



Laurent Escoffier



27

Autor: Laurent Escoffier

Strategiespiel für 2 Spieler ab 9 Jahren

Spieldauer 10–20 Minuten

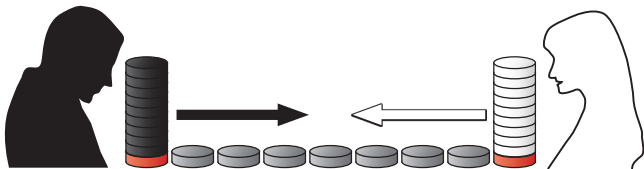
SPIELMATERIAL

27 Scheiben (9 x Schwarz / 9 x Weiß / 7 x Grau / 2 x Rot)

SPIELVORBEREITUNG

Die grauen Scheiben werden in einer geraden Reihe zwischen den Spielern ausgelegt. An den Enden der Reihe wird je eine rote Scheibe angefügt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stapelt die neun Scheiben auf seiner roten Startscheibe zu einem Turm. Der Anfangsspieler wird ausgelost.



SPIELZIEL

Ziel ist es einen möglichst hohen Turm auf dem roten Feld am anderen Ende der Reihe zu bilden.

SPIELWEISE

Wer am Zug ist zählt zunächst die eigenen Türme, also die Stapel, deren oberster Spielstein die eigene Farbe zeigt.

(In der ersten Runde ist die Zahl der Türme pro Farbe immer 1.)

Dann muss der Spieler einen seiner Türme oder eine beliebige Anzahl von Scheiben eines Turms um genau diese Zahl vorwärtsbewegen.

Danach verfährt der Mitspieler nach derselben Regel.

Achtung: Auch einzelne Scheiben gelten als Türme.

Wichtig

- Es ist nicht erlaubt rückwärts zu ziehen.
- Wenn auf einem Feld bereits andere Scheiben sitzen, werden die ankommenden Scheiben darauf gestapelt.
- Befinden sich in einem Stapel gegnerische Scheiben, dürfen diese mitbewegt werden.

- Auch die rote Zielscheibe muss mit exakter Schrittlänge erreicht werden. Ein Turm, der über eine rote Zielscheibe hinaus ziehen würde, darf nicht bewegt werden.

BEISPIEL

Zugrichtung Schwarz →



Schwarz ist am Zug. Es gibt 2 schwarze Türme, also muss der Spieler 2 Schritte machen.



Schwarz entscheidet sich dafür mit seinem 2. Stapel zu ziehen.

BEISPIEL



Weiß ist am Zug und es gibt 3 weiße Türme. Da Stapel 3 mit der Schrittlänge über das Ziel hinausgehen würde, muss *Weiß* Stapel 1 oder 2 (oder einen Teil davon) bewegen.



Weiß zieht mit einem Teil seines 2. Stapels auf seinen 3. Stapel.

Kann ein Spieler nicht mehr ziehen, darf der andere Spieler so lange weiterspielen wie es ihm möglich ist. Entsteht in dieser Phase eine erneute Zugmöglichkeit für den blockierten Spieler, darf dieser wieder ziehen.

SPIELENDE

Können beiden Spieler nicht mehr ziehen, endet die Partie. Nun wird die Höhe der beiden Türme auf den roten Zielscheiben verglichen. Der Spieler mit dem höheren Turm gewinnt.

VARIANTEN

Erhöhter Schwierigkeitsgrad

Die graue Scheibe, die sich unter einem Stapel befindet, wird als Teil des Stapels angesehen und kann, zusammen mit den darauf sitzenden Scheiben, weiterbewegt werden. Dies führt zwangsläufig zu einer Verkürzung des Weges.

Das Spielziel und alle anderen Regeln bleiben unverändert. Bei der Wertung werden die grauen Scheiben in einem Turm genauso gerechnet wie die anderen.



Schwarz zieht seinen Stapel und nimmt den grauen Stein mit. Dadurch verkürzt sich die Strecke auf 8 Felder.

Noch schwerer?!

Nicht nur die grauen, sondern auch die beiden roten Scheiben werden als bewegliche Scheiben eines Stapels angesehen und dürfen zusammen mit ihm weiterbewegt werden. Das Ziel ist nach wie vor den höchsten Turm am Ende der Reihe zu bilden, wobei das letzte Feld nun nicht mehr zwingend eine rote Scheibe sein muss.



© 2017 by Steffen Spiele
Autor: Laurent Escoffier
Lektorat: Redaktion Steffen Spiele
Gestaltung: Steffen Mühlhäuser

Grafik: Bernhard Kümmelmann
Regellayout: Christof Tisch
Fertigung: Ludofact Jettingen