

Black box

Listige Taktik und ein gutes Gedächtnis führen zum Erfolg.

2-6 Spieler

Inhalt des Spiels: 1 Spielbox in zwei Hälften
36 Kugeln
6 Zählstifte in 6 verschiedenen Farben
Weiße Markierungsstifte
4 schwarze Schutzpolster

Ziel des Spiels

Der erste Spieler zu sein, der alle seine Kugeln in der Blackbox abgelegt hat.

Vorbereitung des Spiels

Zunächst werden die beiden Hälften der Blackbox zusammen gesetzt:

Dazu wird die gelochte, obere Hälfte auf das Unterteil gesetzt. Wichtig ist, daß die drei kleinen Lochreihen auf dem Oberteil rechts liegen, damit es auf die breitere Leiste auf dem Unterteil rechts paßt. Die Vorsprünge auf beiden Seiten des Unterteils sind so ausgelegt, daß sie unter leichtem Druck auf und über den äußeren Rand des Oberteils gleiten und die beiden Teile fest miteinander verbinden.

Das Oberteil des Spiels wird so weit geschoben, bis alle vier Ecken von Ober- und Unterteil genau übereinander liegen. Das ist die Spielposition für Blackbox.

Die vier kleinen schwarzen Schutzpolster sind zur Schonung des Tisches vor Kratzern gedacht. Sie sind selbstklebend und werden nach Entfernen des Schutzpapiers unter die vier Ecken der Blackbox geklebt.

Die Spielfläche

Die Spielfläche besteht aus 36 'Kugel-Löchern'. Sie sind in sechs horizontalen, nummerierten Reihen zu jeweils sechs Löchern angeordnet.

Neben jedem Kugeloch gibt es ein kleines Loch, dessen Bedeutung später erklärt wird. Jetzt werden die weißen Markierungsstifte jeweils an den Anfang jeder Reihe gesteckt. Rechts auf dem Spiel gibt es sechs vertikale Lochreihen für die farbigen Zählstifte.

Jeder Spieler bekommt einen farbigen Stift. Die Stifte werden oben an die Zählskalen gesteckt.

Die 36 Kugeln werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Bei fünf Spielern bekommt jeder sieben Kugeln. Die überzählige Kugel erhält der Spieler, der das Spiel beginnt.

Spielregeln

1. Es gibt nur einen Zug im Spiel. Eine Kugel wird in ein beliebiges Loch in einer vom vorangegangenen Spieler vorgegebene Reihe gesteckt.
Zuerst wird bestimmt, wer anfängt. Der Spieler zur Rechten des beginnenden Spielers nennt die Nummer der Reihe, in die die erste Kugel gesteckt werden muß.
Anmerkung: Bei einem 5-Teilnehmer - Spiel steckt der erste Spieler 2 Kugeln in die Reihe, die für die erste Runde vorgegeben wurde. Sobald die Kugel abgelegt ist, gibt dieser Spieler eine Reihe für den nächsten Spieler vor (das Spiel geht in Uhrzeigerichtung weiter). Es darf eine Zahl zwischen 1-6 vorgegeben werden. Die gleiche Zahl darf in der oder den nächsten Runden erneut von den anderen Spielern vorgegeben werden (Ausnahme s. unter 'Herausforderung').
2. Der nächste Spieler steckt nun eine Kugel in die vorgegebene Reihe, nennt selbst eine Reihe für den nachfolgenden Spieler usw.
3. Man muß sich merken, welche Löcher bereits mit Kugeln besetzt sind. Denn sobald eine Kugel in ein bereits belegtes Loch gesteckt wird, wird sie automatisch zurückgeworfen und kommt an einer Seite der Blackbox wieder heraus. Der Spieler muß die Kugel wieder an sich nehmen und eine Reihe für den nächsten Spieler nennen. Damit ist sein Durchgang beendet.
4. **Herausforderung**
Mit fortschreitendem Spiel wird es schwieriger, freie Löcher im Brett zu finden. Und es wird immer schwerer, sich zu merken, welche Löcher bereits besetzt sind. Jetzt braucht man ein gutes Erinnerungsvermögen, oder man blufft die Gegenspieler, um das Spiel zu gewinnen.

Wenn ein Spieler glaubt, daß die ihm vorgegebene Reihe komplett besetzt ist, kann er die Vorgabe ablehnen. Er sagt dem vorangegangenen Spieler, daß er die Reihe besetzt glaubt. Dies muß geschehen, bevor eine Kugel in diese Reihe plaziert wird. Der vorangegangene (ansagende) Spieler kann nun zwei Dinge tun:

(a) Er kann zustimmen. (b) Er kann herausfordern.

Zu (a)

Stimmt er zu, d.h. akzeptiert er, daß die Reihe besetzt ist (schließlich ist es erlaubt zu versuchen, Gegenspieler zu überlisten und diese absichtlich Kugeln in komplett besetzte Reihen legen zu lassen), dann haben die anderen Mitspieler die Chance herauszufordern. Ihr Erinnerungsvermögen kann ihnen sagen, daß ein Loch in der Reihe nicht besetzt ist. Es darf nur ein Spieler herausfordern, und die Auswahl erfolgt in Uhrzeigerrichtung um das Spielbrett. Wenn ein anderer Spieler herausfordert (d.h. er glaubt an mindestens ein freies Loch in der vorgegebenen Reihe) gelten die Regeln für (b) . Die Reihe muß dann überprüft werden um festzustellen, wer recht hat.

Wenn kein Mitspieler herausfordert, muß der Spieler, der die Reihe vorgegeben hat, eine neue Zahl nennen. Es darf erneut abgelehnt und herausgefordert werden, oder die Kugel wird in dieser neuen Reihe plaziert.

Achtung: Die erste Reihe, die von allen Mitspielern ohne Herausforderung als besetzt akzeptiert wurde, ist noch nicht überprüft. Sie kann in Wirklichkeit erst teilweise besetzt sein und darf vom späteren Spiel nicht für Herausforderungen ausgeschlossen werden

Zu (b)

Wenn ein Spieler die Reihe nicht voll glaubt, fordert er den ablehnenden Spieler heraus. Die Reihe muß überprüft werden um festzustellen, wer recht hat.

5. Überprüfen der Reihe

Eine Kugel wird - bei der Zahl links in der Reihe beginnend - nacheinander in die Löcher dieser Reihe gelegt. Wenn die Kugel jedesmal zurückkommt (der Beweis dafür, daß die Reihe voll ist) , bekommt der Spieler, der herausgefordert hat, eine Kugel vom ablehnenden Spieler. Ein weißer Markierungsstift wird in das kleine Loch auf der rechten Seite dieser Reihe neben dem letzten Kugelloch gesteckt. Das zeigt an, daß die Reihe überprüft wurde und voll ist. Dem nächsten Spieler wird eine neue Reihe vorgegeben, und der Durchgang ist beendet.

Eine komplett überprüfte Reihe scheidet für des weitere Spiel aus.

Wenn die Kugel in einem der Löcher liegenbleibt (als Beweis für einen Irrtum) , gibt der Spieler, der herausgefordert hat, zur Strafe eine seiner Kugeln an den sich irrenden (ablehnenden) Spieler. Die Reihe wird als teilweise überprüft markiert, indem ein weißer Stift rechts neben das Loch gesteckt wird, in den die Kugel liegenblieb. Dem nächsten Spieler wird eine Reihe genannt, und der Durchgang ist für diesen Spieler beendet.

6. Eine teils überprüfte Reihe kann natürlich später im Spiel wieder genannt werden., da noch ungeprüfte Löcher übriggeblieben sind. Wenn diese Reihe später aufgrund einer erneuten Herausforderung überprüft wird, wird der weiße Stift entsprechend weiter nach rechts gesteckt.

Die Spieler brauchen die Anzahl ihrer Kugeln, die sie noch im Spiel haben, bis zur vorletzten Kugel nicht bekanntzugeben. Sobald diese gelegt ist, müssen sie ankündigen, daß sie nur noch eine Kugel besitzen.

8. Der Spieler, der zuerst alle seine Kugeln in die Blackbox gelegt hat, ist der Gewinner der Runde.

9. Wertung

Zur Ermittlung des Gesamt-Siegers sollten mehrere Runden Blackbox gespielt werden. Am Ende jeder Runde müssen die Spieler, die noch Kugeln im Spiel haben, ihren farbigen Stift entsprechend der Zahl der verbliebenen Kugeln rechts auf dem Spielbrett in der Zählskala nach unten rücken, d.h. der Stift wird für jede Kugel um ein Loch vorgerückt. Wenn ein Spieler sechs 'Strafpunkte' hat, wird er vom Spiel ausgeschlossen. Der letzte Spieler im Spiel ist der Gewinner.

Vorbereitung des Spiels für eine neue Runde

Hierzu müssen alle Kugeln wieder aus der Blackbox herausgeholt werden. Dazu wird der obere Teil der Box nach hinten geschoben. Die Kugeln werden dann wieder frei und können herausgenommen werden. Danach muß die Box wieder in die richtige Spielposition gebracht werden, d.h. das Oberteil wird wieder über das Unterteil der Box geschoben bis alle vier Ecken genau übereinander liegen. Erst dann ist Blackbox wieder spielbereit.