



SIAIUS

Martial Tramond

Spielanleitung

Ausstattung:

60 Spielsteine in zwei Farben

2 x 10 Monde

2 x 10 Sonnen

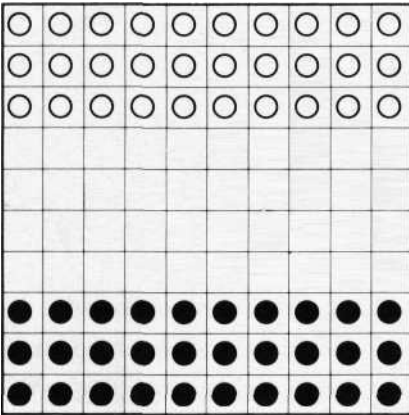
2 x 10 Sterne

1 Spielbrett

Spieldauer: ca. 50 Minuten

1. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält **10 Monde**, **10 Sonnen** und **10 Sterne** einer Farbe. Die Farben werden ausgelost. Jeder Spieler besetzt mit seinen Steinen die drei untersten Spielfeldreihen. Die Anordnung der Spielsteine ist beliebig. Ein Stein pro Feld, die Abbildung nach oben. Weiß beginnt.



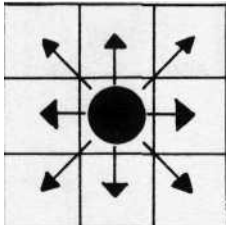
2. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, alle Steine des Gegners zu schlagen.

3. Spielverlauf

3.1 Ziehen der Spielsteine

In jeder Spielrunde darf ein Stein ein Feld weit in beliebiger Richtung bewegt werden. Es wird abwechselnd gezogen.



3.2 Der Champion

Erreicht ein Spielstein den gegenüberliegenden Spielfeldrand (die unterste Feldreihe des Gegners), so wird er zu einem

„Champion“. Zur Kennzeichnung wird dieser Stein mit der leeren Seite nach oben gedreht. Er hat sofort einen zweiten Zug frei.

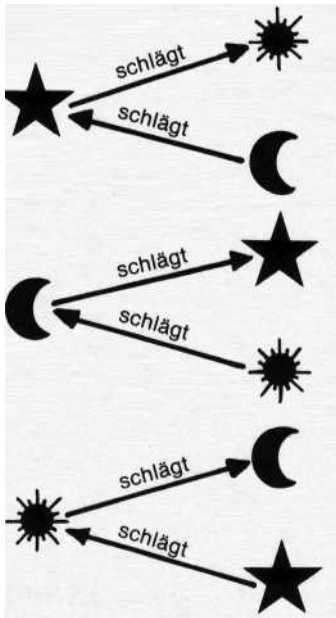
Achtung!

Ein Champion darf immer **2 Felder** weit in beliebiger Richtung bewegt werden.

3.3 Schlagen

Das Schlagen erfolgt durch Ziehen eines Spielsteines auf ein vom gegnerischen Stein besetztes Feld. Ein geschlagener Stein wird sofort vom Spielfeld genommen.

Die einzelnen Schlagmöglichkeiten:



Ein Champion schlägt alle Steine, auch gegnerische Champions, allerdings kann auch er nur einen Stein pro Zug schlagen.

Es besteht Schlagzwang! Versäumt ein Spieler eine Schlagmöglichkeit, so kann der Gegner sofort den betreffenden Stein entfernen, bevor er mit seinem eigenen Zug beginnt. Dies gilt nicht, wenn ein Stein zwei Schlagmöglichkeiten gleichzeitig hat, denn er kann ja immer nur eine davon nutzen.

4. Ende des Spiels

Gewinner ist, wer den letzten Stein des Gegners geschlagen hat.

© 1983 by L. Hensley Verlag HEXAGAMES GmbH
Rostädter Straße 14 • D-6072 Dreieich
Tel. 06103-66740
-66780
TX 17610391 HEXAD