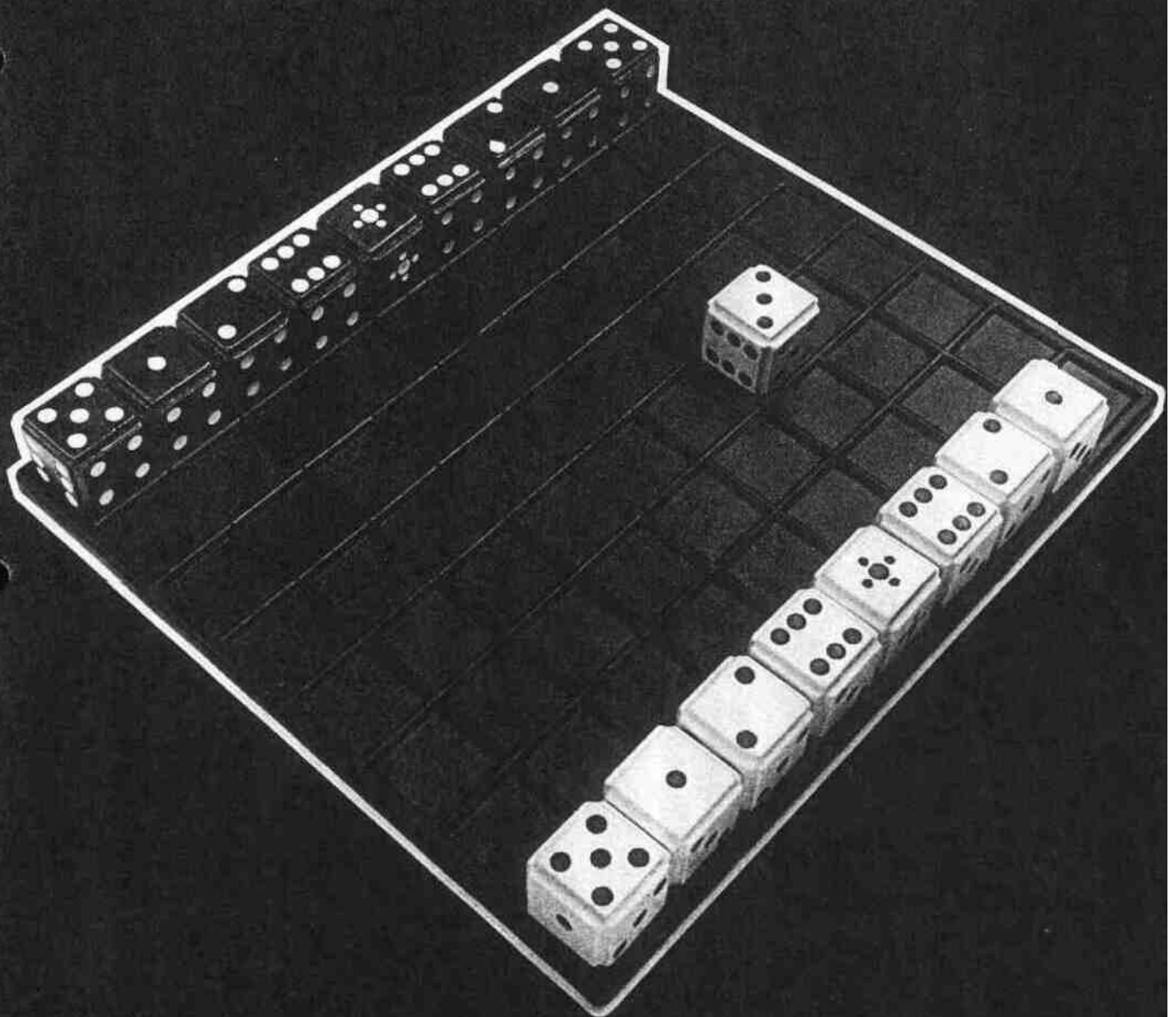


Duell

Mit den Waffen des Geistes



- Jeder Spieler versucht in diesem Duell
- den gegnerischen König zu fangen
 - gegnerische Spielwürfel zu schlagen
 - den eigenen König zu schützen

Die Waffen

- 1 Spielbrett
- 2 x 8 Spielwürfel (weiß und rot)
- 2 Königswürfel (weiß und rot)

Vorbereitungen

Alle Würfel werden lt. Abbildung aufgestellt. Dabei ist zu beachten, daß alle Würfelvorderseiten ins Spielfeld die 4 und aus dem Spielfeld die 3 zeigen. „Duellant Weiß“ beginnt.

Das Duell

wird ausgeführt, indem die Würfel über die Spielfelder gekippt werden. Die Zahl der überkippbaren Felder ergibt sich aus der Augenzahl auf der Würfeloberseite. Während eines Zuges darf 1x rechtwinklig abgebogen werden. Vorwärts/Rückwärts-Kombinationen, sowie Diagonal-Züge sind nicht erlaubt.

Der König

kann in alle 4 Richtungen jeweils um 1 Feld bewegt werden. Auch er darf nicht diagonal ziehen und keine Spielwürfel schlagen.

Der Gegner

kann durch Kippen auf ein von ihm besetztes Feld geschwächt werden. Ist dies gelungen, wird der gegnerische Würfel aus dem Spiel genommen. Schlagen ist nicht Pflicht!

In Gefangenschaft

gerät der König

- wenn er durch gegnerische Würfel bedroht ist
- nicht mehr ausweichen und der bedrohende Würfel nicht geschlagen werden kann.

Das Duell ist entschieden

- wenn ein König in Gefangenschaft gerät
- wenn ein König das gegnerische Königsfeld erreichen konnte
- wenn ein Duellant völlig entnervt seine Waffen streckt.

Schaubilder zum Ausschneiden

Diese Schaubilder ersetzen Ihnen den Sekundanten - sie helfen Ihnen bei Ihren strategischen Überlegungen und machen es Ihnen leichter, vorauszudenken.

Anwendung der Schaubilder

Schneiden Sie die Bilder aus und kleben Sie diese auf Karton (z. B. auf Bierdeckel o. ä.). Den 6 Seiten eines Würfels ist jeweils ein Bild zugeordnet. Das Feld in der Bildmitte bezeichnet immer eine Würfel-Oberseite. Die außerhalb des Rahmens stehenden Punkte an den Rändern der Abbildungen zeigen die Augen der vier Würfelseiten vor dem Zuge. Die Felder rundum zeigen die Augenzahl nach dem Kippen.

Damit Sie also vor einem Zug sehen können, mit wievielen Augen Sie nach dem Kippen rechnen und weiterspielen können, verfahren Sie wie folgt:

- Wählen Sie das Bild, das zu der Würfeloberseite gehört, mit der Sie spielen wollen
- drehen Sie die Abbildung so, daß die Punkte an den Würfelseiten mit den Punkten am Rande der Abbildung übereinstimmen
- nun können Sie auf der Abbildung Ihren geplanten Zug verfolgen und die nach dem Zug obliegende Punktezahl ablesen!



Parker... mehr als nur ein Spiel

