

WINKELADVOKAT



T.Nr. 76180

Winkeladvokat

Ihrem Mandanten geht es an den Kragen: Die Staatsanwaltschaft hat für die von ihm verübte Straftat einen lebenslänglichen Freiheitsentzug gefordert. Sie sehen sich jetzt in der undankbaren Aufgabe, diese Forderung mit Argumenten zu entkräften, um damit das Strafmaß zu vermindern. Mit geschickten WINKELZÜGEN müssen Sie versuchen, die besten Argumente für Ihren Mandanten vorzubringen. Die Argumente werden in diesem Spiel durch Punktwerte dargestellt. Die Spieler bewegen ihren Spielstein über das Brett und kassieren im Verlauf des Spiels eine bestimmte Punktzahl. Je höher sie ausfällt, desto geringer ist dann das Strafmaß für den Mandanten. Ziel des Spiels ist es, für seinen Mandanten die geringste Strafe »herauszuspielen«. WINKELADVOKAT ist ein Spiel für 2 oder 4 Personen ab 12 Jahren.

Spielmaterial

- 1 Spielplan (mit 64 Feldern)
- 4 Advokatensteine
- 80 Paragraphensteine (25 blaue, 25 rote, 15 gelbe, 15 grüne)

Spielaufbau und -beginn

Bei 2 Spielern werden das blaue und das rote Ausgangsfeld benutzt; jeder Spieler erhält 25 Paragraphensteine. Bei 3 oder 4 Spielern erhält jeder 15 Paragraphensteine.

Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Alle Spieler setzen ihren Advokatenstein auf eines der farblich gekennzeichneten Eckfelder (passend zur Farbe des Spielsteins). Der beginnende Spieler bewegt seinen Spielstein entsprechend der Bewegungsregeln. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spielregeln

- Bewegung der Advokatensteine:

Ein Advokatenstein darf während eines Spiezugs einen sogenannten Winkelzug durchführen. Dazu bewegt der Spieler ihn (senkrecht oder waagrecht) zunächst um eine beliebige Anzahl an unbesetzten Feldern in eine der vier Richtungen, um ihn dann anschließend im rechten Winkel (also 90°) abbiegen zu lassen. Der Stein darf dann noch einmal um eine beliebige Anzahl unbesetzter Felder fortbewegt werden. Das Feld, auf dem der Stein um 90° abbiegt, wird als **Winkelfeld** bezeichnet. Zur Erläuterung ist diese Zugweise in der nebenstehenden Abbildung zu erkennen.

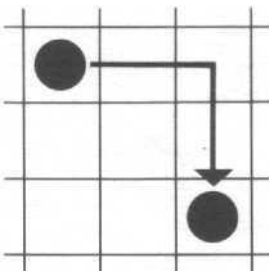


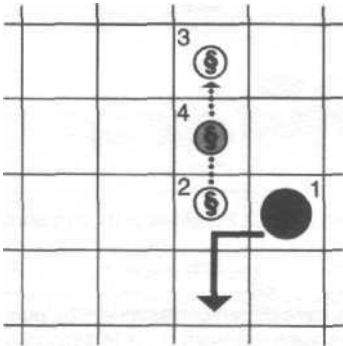
Abb. 1

- Platzierung der Paragraphensteine:

Während eines Winkelzuges muß der Spieler einen seiner Paragraphensteine im **Winkelfeld** platzieren. Die im Winkelfeld aufgedruckte Punktzahl zählt am Ende des Spiels zur Ermittlung des Gewinners.

- Schlagen der Paragrafensteine:

Ein Spieler kann anstelle der Bewegung seines Advokatensteins auch gegnerische Paragrafensteine schlagen. Befindet sich ein eigener Paragrafenstein in einem an ein von einem gegnerischen Paragrafenstein besetztes angrenzendes Feld und befindet sich hinter dem gegnerischen Stein ein unbesetztes Feld, kann der Spieler den gegnerischen Stein - wie im Damespiel - überspringen. Auch Kettensprünge sind erlaubt. Nebenstehende Abbildung verdeutlicht den Schlagvorgang. Advokatensteine dürfen nicht schlagen und nicht geschlagen werden. Übersprungene gegnerische Paragrafensteine werden vom Feld genommen und zählen für die Endabrechnung.

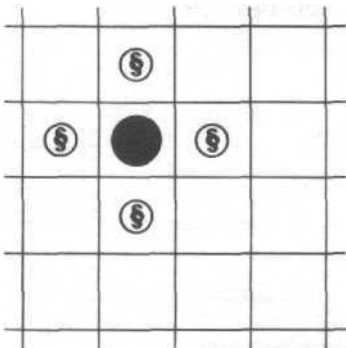


- ① Der Advokatenstein macht einen Winkelzug
- ② Im Eckfeld wird ein Paragrafenstein plaziert
- ③ Der Paragrafenstein hat einen gegnerischen Paragrafenstein ④ übersprungen. Der übersprungene Stein wird vom Spielplan genommen

Abb. 2

Spielende

Das Spiel endet, sobald **ein** Spieler nicht mehr mit seinem Advokatenstein ziehen kann. Der Stein ist also eingeschlossen (siehe Abbildung 3),



Der Advokatenstein ist in alle vier möglichen Bewegungsrichtungen blockiert und somit eingeschlossen.

Abb. 3

Jetzt addiert jeder Spieler die Punktwerte der Felder, die von seinen Paragrafensteinen besetzt sind und fügt dieser Summe noch weitere Punkte entsprechend der Anzahl der von ihm geschlagenen gegnerischen Paragrafensteine hinzu. Das Endergebnis wird verglichen. Der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.