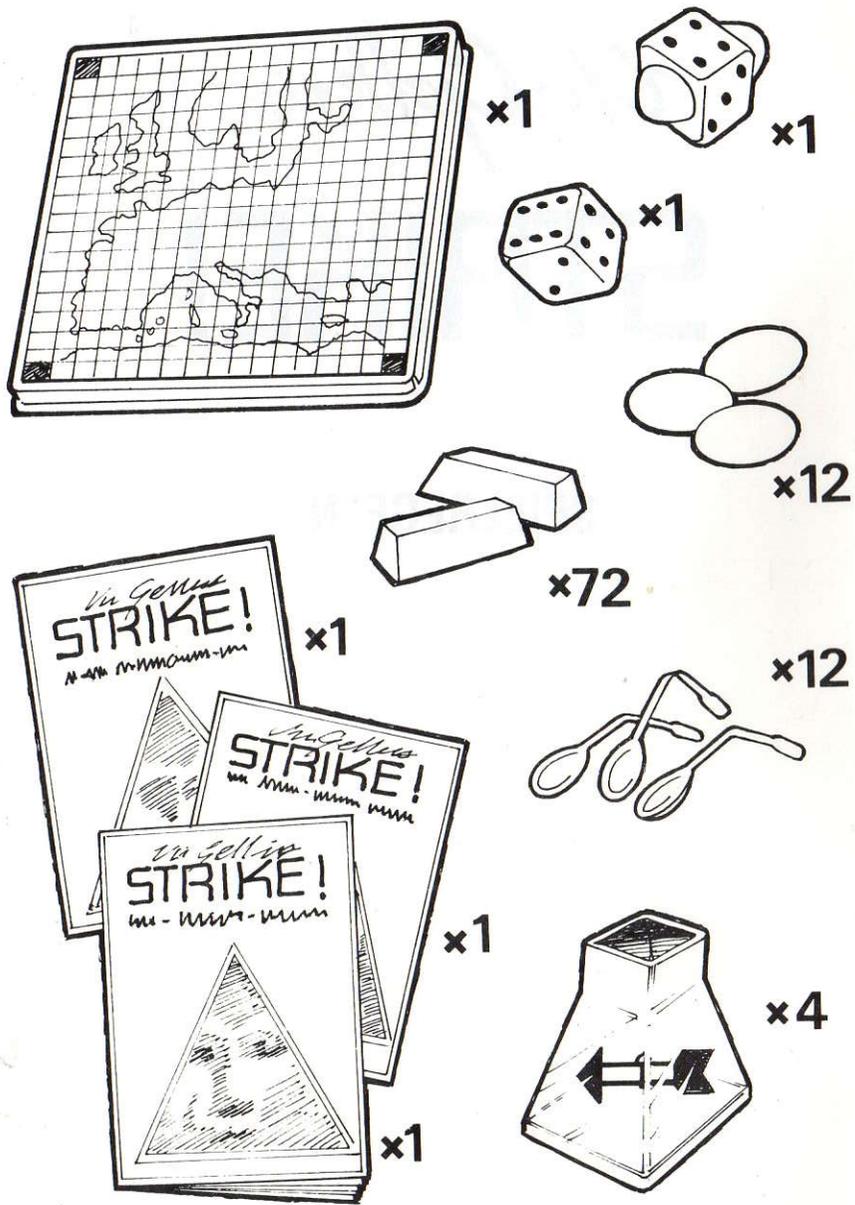




INHALT



Das Spielfeld von STRIKE entspricht in Bezug auf Maßstab, Größe und Länder nicht genau einer Landkarte von Europa und Nordafrika.

Abb. 1

Beispiel: Sie befinden sich auf D 1 und wollen zu Feld D 2 ziehen. Sie würfeln eine Fünf.

	Richtig		Falsch	
	D	E	D	E
1	↓		↓	
2	↓	↶	↓	
3	↵	↑	↓	↑
4			↶	

Fragen und Antworten unter © Copyright der Matchbox Spielwaren GmbH, 8759 Hösbach

Fragen und Antworten von Harald Germer und Claudia Kukla-Germer. Gedruckt in Großbritannien.

Kurzfassung

Beim Zug auf ein

- a) normales Feld.
Beantworten Sie die Frage. . .

. . . richtig:

Nochmals würfeln und Frage beantworten. Wenn Sie 3 Fragen nacheinander richtig beantworten, würfeln Sie nochmal. Nach diesem Zug können Sie nur dann eine Frage beantworten, wenn Sie auf einer Fundstelle sind.

. . . falsch:

Bleiben Sie, wo Sie sind. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

- b) Fundstelle entdeckt.
Beantworten Sie die Frage. . .
Plazieren Sie die schwarze Markierung.

. . . richtig:

Sie bekommen die entsprechende Anzahl Goldbarren. Würfeln Sie wieder und spielen Sie normal weiter.

. . . falsch:

Sie bekommen einen verbogenen Löffel. Bleiben Sie, wo Sie sind.

- c) Flugplatz

Sie können zu jedem beliebigen Flughafen fliegen und bei der Ankunft die Frage beantworten.
Weiter wie a)

Wie a)

- d) Flughafen mit Fundstelle.
Beantworten Sie die Frage. . .
Plazieren Sie die schwarze Markierung.

. . . richtig:

Sie bekommen die entsprechende Anzahl Goldbarren.
Weiter wie unter b)

. . . falsch:

Sie bekommen einen verbogenen Löffel.
Weiter wie unter b)

Uri Geller — Zur Person

Uri Geller wurde weithin bekannt durch seine Fähigkeiten Gedanken zu lesen und Löffel mittels übersinnlicher Kräfte zu verbiegen (deshalb gibt es in diesem Spiel auch einige verbogene Löffel zu gewinnen).

Er demonstrierte seine außergewöhnlichen Fähigkeiten überall auf der Welt im Fernsehen, beschloß dann aber vor einigen Jahren, seine Energie darauf zu konzentrieren, Bodenschätze zu entdecken.

Uri merkte dabei, daß er auch noch ein anderes einzigartiges Talent hat, nämlich die Fähigkeit über Land zu fliegen und dabei unbekannte Bodenschätze zu orten. Uris außerordentliche Begabung ermöglichte es ihm, zu sagen, daß in einem bestimmten Gebiet zu Lande oder zu Wasser solche Vorkommen vorhanden sind. Es ist ihm zwar unmöglich festzustellen, ob diese Bodenschätze aus Gold, Zinn oder Öl bestehen oder in welcher Menge sie vorhanden sind, aber er kann mit einiger Sicherheit Aussagen darüber machen, daß in einem bestimmten Gebiet Bodenschätze gefunden werden.

Auf dieser besonderen Fähigkeit beruht das Spiel „Strike“.

Spielregeln

Allgemeines

„Strike“ ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler oder Teams. Die Fragen wurden in zwei Schwierigkeitsgraden (Kinder/Erwachsene) entwickelt, so daß Erwachsene untereinander, Kinder untereinander oder Erwachsene mit Kindern spielen können.

Wenn Sie sich für einen bestimmten Schwierigkeitsgrad entschieden haben, sollten Sie ihn während der Dauer des Spiels beibehalten.

Jedoch können Kinder, wenn Sie einen Schatz gefunden haben, auch die Frage für Erwachsene beantworten, um ihre Gewinnchancen zu verbessern (siehe Allgemeine Spielregel 2)

Spielziel

Ziel des Spieles ist es, auf dem Europa-Spielfeld 12 verborgene Bodenschätze, gesunkene Wracks oder versteckte Schätze zu finden. Für jede Entdeckung gibt es Goldbarren oder verbogene Löffel zu gewinnen.

Spielaufstellung

Vor Beginn sollte das Spielbrett vorsichtig geschüttelt werden. Dadurch werden die Fundstellen von Rohstoffen, Schätzen oder Wracks, die sich unterhalb des

Spielplans befinden, für jedes Spiel neu verteilt. Die zwei Bücher mit Fragen und Antworten für Kinder bzw. Erwachsene und das Buch „Bodenschätze & Goldwert“ werden zusammen mit den Goldbarren, verbogenen Löffeln und den schwarzen Markierungspunkten auf den Tisch gelegt.

Jeder Spieler oder jedes Team wählt dann eines der farbigen Sensotronen und stellt es auf das gleichfarbige Ausgangsfeld an den Ecken des Spielfeldes. Der Spieler oder das Team, der (das) die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Spielregeln

Jeder Spieler oder der vom Team bestimmte Spieler würfelt zunächst mit dem normalen Würfel und zieht das Sensotron entsprechend der Augenzahl der Würfel. Der Spieler darf mit seinem Sensotron nur in senkrechter oder waagrechter Richtung vorrücken. Die Züge dürfen nicht unterbrochen werden. Man darf sich nicht auf demselben Weg zurückbewegen (siehe Abbildung 1). Der erste Zug von der farbigen Ecke aus ist der einzige erlaubte Diagonalzug.

Wenn Sie das Sensotron auf dem Spielfeld bewegen, merken Sie, daß der Pfeil im Sensotron, sobald Sie sich einer Fundstelle nähern, wie ein Kompaß in Richtung der Fundstelle zeigt. Sie sollten in Pfeilrichtung ziehen und versuchen, die Fundstelle zu entdecken. Das ist der Fall, wenn der Pfeil nach unten zeigt.

Mit der gewürfelten Augenzahl ziehen Sie auf ein entsprechendes Planquadrat, das durch eine Buchstaben-Zahlen-Kombination am Rand des Spielfeldes benannt wird (z.B. I 7, A 14, K 9 etc.).

Würfeln Sie dann mit dem Fragenwürfel. Auf jedem erreichten Planquadrat muß eine Frage von dem entsprechenden Spieler beantwortet werden. Pro Planquadrat gibt es in den Fragen- und Antwortbüchern 4 Fragen. Welche Frage (Nr. 1, 2, 3 oder 4) vom Spieler beantwortet werden muß, entscheidet die Augenzahl des Fragenwürfels. Der Spieler links von Ihnen stellt Ihnen nun aus dem gewählten Fragen- und Antwortbuch eine Frage, die Ihrem Planquadrat und der Augenzahl des Fragenwürfels entspricht (z. B. Feld A 6, Frage Nr. 2).

Wenn Sie die Frage richtig beantwortet haben, können Sie weiterspielen. Beantworten Sie die Frage falsch, bleiben Sie auf dem Planquadrat stehen.

Sie können dreimal hintereinander vorrücken und richtig antworten. Wenn Sie die dritte Frage richtig beantwortet haben, dürfen Sie noch einmal mit dem normalen Würfel würfeln und vorrücken. Nach diesem Zug dürfen Sie aber keine Frage beantworten, es sei denn, Sie haben eine Fundstelle entdeckt. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Über das Spielfeld verteilt sind insgesamt 12 Fundstellen von Rohstoffen, Schätzen oder Schiffswracks. Falls Sie auf einer Fundstelle stehen, zeigt der Pfeil im

Sensotron nach unten. In diesem Fall beantworten Sie die Frage wie gewöhnlich. Wenn Sie richtig geantwortet haben, sehen Sie im Buch „Bodenschätze und Goldwert“ nach, wieviel Goldbarren Ihre Entdeckung auf dem entsprechenden Planquadrat (z.B. A3, Wert: 1 Goldbarren) wert ist. Nehmen Sie sich anschließend die entsprechende Anzahl Goldbarren.

Wenn Ihre Antwort falsch war, während Sie sich auf einer Fundstelle befinden, erhalten Sie einen verbogenen Löffel.

In jedem Fall muß aber auf dieses Feld vom Spieler ein schwarzer Markierungspunkt gelegt werden, bevor das Spiel fortgesetzt wird. Unterläßt man dies, wird man bestraft (siehe Allgemeine Regel 1).

Auf Felder, die schwarz markiert sind, darf man nicht mehr ziehen, sie dürfen jedoch überquert werden.

Flughäfen

Wenn ein Spieler auf ein mit einem Flughafen gekennzeichnetes Feld gelangt, kann er wählen, ob er gleich eine Frage beantwortet oder zu jedem beliebigen Flugplatzfeld auf dem Brett zieht, sofern dieses nicht schon von einem anderen Sensotron besetzt oder schwarz markiert ist. Danach spielt er normal weiter und beantwortet die Frage des Flughafenfeldes, zu welchem er geflogen ist. Der Flug ist einer Ihrer drei möglichen Züge.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle 12 Fundstellen entdeckt und schwarz markiert sind.

Gewinner

Gewinner ist der Spieler oder das Team, der (das) die meisten Goldbarren besitzt. Falls zwei Spieler oder Teams dieselbe Anzahl Goldbarren haben, gewinnt der Spieler oder das Team, der (das) die meisten Goldbarren UND verbogenen Löffel besitzt.

Allgemeine Regeln

- 1) Spieler, die vergessen eine schwarze Markierung auf einer Fundstelle anzubringen, bevor sie weiterspielen, werden damit bestraft, daß Sie einen Goldbarren oder — falls sie keinen gewonnen haben — einen verbogenen Löffel zurückgeben müssen.
- 2) Kinder, die sich für Fragen aus dem Fragenbuch für Kinder entschieden haben, können, wenn sie auf einer Fundstelle landen, auch eine Frage aus dem Buch für Erwachsene beantworten. Wenn ein Kind eine Frage für Erwachsene richtig beantwortet, wird die Zahl der Goldbarren verdoppelt. War die Antwort falsch, bekommt es einen verbogenen Löffel.