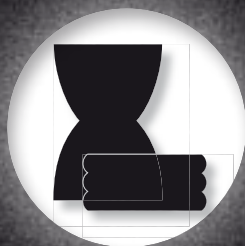


REINER KNIZIA



TIKU

STRATEGIESPIEL FÜR 2 PERSONEN

SPIELANLEITUNG
INSTRUCTION

Steffen  Spiele

TIKU

Strategiespiel für zwei Personen ab 8 Jahren

Von Reiner Knizia

Spielmaterial

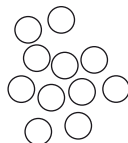
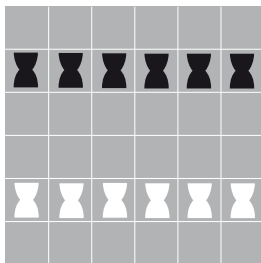
- 6 helle Spielfiguren
- 6 dunkle Spielfiguren
- 14 helle Markierungsscheiben
- 14 dunkle Markierungsscheiben
- 1 Spielbrett

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle eigenen Markierungsscheiben abzulegen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe, legt die entsprechenden Scheiben vor sich ab und stellt seine sechs Spielfiguren, mit den Markierungen nach unten, in die zweite Reihe des Spielfeldes. Der Startspieler wird ausgelost.



Spielweise

Ein Spielzug besteht immer aus zwei, manchmal aus drei aufeinander folgenden Handlungen:

1. Eine Figur wird bewegt.

Wer an der Reihe ist, bewegt zunächst eine seiner Figuren beliebig viele Felder weit in horizontaler oder vertikaler Richtung. Felder, die von eigenen oder gegnerischen Figuren besetzt sind, dürfen nicht betreten oder übersprungen werden. Es muss mindestens ein Feld weit gezogen werden.

2. Eine oder mehrere Scheiben werden abgelegt.

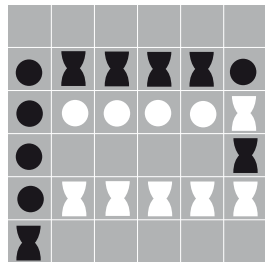
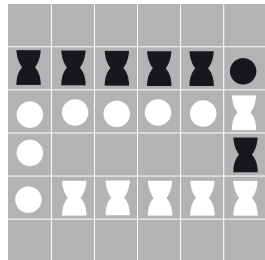
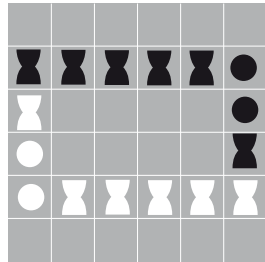
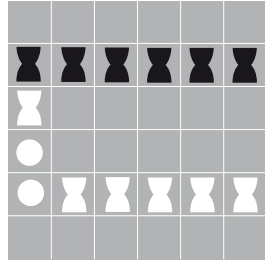
Nachdem eine Figur gezogen wurde, legt der Spieler auf das Ausgangsfeld des Zuges, sowie auf alle weiteren von seiner Figur überquerten Felder jeweils eine seiner Scheiben. Das Feld, auf dem die Figur den Zug beendet, wird nicht mit einer Scheibe belegt.

3. Eine oder mehrere Scheiben werden entfernt.

Überquert eine Figur Felder, auf denen sich gegnerische Scheiben befinden, werden diese entfernt und durch eigene Scheiben ersetzt. Die entfernten Scheiben gehen zurück an ihren Besitzer. (Überquert eine Figur Felder, die bereits mit eigenen Scheiben belegt sind, hat dies keine Konsequenzen.) Auf jedem Feld kann nur eine Scheibe liegen.

Endet der Zug einer Figur auf einem Feld, das mit einer gegnerischen Scheibe belegt ist, wird diese dem Besitzer zurückgegeben.

Endet der Zug einer Figur auf einem Feld, das mit einer eigenen Scheibe belegt ist, muss diese ebenfalls wieder entfernt werden. Wo eine Figur steht, kann keine Scheibe liegen.





Spielende

Der Spieler, der als Erster seine letzte Scheibe auf dem Brett platzieren kann, gewinnt die Partie. Der Verlierer darf das nächste Spiel beginnen.

Spiel nach Punkten

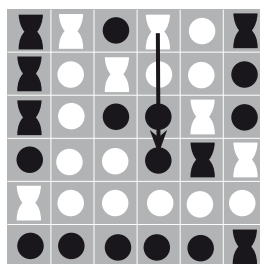
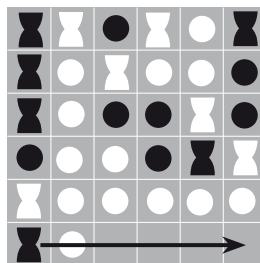
Werden mehrere Partien in Folge ausgetragen, erhält der Gewinner einer Partie so viele Punkte gutgeschrieben, wie sich gegnerische Scheiben am Ende außerhalb des Feldes befinden.

Es gewinnt, wer nach einer vorher vereinbarten Zahl von Partien die meisten Punkte vorweisen kann.

Regelzusatz

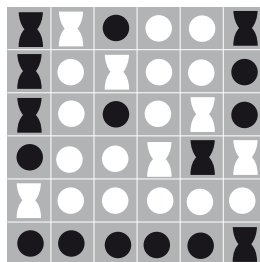
Die zwölf Spielfiguren werden mit den kreisförmigen Markierungen nach oben aufgestellt. Jede Spielfigur hat im Verlauf der Partie einmal die Möglichkeit diagonal zu ziehen.

Macht ein Spieler von dieser Möglichkeit Gebrauch, wird die entsprechende Figur direkt nach dem diagonalen Zug umgedreht, so dass die Markierung nicht mehr zu sehen ist. Bis zum Ende der Partie kann eine solche Figur nur noch horizontal oder vertikal ziehen.



Viel Spaß mit TIKU!

2008 Dr. Reiner Knizia Alle Rechte vorbehalten
 Gestaltung Steffen Mühlhäuser
 © 2008 Steffen-Spiele



Ende einer Partie,
 Weiß gewinnt.

TIKU

Strategy game for two players
of 8 years and older

By Reiner Knizia

Game components

- 6 white figures
- 6 black figures
- 14 white tokens
- 14 black tokens
- 1 game board

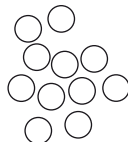
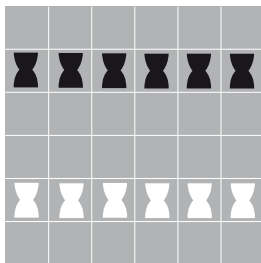
Game objective

It is the objective of the game to be first to place all your own tokens on the board.

Preparation

Each player chooses a color, takes the respective tokens, and places his six figures, the markings face downwards, in the second row of the game field.

The starting player is chosen at random.



Play

A turn always consists of two and sometimes of three consecutive actions:

1. Moving a figure.

The player in turn moves one of his figures any number of squares either horizontally or vertically. The active player must not move a figure onto or over a square that is already occupied by one of his own figures or a figure of the opponent. You are obliged to move at least one square.

2. Placing one or several tokens.

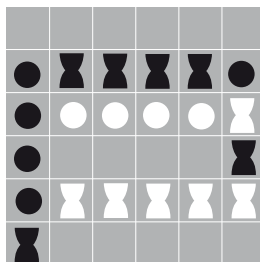
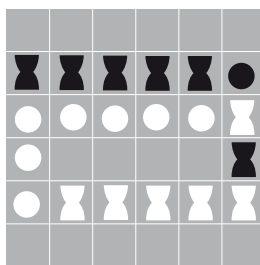
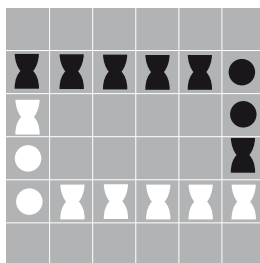
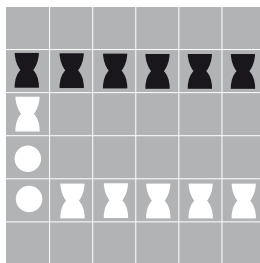
After having moved a figure, the player places a token on the starting square as well as on every square that his figure has moved over. No token is placed on the square on which the figure ends its move.

3. Removing one or several tokens.

When a figure moves over squares that are occupied by tokens of the opponent, these tokens are removed from the board and replaced by tokens of the active player. Removed tokens are given back to their owner. (There are no consequences when you move over squares that are occupied by your own tokens.) On each square there can only be one token.

If your move ends on a square that is occupied by a token of the opponent, the token is removed from the board and given back to the owner.

If your move ends on a square that is occupied by a token of your own, the token is removed from the board. A figure and a token may never occupy the same square.



End of game

The player who places his last token on the board is the winner of the game. The loser may start the next game.

Playing for points

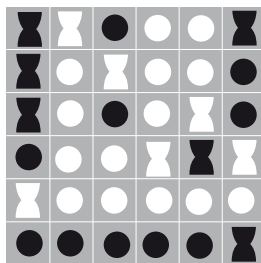
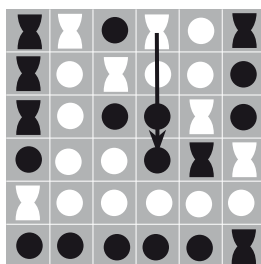
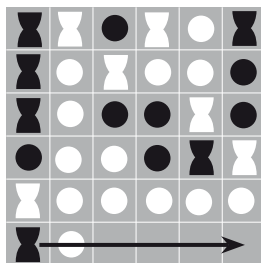
If you play several consecutive games, the winner of each game scores points for tokens that the opponent could not place on the board. The player with more points after an agreed upon number of games is declared winner.

Additional rule

The twelve figures are placed on the board with their circular markings on top. Each of the figures may once in the game move diagonally. After a figure has moved diagonally, it is turned over so that the marking is no longer visible. A turned-over figure can only move horizontally or vertically until the end of the game.


Enjoy TIKU!

2008 Dr. Reiner Knizia All rights reserved.
Design by Steffen Mühlhäuser
© Steffen-Spiele



End of a game,
white is the winner.

© **Steffen · Spiele** 
Spielplatz 2, 56288 Krastel
www.steffen-spiele.de

 Verschluckbare Kleinteile!
Ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren