

SCHACH

DEM SCHLAUKOPF

SPIELREGELN

EIN SPIEL FÜR ZWEI

ZIEL :

Das Ziel des Spieles ist, den SCHLAUKOPF des Gegners zu schlagen.

AUSRÜSTUNG :

Das Spiel besteht aus einem Spielbrett und 2 Sätzen von je 12 Spielfiguren.

REGELN :

Jeder Spieler erhält einen Satz von 12 Figuren derselben Farbe, bestehend aus 1 SCHLAUKOPF, 4 SCHLITZOHREN und 7 DUMMKÖPFEN (siehe Abbildungen auf dem Spielbrett).

Die Figuren werden auf die entsprechend gekennzeichneten Felder des Spielbretts gesetzt. Der Spieler, der anfängt, wird bestimmt.

Die Spieler rücken abwechselnd mit jeweils nur einer Figur vor. Jedes Feld zeigt einen bis vier Pfeile. Die Spieler können ihr Feld nur in der Richtung der Pfeile verlassen.

MERKE : Die Pfeile des Feldes, auf dem die Spielfigur sich gerade befindet, bestimmen die Marschrichtung.

Der DUMMKOPF kann immer nur um ein einziges Feld vorrücken.

Das SCHLITZOHR ist wertvoller als der DUMMKOPF. Mit dem SCHLITZOHR kann man um jede beliebige Zahl von Feldern vorrücken, wenn man an der Reihe ist, vorausgesetzt, man rückt in gerader Linie vor. Ausschlaggebend für die Marschrichtung ist allein das Feld, von dem man ausgeht. Man kann in gerader Linie um eins, zwei, drei, fünf oder sieben Felder vorrücken, ohne die Pfeile auf den Feldern, die man passiert, zu beachten, sie haben keine Bedeutung.

Der SCHLAUKOPF rückt in derselben Weise vor wie der DUMMKOPF. Auf ein Feld, das schon von einer der eigenen Spielfiguren besetzt ist, darf ein Spieler weder vorrücken, noch darf er es passieren. Jedesmal, wenn er an der Reihe ist, muß der Spieler auch einen Zug machen. Er kann jede seiner Figuren vorrücken, solange er dabei nicht auf ein Feld gelangt oder ein Feld passiert, das schon von einer seiner Figuren besetzt ist.

SCHLAGEN

Ein Spieler kann eine gegnerische Figur schlagen, indem er seine eigene Figur auf ein vom Gegner besetztes Feld vorrückt. Jede Figur kann schlagen. Geschlagene Figuren werden aus dem Spiel genommen. Die Spieler sind nicht gezwungen, eine gegnerische Figur zu schlagen, es sei denn, sie haben keine andere Möglichkeit zum Zug.

Schlägt ein Spieler den gegnerischen SCHLAUKOPF, hat er das Spiel gewonnen. Sind am Ende eines Spieles nur noch die beiden SCHLAUKÖPFE übrig, kann keiner der Spieler mehr gewinnen und das Spiel bleibt unentschieden.

Gelingt es einem Spieler, einen seiner DUMMKÖPFE auf das Startfeld eines gegnerischen SCHLITZOHR zu bringen, wird dieser DUMMKÖPF zu einem SCHLITZOHR. Er wird vom Spielbrett genommen und durch ein vorher geschlagenes SCHLITZOHR der eigenen Farbe ersetzt.

STRATEGIE

Wichtig ist es, sobald wie möglich gegnerische Figuren, insbesondere die SCHLITZOHREN, aus dem Spiel zu schlagen, ohne allzu viele eigene Figuren dabei einzubüßen. Manchmal ist es allerdings angebracht, eine Figur zu opfern, um dadurch eine gegnerische Figur schlagen zu können. Dies ist z.B. dann der Fall, wenn man dadurch Felder freimachen kann, die ein eigenes SCHLITZOHR daran hindern, ins Spiel einzugreifen. Mitunter muß man auch eine Rückwärtsbewegung machen, um eine Figur zu retten. Allerdings ist das nur möglich, wenn sich ein entsprechender Pfeil auf dem Feld befindet.

SCHUTZ FÜR DEN SCHLAUKOPF :

Man sollte stets einige Figuren in der Nähe des SCHLAUKOPFS lassen, um ihn gegebenenfalls zu schützen, allerdings muß er auch einen offenen Fluchtweg haben. Wenn ein SCHLITZOHR von der anderen Seite kommend den SCHLAUKOPF angreift, kann man ihn retten, indem man eine andere Spielfigur dazwischen rückt. Damit diese Figur nicht geschlagen werden kann, sollte sie nach Möglichkeit durch eine andere Figur in günstiger Position geschützt sein.

Parker Spiele

DER BROHM SPIELWÄREN GMBH

