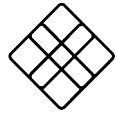


Puzzle MÄX



Höpinger
Spielewerkstatt

Das Spiel, das sich der Spielerzahl anpasst

Absolut neu und einmalig ist die Möglichkeit, die Spielfelder individuell gemäß der Spieleranzahl zu bilden. Schon der Aufbau der Spielfelder wird die Spieler faszinieren und damit zum Spielen anregen. Ungerechtigkeiten, wie sie sich bei starren Spielfeldern ergeben, werden hierbei vermieden.

Zudem schützen die Spielfeldvertiefungen die Stellung der Figuren während des Spieles, was bei allzu stürmischen Spielsituationen von enormem Vorteil ist. Ein weiterer Pluspunkt besteht darin, dass sich jeder Spieler seine Farbe aussucht und das Spielsegment entsprechend seiner Sitzposition ansteckt.

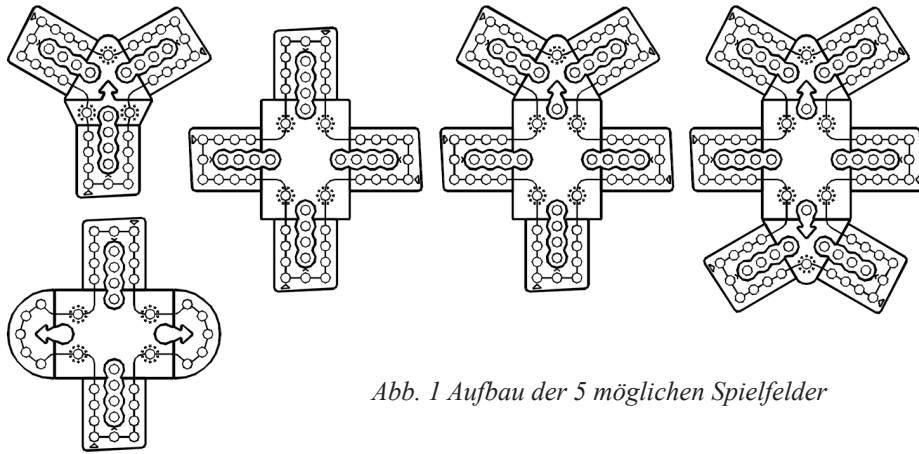


Abb. 1 Aufbau der 5 möglichen Spielfelder

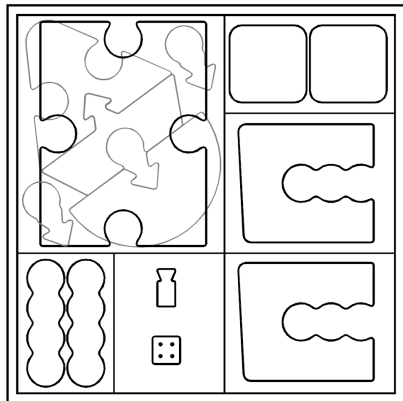


Abb. 2
Anordnung der Teile in der Holzkiste

Mit den beiden Dreiecken und den Ansatzstücken ist es sogar möglich 2 Spielrunden mit je drei Spielern gleichzeitig zu bilden.

Zusätzlich bieten wir noch eine Regel unter dem Namen "Knappe und Ritter" an. Diese bietet eine zusätzliche taktische Variante, die das Spiel noch interessanter macht.



Bezugsadresse: Höpinger Spiele-Werkstatt
Tel / AB.: 02545 / 204 www.spiele-werkstatt.de

© Gumpert & Winken GbR
Höpingen 61
48720 Rosendahl

Wegen verschluckbarer Kleinteile für
Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
Diesen Hinweis bitte aufbewahren

Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler sucht sich eine Farbe aus, stellt seine Spielfiguren ins farblich passende Häuschen. Dann steckt er mit seinen Ausspielfeldern ein Spielsegment an das der Spieleranzahl entsprechend aufgebaute Mittelstück.

Spielregeln

Wer eine Sechs würfelt, muss eine eigene Spielfigur aus seinem Häuschen heraus auf sein Startfeld des Spielfeldes stellen. Danach darf er erneut würfeln und mit der Figur entsprechend viele Felder vorrücken. Das Startfeld muss so bald wie möglich wieder freigemacht werden. Hat er jedoch keine Figur mehr in der Startposition, so steht es ihm frei, die erwürfelten sechs Felder mit einer Figur seiner Wahl vorzurücken. Auch dann darf er erneut würfeln und einen weiteren Zug machen.

Kommt beim Umlauf eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Spielfigur besetzt ist, gilt die gegnerische Figur als geschlagen und muss zurück ins Häuschen. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden. Ist das Zielfeld bereits mit einer eigenen Figur besetzt, darf der Zug weder ausgeführt noch neu gewürfelt werden, sondern es ist der nächste Spieler an der Reihe. Hat ein Spieler mehrere Spielfiguren im Umlauf, kann er frei entscheiden, mit welcher er ziehen möchte. Ein Würfelwurf darf allerdings nicht auf mehrere Figuren aufgeteilt werden.

Spielregel "Knappe und Ritter":

Spielvorbereitungen werden wie beim "Puzzle MÄX" getroffen.

Zu Beginn des Spieles hat jeder Mitspieler vier Knappen, die mit den Köpfen nach oben im Häuschen stehen.

Ausgespielt werden kann mit jeder Zahl.

Wirft ein Spieler eine 6, hat er einmal die Möglichkeit eine seiner Figuren zu setzen oder eine beliebige Figur umzudrehen. Ist diese Figur ein Knappe, wird sie damit zum Ritter und kann damit nicht mehr von einem Knappen geschlagen werden. Genau so gut ist es möglich, einen beliebigen Ritter umzudrehen und damit zum Knappen zu degradieren.

Bei einer 6 darf in jedem Fall noch einmal gewürfelt werden.

Schlägt ein Spieler mit seinem Zug eine fremde Figur, muss er ebenfalls eine beliebige Figur auf

Wichtig ! Trifft eine Spielfigur mit einem Wurf genau auf ein mit Sternchen gekennzeichnetes Feld auf dem Mittelstück, so darf diese Figur im Uhrzeigersinn zum nächsten Sternchenfeld springen. Ist dieses Feld mit einer anderen Figur besetzt, darf die springende Figur auf das nächste freie Sternchenfeld springen.

Gewonnen hat der Spieler, der als erster seine vier Figuren in seine Ausspielfelder gebracht hat.

Optionale Regeln

Hat ein Spieler überhaupt keine Figur auf dem Spielfeld (was bei Spielbeginn alle Spieler betrifft), so hat er in jeder Runde drei Versuche, die nötige Sechs zu würfeln, um eine Figur ins Spiel zu bringen.

Wer mit einer gewürfelten Zahl eine gegnerische Figur schlagen kann, muss dies tun ("Schlagzwang"). Übersieht er das und zieht eine andere eigene Figur, dürfen die Gegner eine Figur des Spielers "pusten", d.h. zurück ins Häuschen stellen.

In den Ausspielfeldern dürfen die Spielfiguren nicht übersprungen werden, d.h. die Felder müssen der Reihe nach belegt werden

Kommt eine Spielfigur auf ein Sternchenfeld, so muss die Spielfigur springen, auch wenn sie dabei an den Ausspielfeldern vorbeispringt und somit noch eine Runde drehen muss.

oder abwerten. Die geschlagene Figur wird als Knappe ins Häuschen zurückgesetzt. Schlagzwang besteht jedoch nicht.

Trifft ein Knappe auf einen Ritter, so darf er diesen nicht schlagen. Er kann jedoch seinen Zug verfallen lassen und degradiert damit den Ritter zum Knappen.

Trifft eine Spielfigur mit einem Wurf genau auf ein mit Sternchen gekennzeichnetes Feld auf dem Mittelstück, so muss diese Figur im Uhrzeigersinn zum nächsten Sternchenfeld springen. Ist dieses Feld mit einer anderen Figur besetzt, muss die springende Figur auf das nächste freie Sternchenfeld springen.

Gewonnen hat der Spieler, der als erster seine vier Figuren in seine Ausspielfelder gebracht hat. In den Ausspielfeldern dürfen die Spielfiguren nicht übersprungen werden, d.h. die Felder müssen der Reihe nach belegt werden