



AGVATO

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan, 20 Chips in fünf Farben, 36 Spielfiguren in vier Farben, 60 Spielkarten mit Spielzügen, 4 Farbwert-Tafeln und 2-4 Mitspieler.

Ziel des Spiels;

Jeder Spieler verfügt über 9 Spielfiguren einer Farbe. Der Zug wird durch die Spielzugkarte vorbestimmt. Die Spieler entscheiden selbst, mit welcher ihrer neun Spielfiguren sie den Zug ausführen. Im Spiel sammelt man möglichst viele der auf dem Spielplan liegenden Chips. Das bringt die meisten Punkte. Dabei sind die Kombinationen der Chips in verschiedenen Farben ausschlaggebend (siehe Farbwert-Tafel).

Durch Schlagen des Gegners schwächt man ihn und erhält weitere Punkte. Am Spielschluß wird der Standort der eigenen Spielfiguren auf dem Spielplan bewertet. Die Figuren müssen dabei möglichst nahe der gegenüberliegenden Zielinie platziert sein. So kann man weitere Punkte hinzugewinnen.

Wichtig. Während des Spiels die Übersicht behalten, mit welcher der Spielfiguren man am meisten Punkte erreichen kann.

Spielvorbereitung:

Die Spielzugkarten werden gemischt und im Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler erhält neun Spielfiguren einer Farbe. Er setzt sie auf die Markierungspunkte seiner Startlinie. Dann werden die Chips auf die entsprechenden farbigen Felder des Spielplans gelegt. Zuletzt bekommt jeder eine Wert-Tafel. Aus ihr sind die Punktwerte der verschiedenen Chips-Kombinationen zu ersehen.

Spielablauf:

Ein Mitspieler nimmt eine Spielkarte vom Stapel und führt den eingezeichneten Zug mit einer seiner Spielfiguren aus. Wer eine Karte mit der Aufschrift „Extra“ abhebt, darf zwei weitere Karten abheben, die er verdeckt vor sich ablegt. Die erste Karte wird aufgedeckt und der vorgegebene Spielzug ausgeführt. Dann erst wird auch die zweite Karte aufgedeckt und entsprechend gezogen. So geht's reihum weiter. Ist der Kartenstoß aufgebraucht, werden die Karten gemischt und vor neuem abgehoben.

Ziehen:

Die Spielzugkarten weisen den Figuren der Spieler den Weg. Die Spielzüge sind numeriert. In der Reihenfolge der Zahlen zieht der Spieler mit einer beliebigen Figur von Feld zu Feld. Der schwarze Kreis markiert den derzeitigen Standort der Figur, der rote Kreis das Feld, auf dem ein Spieler den Chip sammeln oder die gegnerische Spielfigur schlagen kann.

Kann ein Spieler den vorgeschriebenen Zug nicht oder nur teilweise ausführen, bekommt er 25 Strafpunkte.

Kommt ein Spieler mit seiner Figur auf ein vierfarbiges Feld in der Mitte des Spielplans, muß er sie auf das vierfarbige Feld vor seiner Startlinie zurücksetzen.

Wer mit seiner Figur die Ziellinie erreicht, kann nicht mehr weiterziehen. Er bleibt stehen.

Schlagen von Chips und Spielfiguren:

Ein Spieler kommt während seines Zuges auf das Feld eines Chips oder einer gegnerischen Spielfigur.

Auf seiner Spielzugkarte ist dieses Feld mit einem roten Kreis markiert. Das bedeutet auf diesem Feld wird geschlagen. Der Spieler erhält Chip oder Spielfigur. Eine Spielfigur wird ihm sofort gutgeschrieben. Die Punktzahl ergibt sich aus dem Standort der geschlagenen Figur (siehe Spielbewertung).

Auf der Start- und Ziellinie darf nicht geschlagen werden.

Wie erhält man eine verlorene Spielfigur zurück?

Ein Spieler erreicht mit seiner Figur die Ziellinie. Jetzt kann er eine verlorene Figur zurückfordern. Er wendet sich zuerst an seinen linken Mitspieler, dann reihum.

Die zurückgegebene Figur setzt man auf eines der beiden eckigen schwarzen Felder vor der eigenen Startlinie,

Spielende:

Der letzte Chip ist erobert. Man konnte aber auch weiterspielen bis alle Spielfiguren die Ziellinie erreicht haben. Das Spiel ist aus.

Sieger dieses außergewöhnlichen Taktik-Spiels ist, wer die meisten Punkte hat.

Spielbewertung:

Man unterscheidet

- 1 Punkte, die im Spiel sofort notiert werden.
2. Punkte, die nach Spielende ermittelt werden.

zu 1.:

Beispiele

Punkte

Punkte für geschlagene Figuren

Ein Spieler schlägt eine gegnerische Figur im Spiel. Er erhält sofort die Punkte, die sich aus dem Standort *der* Figur ergeben. Die Punktzahl ergibt sich aus der seitlichen Zahlenleiste der Farbe des geschlagenen Spielers.

Gelb schlägt Blau sechs Felder vor der blauen Startlinie. Die blaue seitliche Zahlenleiste zeigt auf gleicher Höhe 35.

Gelb erhält:

+ 35

Gelb schlägt Grün zwölf Felder vor der grünen Startlinie.

Gelb erhält:

+ 65

Strafpunkte

Der auf einer Spielzugkarte vorgegebene Zug kann nicht vollzogen werden. Dafür erhält man 25 Strafpunkte.

Gelb sitzt mit allen Spielfiguren auf der Startlinie und hebt eine Spielzugkarte ab. Auf dieser Karte ist eine nach rückwärts ausgerichtete Zugfolge vorgeschrieben. Dieser Zug ist nicht möglich, weil er aus dem Spielfeld hinausführt.

— 25

zu 2.:

Beispiele

Punkte

Eroberte Spielfiguren

Jede eroberte Spielfigur, die man nach Spielende besitzt, zählt 50 Punkte.

Gelb besitzt nach Spielende 3 Spielfiguren:
3 x 50

+ 150

Standort der eigenen Spielfiguren
 Die Punktzahl ergibt sich aus der
 seitlichen Zahlenleiste in der Farbe
 des Spielers.

4 gelbe Figuren:
 Standort:
 10., 11., 13. und 14. Feld vorder
 Startlinie.
 Das ergibt:
 55 + 60 | 70 + 75

+ 260

zu 2.:

Beispiele

Punkte

Farbkombinationen der eroberten
 Chips

Kombinationen und entsprechend^
 Punktwerte sind aus der Werte-Tafel
 abzulesen.

Gelb hat
 2 gelbe
 1 blauen
 2 grüne
 3 weiße
 } Chips

Das ergibt nach der Wert-Tafel
 die Kombinationen

2 grüne Chips und
 3 weiße Chips + 2000

Spielergebnis

2 gelbe und
 1 blauer Chip + 130

Die Plus-Punkte der Spieler werden
 addiert, die Strafpunkte von der
 Summe abgezogen

Gelb erreicht + 2640
25
 + 2615

Ein Tip:

Legen Sie sich vor Spielbeginn eine Punkteliste an. Darin können *Sie* dann die Punkte der Mitspieler **eintragen** und den Sieger leicht ermitteln.

Spieler			
A	B	C	D

Während des Spiels: Schlügpunkte:

Strafpunkte (25):

nach Spielende: Eroberte Spielfiguren [50]:

Standort:

Farbkombinationen.

Ergebnis: