

K A
R O



Steffen Mühlhäuser

SCHLEICHER & HÜPFER

Strategiespiel für 2 Personen ab 8 Jahren
von Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial

24 Platten

6 rote Spielsteine

6 weiße Spielsteine

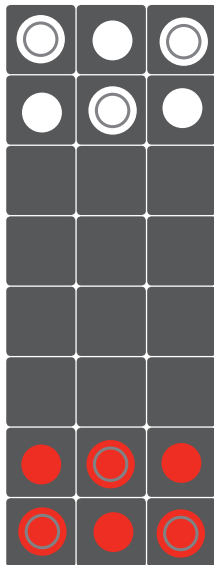
Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als Erster mit den eigenen Steinen die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes zu erreichen.

Spielvorbereitung

Die 24 Platten zu einem Rechteck von 3 mal 8 Feldern ausgelegt. Jeder Spieler erhält 6 Steine einer Farbe, die er auf den (von ihm aus gesehen) ersten beiden Reihen des Spielfeldes aufstellt.

Dabei werden je drei Steine als Schleicher aufgestellt (mit den Kreismarkierungen nach unten) und drei als Hüpfper (Kreise nach oben). Der Anfangsspieler wird ausgelost



Spielweise

Die Spieler bewegen abwechselnd jeweils einen Stein ihrer Farbe.

Der Schleicher

Der Schleicher zieht in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung auf ein freies Nachbarfeld.

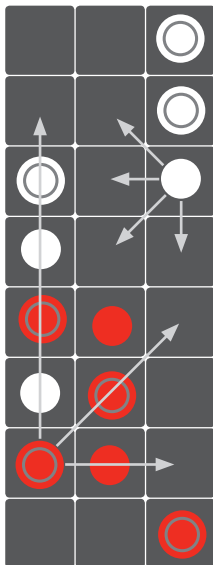
Vier mögliche Züge
eines weißen
Schleichers

Der Hüpfen

Der Hüpfen springt in gerader Linie über einen oder **mehrere** Nachbarsteine auf das dahinterliegende freie Feld. Er benötigt Immer einen direkt benachbarten Stein um darüber zu springen.

Der Hüpfen kann über eigene und gegnerische Steine springen.

Drei mögliche
Sprünge eines
roten Hüpfers



Verwandlung der Steine

- Immer wenn ein Schleicher auf ein freies Nachbarfeld zieht, wird er zum Hüpfen. Der Stein wird am Zugende umgedreht.
- Immer, wenn ein Hüpfen andere Spielsteine überspringt, wird er zum Schleicher. Der Stein wird am Zugende umgedreht.

Es ist erlaubt rückwärts zu ziehen und zu springen.

Spielende

Wer als Erster mit allen Steinen die gegenüberliegende Feldseite erreicht, gewinnt die Partie. Ob die Steine ihre Zielplätze als Schleicher oder als Hüpfen erreichen spielt keine Rolle.

Steht ein Spieler mit allen Steinen auf der gegenüberliegenden Seite, und kann ein, oder mehrere, Zielfelder nicht betreten, weil diese noch von gegnerischen Steinen besetzt sind, hat er ebenfalls gewonnen.

Für Fortgeschrittene

Die Spieler dürfen frei bestimmen mit wievielen Schleichern oder Hüpfen sie starten und wie sie diese auf den sechs Startfeldern verteilen.

ERLEUCHTUNG

Spielmaterial

2 x 8 Spielfiguren

24 quadratische Platten

Spielziel

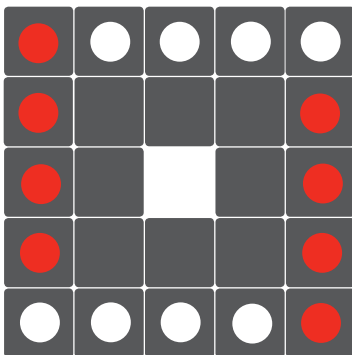
Ziel des Spiels ist es die eigenen Spielfiguren zu erleuchten (umzudrehen) und als erster mit allen Figuren den Rand des Feldes zu erreichen.

Spielvorbereitung

Die Platten werden zu einem quadratischen Spielfeld aus 5 x 5 Feldern zusammengelegt.

Der Platz in der Mitte bleibt frei.

Die Spielfiguren werden mit der Kreismarkierung nach unten am Rand des Feldes aufgestellt. Der Anfangsspieler wird ausgelost.



Spielweise

Bewegen der Figuren

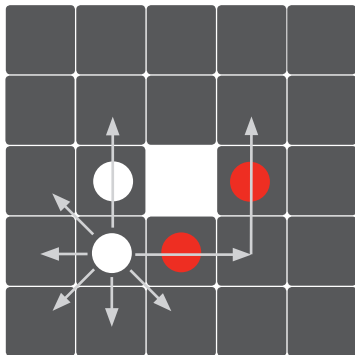
Wer an der Reihe ist bewegt eine Figur seiner Farbe.

Eine Figur kann in alle Richtungen auf ein freies benachbartes Feld ziehen.

Eine Figur kann in horizontaler oder vertikaler Richtung über eine benachbarte Figur springen. Sie kann sowohl über eigene als auch über gegnerische Figuren springen.

Kettensprünge sind erlaubt müssen aber nicht ausgeführt werden.

Diagonale Sprünge sind nicht erlaubt.

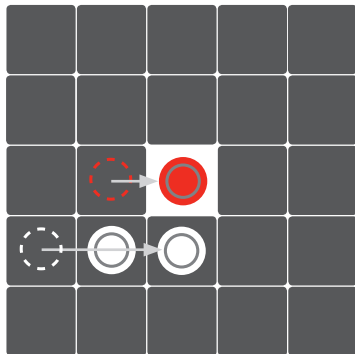


Erleuchten (umdrehen) der Figuren

Es gibt zwei Wege der Erleuchtung:

1. Betritt eine Figur das freie Mittelfeld darf sie gedreht werden und als Zeichen der Erleuchtung den Kreis nach oben tragen.
2. Springt eine Figur über eine andere bereits gedrehte Figur, wird sie von deren Erleuchtung „angesteckt“ und darf ebenfalls gedreht werden.

Springt eine gedrehte über eine andere gedrehte über eine andere gedrehte hat dies keine Auswirkung Eine einmal erleuchtete Figur trägt den Kreis bis zum Ende der Partie.



Ankunft

Das Ziel der erleuchteten Figuren ist der Spielfeldrand. Die gedrehten Figuren dürfen sich auf beliebige Randfelder verteilen. Sobald eine gedrehte Figur eines der Randfelder betritt hat sie ihr Ziel erreicht.

Spielende

Wer als erster mit allen erleuchteten Figuren seiner Farbe den Rand des Spielfelds erreicht hat gewinnt die Partie.

VIER KREISE

Spielmaterial

20 Platten

6 rote Spielsteine

6 weiße Spielsteine

Spielziel

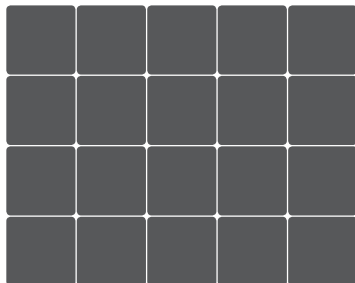
Ziel des Spiels ist es, auf einem beweglichen Spielfeld als Erster vier Steine der eigenen Farbe mit den Kreismarkierungen nach oben in eine Reihe zu bringen.

Spielvorbereitung

20 Platten werden zu einem Rechteck aus 5 x 4 Feldern aneinandergelegt.

Jeder Spieler erhält 6 Steine einer Farbe.

Der Anfangsspieler wird ausgelost.



Spielweise

Eine Partie besteht aus zwei Teilen.

Zunächst platzieren die Spieler ihre Steine auf dem vorgegebenen Feld.

Im zweiten Teil bewegen die Spieler ihre Steine und verändern durch Umlegen von Platten das Spielfeld.

1. Aufstellen der Steine

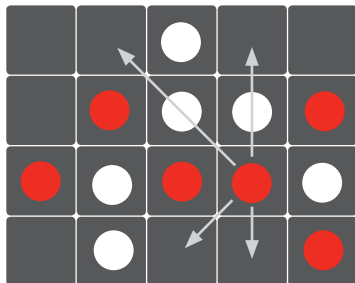
Die Spieler platzieren abwechselnd je einen ihrer Steine auf einer beliebigen freien Platte.

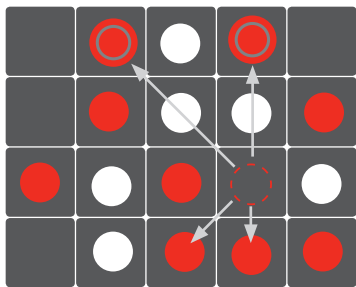
Die Steine werden so aufgestellt, dass die kreisförmige Markierung nach **unten** zeigt.

Sind alle Steine gesetzt, beginnt der zweite Teil der Partie

2. Bewegen der Steine

Wer an der Reihe ist, bewegt jeweils einen Stein seiner Farbe. Ein Stein kann in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung auf ein freies Nachbarfeld ziehen oder über eine benachbarte Spielsteine (eigene oder gegnerische) auf das dahinter liegende freie Feld springen.





Bei jedem Sprung wird der springende Stein umgedreht,

Das bedeutet: Bei Steinen deren Markierung nach unten zeigt taucht der Kreis nach einem Sprung auf. Bei Steinen, deren Markierung nach oben zeigt verschwindet der Kreis wieder.

Nach einem einfachen **Zug** auf ein Nachbarfeld wird der Stein **nicht** umgedreht

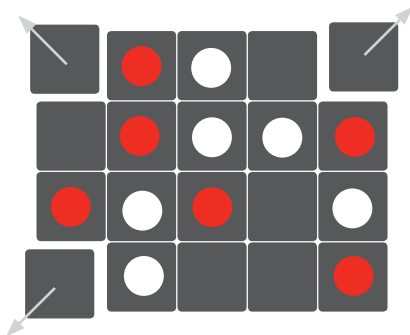
3. Bewegen der Platten

Zu Beginn seines Zuges darf der Spieler eine Platte vom Rand des Feldes entfernen und an anderer Stelle wieder anlegen.

Eine Platte kann nur vom Feld getrennt werden, wenn ...

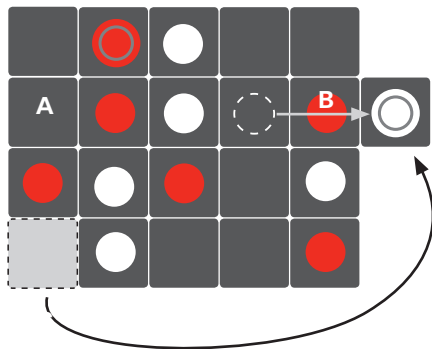
- kein Spielstein auf ihr steht,
- sie mindestens zwei freie Seiten aufweist,
- durch das Wegnehmen keine andere Platte vom Feld abgetrennt wird.

Eine Platte gilt als abgetrennt, wenn sie das Feld nur noch mit einer Ecke berührt.



Beim erneuten Anlegen einer Platte gilt:

- Eine Platte muss mit mindestens einer Seite an eine andere Platte angelegt werden.
- Der Spieler, der eine Platte umlegt, muss diese im selben Zug mit einem seiner Steine betreten.



Das Umlegen einer Platte und das anschließende Bewegen der Figur gilt als **ein** Spielzug.

Weiß legt Platte C um und erreicht sie im selben Zug mit einem Sprung über Rot.

Spielende

Wer als Erster vier seiner Steine in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung **mit den Kreismarkierungen nach oben** in eine Reihe bringt, gewinnt die Partie.