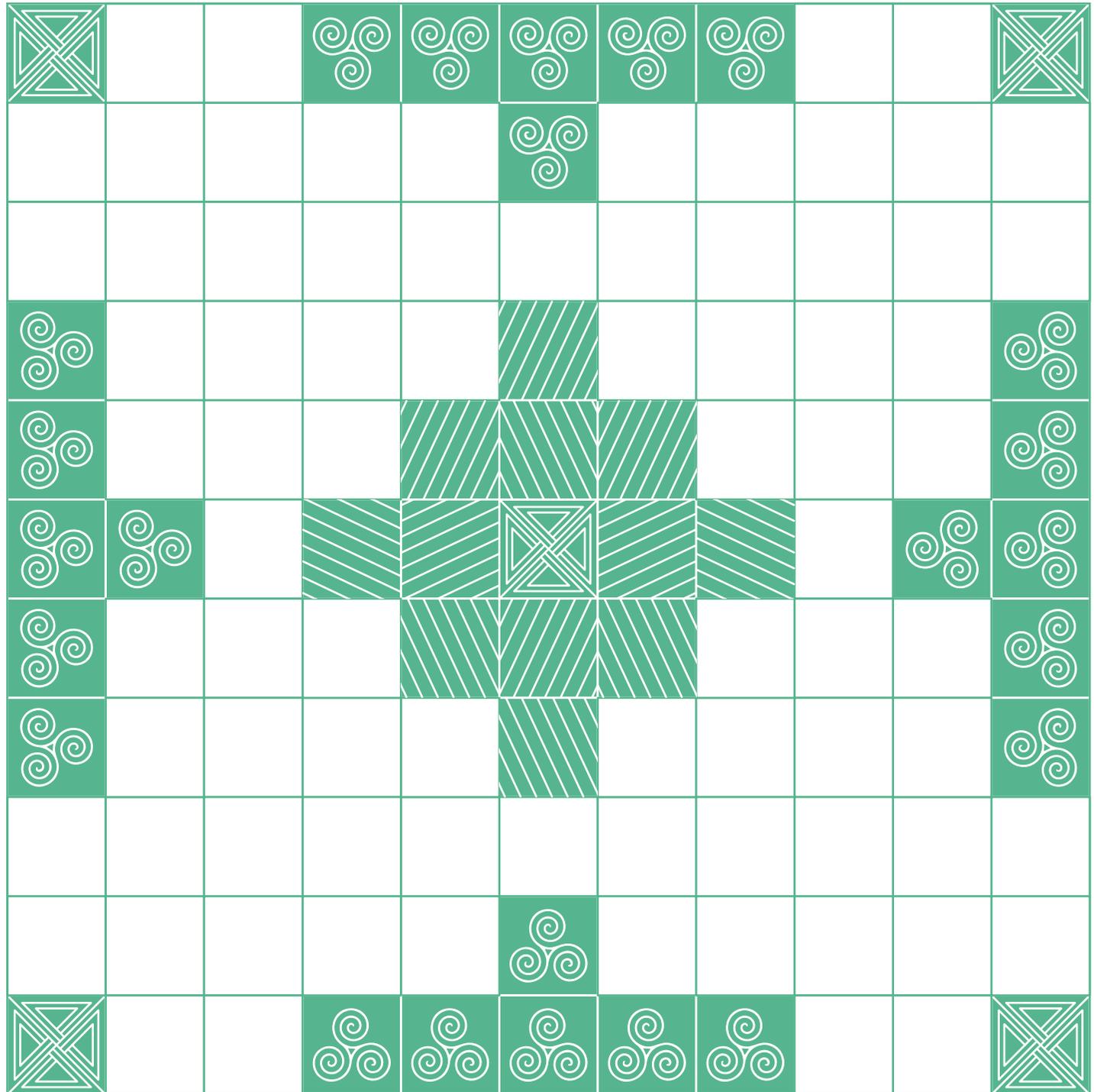


5

MAGENBROT UND SPIELE

Alle Geschenke ausgepackt,
„Drei Haselnüsse
für Aschenbrödel“
schon angeschaut – und nun?
Dann wird's Zeit, etwas zu spielen.

HNEFATAFL Spielplan



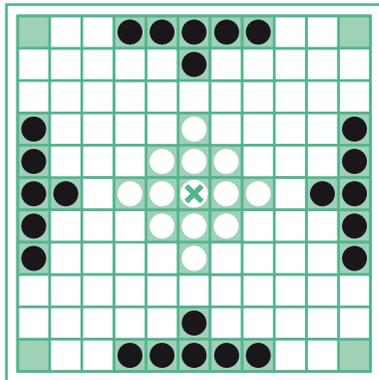
5

MAGENBROT UND SPIELE

Alle Geschenke ausgepackt,
„Drei Haselnüsse
für Aschenbrödel“
schon angeschaut – und nun?
Dann wird's Zeit, etwas zu spielen.

Spielmaterial

ausgedrucktes Spielfeld, 12+1 Spielfiguren einer beliebigen Farbe für den König (1) und sein Gefolge (12) (wir nennen sie hier der Einfachheit halber „Weiß“), 24 Spielsteine einer beliebigen anderen Farbe für die Angreifer (wir nennen sie hier der Einfachheit halber „Schwarz“)



Aufstellung

Weiß wird auf den markierten Feldern in der Mitte des Spielfeldes aufgestellt.

Schwarz wird in 4 Gruppen zu je 6 Figuren auf den markierten Feldern an den Spielfeld-Rändern aufgestellt.

Das Ziel

Weiß gewinnt, wenn der König eines der vier Eckfelder betritt.

Schwarz gewinnt mit der Gefangennahme des Königs.

Spielbeginn

Schwarz darf als erstes ziehen.

HNEFATAFL Anleitung

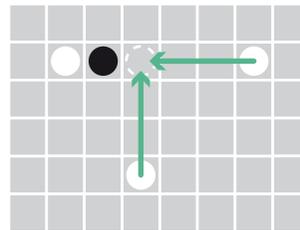
Für genau zwei Spieler.

Ziehen

Alle Figuren können senkrecht oder waagrecht beliebig viele freie Felder in eine Richtung gezogen werden (wie der Turm im Schachspiel).

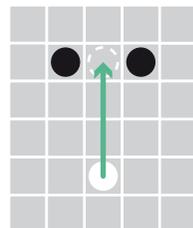
Es wird immer abwechselnd eine Figur gezogen.

Der Thron (das mittlere Feld) und die Eckfelder dürfen nur vom König betreten werden. Über einen leeren Thron können jedoch alle Figuren hinwegziehen.



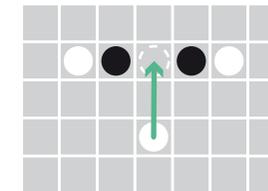
Gefangennehmen

Eine Figur wird gefangen, wenn sie aktiv von zwei gegenüberliegenden Seiten durch gegnerische Figuren eingeschlossen wird (nur senkrecht, nicht diagonal). Die gefangene Figur wird sofort vom Spielplan entfernt.

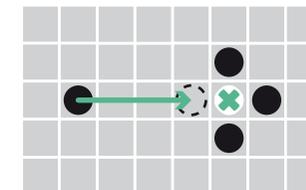


Eine Figur kann jedoch ungestraft zwischen zwei gegnerische Figuren ziehen, ohne dabei gefangen zu werden.

Ein Angreifer (Schwarz) kann außerdem gefangen genommen werden, wenn er von einem der vier Eckfelder oder dem leeren Thron und einer gegnerischen Figur auf der gegenüberliegenden Seite aktiv eingeschlossen wird. Thron und Eckfeld zählen also im Prinzip wie eine weiße Figur.



Es ist ebenfalls möglich, mehrere gegnerische Figuren auf einmal zu schlagen, wenn eigene und gegnerische Steine abwechselnd in einer Reihe positioniert sind. Der letzte eigene Stein vervollständigt dabei die Reihe.



Der König kann genau wie seine eigenen Soldaten mitkämpfen, um die Angreifer zu schlagen. Er kann allerdings nicht auf einfache Weise von 2 Angreifern gefangen werden, sondern muss von 4 Gegnern umzingelt werden. Dann hat Weiß verloren.

Unentschieden

Das Spiel ist unentschieden, wenn ein Spieler keine Zugmöglichkeit mehr hat oder bei dreifacher Wiederholung des gleichen Zuges.

5

MAGENBROT UND SPIELE

Alle Geschenke ausgepackt,
„Drei Haselnüsse
für Aschenbrödel“
schon angeschaut – und nun?
Dann wird's Zeit, etwas zu spielen.

FISCHKOPF Spielplan & Anleitung

Für beliebig viele Spieler.

Spielmaterial

ausgedrucktes Spielfeld, 2 Würfel, 12 Spielsteine (z.B. Münzen), Stift und Papier

Das Spielfeld zeigt 12 nummerierte Felder. Die geraden Zahlenfelder sind zur „Gräte“ verbunden, die Zahlen 1, 2 und 3 bilden den „Fischkopf“. Es wird reihum gewürfelt. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf so lange weiterwürfeln, bis er nicht mehr setzen kann.

Setzen

Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln und darf sich nach jedem Wurf entscheiden, ob er einen Spielstein auf ein freies Zahlenfeld legt, das dem Würfelergebnis eines der Würfel entspricht oder der Summe aus beiden Würfeln.

Beispiel: Es wird eine 2 und eine 4 gewürfelt. Der Spieler kann seinen Stein auf die 2, die 4 oder die 6 setzen – sofern diese Felder frei sind.

Kann der Spieler nicht mehr setzen, weil alle möglichen Felder belegt sind, ist sein Spielzug beendet.

„Fischkopf“

Sobald ein Spieler die Felder 1, 2 und 3 besetzt hat, ruft er (und alle anderen) „Fischkopf“ und muss die Spielsteine auf diesen Feldern wegnehmen. Damit schafft er sich wieder Luft, während er versucht, die schwerer zu erreichenden höheren Zahlenfelder zu füllen. Wenn ein Zahlenfeld aus der obersten Reihe als letztes Feld besetzt wird, gilt diese Regel natürlich nicht, da sonst nie alle Felder belegt werden könnten.

Punktevergabe

Kann der Spieler nicht mehr setzen, wird die Summe aller freien Zahlenfelder notiert, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

„Gräte“

Schafft es ein Spieler, nur die Zahlen, die zur Gräte verbunden sind, mit seinen Spielsteinen zu besetzen, gewinnt er automatisch. Ansonsten ist Gewinner, wer am Ende einer Runde die wenigsten Punkte hat. Liegen zwei Spieler gleich auf, gibt es ein finales Stechen zwischen den beiden.

