



Buchholz Verlag

für Spiele und Freizeit

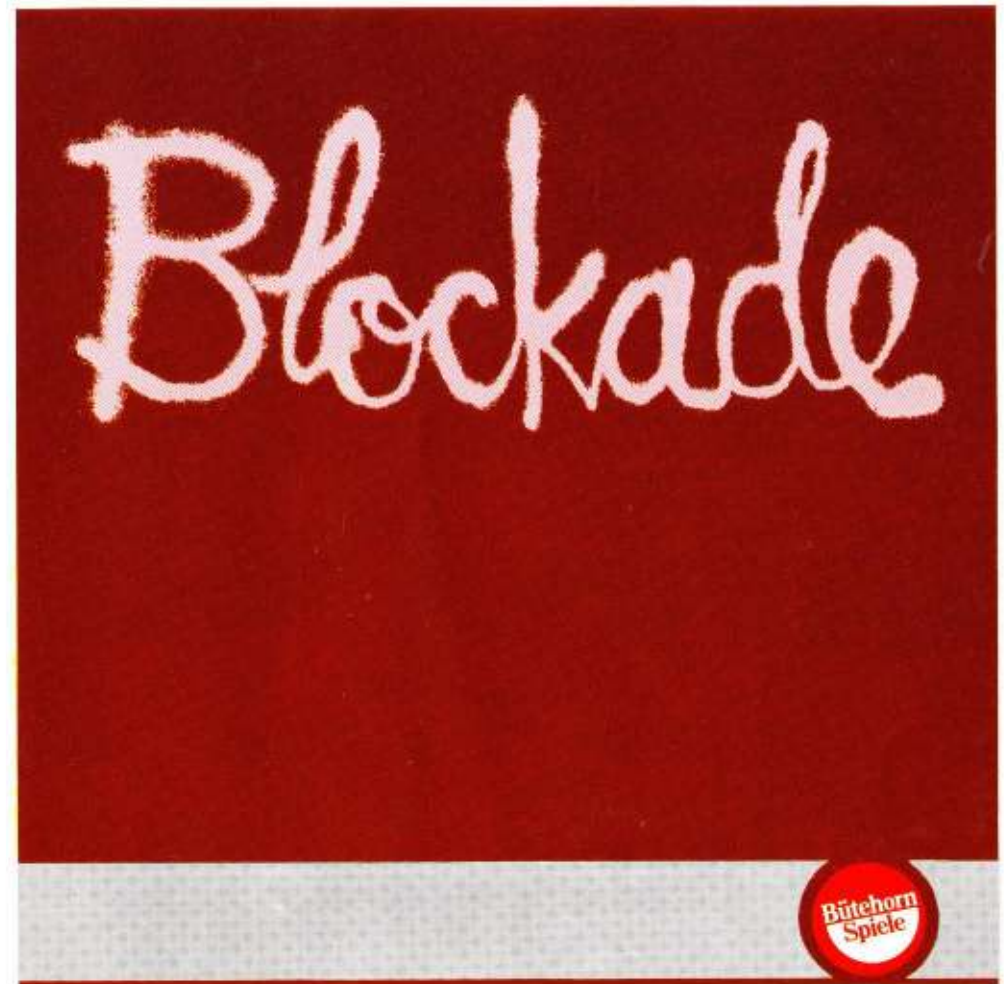
Bütehorn KG

Am Boksberg 2

3203 Sarstedt

Telefon (05066) 5675

Telex: 927142



Spielanleitung

Instructions

Règle du jeu

Inhaltsverzeichnis

1. **Kurzbeschreibung**
2. **Ausstattung des Spiels**
3. **Die Spiele**
 - 3.1 **Blockade**
 - 3.2 **Weltreich**
 - 3.3 **Schaff den Sprung**
 - 3.4 **Aufstellen**
 - 3.5 **Allein Wetteifern**
 - 3.6 **Das Tor**

1. Kurzbeschreibung

Blockade ist eine Sammlung von sechs neuen Spielen für die ganze Familie. Alle sechs Spiele werden auf dem gleichen Spielplan gespielt, sind aber von der Spielanlage her vollkommen verschieden. Diese Spielesammlung enthält ein Ein-Personenspiel, zwei Zwei-Personenspiele und 3 Spiele, an denen sich jeweils zwei bis vier Spieler beteiligen können.

Zur Erläuterung einige Beispiele in Abb. 15

1. Wenn Spieler Gelb sein Dreieck A nach unten zieht bis an das grüne Viereck, so endet sein Zug auf einer Linie mit Zylinder C und Viereck B. Gelb bringt sofort auf Zentrum D einen neuen Stein ins Spiel.
2. Wenn Spieler Gelb sein Dreieck A nach links zieht wie angegeben, endet die Bewegung auf einer Linie mit Zylinder C und Viereck E.
3. Wenn Spieler Gelb sein Dreieck A nach rechts zieht wie angegeben, endet die Bewegung auf einer Linie mit Viereck E und Zylinder F. Das Tor in diesem Feld ist aber durch ein grünes Dreieck besetzt und deshalb kann kein neuer Stein ins Spiel gebracht werden.
4. Wenn Spieler Gelb sein Viereck G wie angegeben nach links bewegt, endet sein Zug auf einer Linie mit Zylinder C und Viereck B. Da aber 2 Vierecke (und kein Dreieck) beteiligt sind, kann kein neuer Stein ins Spiel gebracht werden.
5. Wenn Spieler Rot sein Viereck H wie angegeben nach links bewegt, endet sein Zug auf einer Linie mit Zylinder I und Dreieck A. Rot darf auf dem soeben verlassenen Zentrum (Tor) einen neuen Stein ins Spiel bringen.

Wenn ein Spieler eine neue Figur ins Spiel bringen kann, ist es ihm überlassen, ob er ein Dreieck oder ein Viereck bringen will (je nach Vorrat).

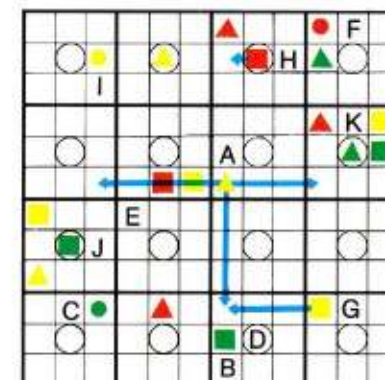


Abb. 15:

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und in einem Zentrum eine Figur stehen hat, und es befinden sich in dem betreffenden Feld 2 oder mehr gegnerische Figuren, so muß zunächst die Figur aus dem Zentrum (Tor) weggezogen werden. Wenn zum Beispiel in Abb. 15 Spieler Grün an die Reihe kommt, so muß er sofort entweder Figur J oder Figur K aus dem Zentrum wegziehen; im folgenden Zug muß die im Zentrum verbliebene Figur ebenfalls weggezogen werden.

Ziel des Spiels

Es gewinnt, wer zuerst alle seine Figuren – insgesamt 11 – im Spiel hat.

Variante

Wenn sich am Spiel 4 Spieler beteiligen, können sich auch jeweils 2 Spieler zu einer Gruppe zusammenschließen. Die Spieler einer Gruppe müssen nebeneinander sitzen. Ein Spieler kann keine neue Figur einbringen, wenn er auf einer Linie mit 2 Figuren seines Partners steht. Um als Gruppe zu gewinnen, müssen beide Spieler ihre 8 zusätzlichen Steine ins Spiel gebracht haben.

Der Spieler, der zuerst fertig ist, bleibt weiter im Spiel und versucht seinem Partner zu helfen.

In Abb. 6 ist der Krönungsthron für jeden Spieler mit einem y in gleicher Farbe gekennzeichnet.

Siehe Beispiel in Abb. 7:

Falls Spieler Blau an der Reihe ist, könnte er mit seinem Kommandeur C seinen Krönungsthron besetzen und dort den Bogenschützen E schlagen. Aber Rot könnte sofort mit seinem Reiter H den Kommandeur schlagen – Blau hätte also nicht gewonnen. Im Gegenteil: Der Spieler, der seinen Kommandeur verliert, muß ausscheiden. Sein Gegner gewinnt das Spiel.

Das Spiel für 3 oder 4 Spieler

Jeder Spieler benutzt die 11 angegebenen Spielfiguren einer Farbe, die jeweils in einer Ecke wie beschrieben aufgebaut werden.

Ein Spieler gewinnt, wenn er 3 der 4 Throne mit seinen Figuren besetzen kann.

Ein Spieler gewinnt auch, wenn er mit seinem Kommandeur den Krönungsthron besetzen kann, ohne daß er dort durch einen der anderen, folgenden Spieler geschlagen werden kann.

Wird ein Kommandeur geschlagen und sind noch mindestens 2 Spieler beteiligt, so bleiben die restlichen Figuren des geschlagenen Kommandeurs im Spiel; sie schließen sich dem Spieler an, der den Kommandeur geschlagen hat.

Wenn sich 4 Spieler beteiligen, können Gruppen gebildet werden; jeweils 2 Spieler können sich zusammenschließen. Die Spieler einer Gruppe sitzen nebeneinander, so daß die Spielreihenfolge zwischen den Gruppen wechselt.

Eine Gruppe gewinnt auf die beschriebenen 3 Arten:

- Besetzen aller Thronfelder
- Jeder Partner muß seinen Krönungsthron besetzen, ohne dort geschlagen werden zu können
- Durch Schlagen eines gegnerischen Kommandeurs.

3.3 Schaff den Sprung

Ziel des Spiels

Schaff den Sprung ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler. Es geht darum, die eigenen Figuren schnellstmöglich über das Brett zu bewegen und als erster das Zielfeld zu besetzen.

Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält 6 Vierecke und 3 Dreiecke einer Farbe. Die Startposition geht aus Abb. 8 hervor (für 2 Spieler).

Ein Startspieler wird ermittelt.

Im folgenden wird das Spiel für 2 Spieler beschrieben. Änderungen bei 3 und 4 Spielern folgen nach.

Das Bewegen der Figuren

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, setzt eine seiner Figuren nach rechts; jede Figur muß immer in ihrer Reihe bleiben (darf nicht nach oben oder unten wechseln). Eine Figur kann sich ein Quadrat weiter auf ein leeres Feld bewegen; nach rechts! Eine Figur kann aber auch rechts stehende, direkt benachbarte Figuren überspringen; auf das nächste freie Feld.

Siehe Beispiel in Abb. 8:

Blau ist an der Reihe und zieht Dreieck A auf Quadrat B. Dann folgt Rot und bewegt Dreieck C auf Quadrat D.

Wichtig: Befindet sich eine Figur nach ihrem Zug in derselben senkrechten Reihe wie entweder **eine** oder **drei gegnerische** Figuren, so darf diese Figur nochmals bewegt werden.

Und dies wiederholt sich, solange die genannte Bedingung zutrifft. !! Deshalb bewegt sich in Abb. 8 die rote Figur sofort weiter auf Quadrat E !!

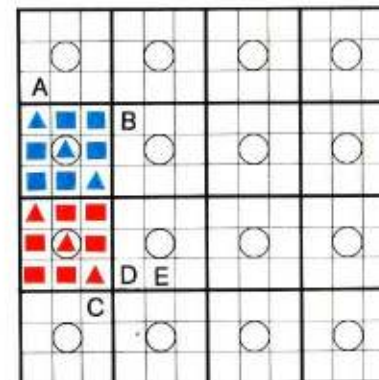


Abb. 8: Startposition für 2 Spieler

Weitere Beispiele:

Falls Spieler Rot an der Reihe ist, könnte er Figur A auf Quadrat B setzen; damit befindet sie sich in einer Reihe mit 3 blauen Figuren und zieht nochmal auf Quadrat C; jetzt befindet sie sich in einer Reihe mit einer blauen Figur und zieht nochmal auf Quadrat D.

Spieler Rot könnte aber auch Figur E bewegen und damit bis auf Quadrat G vorrücken – aber nicht weiter (nur noch zwei blaue Steine in einer Reihe).

Die Spieler sollten vermeiden, daß zwischen Figuren auf verschiedenen **Feldern** freie Quadrate liegen, da dies Nachteile mit sich bringt.

Siehe Beispiel in Abb. 9:

Die blaue Figur H befindet sich, in ihrer Reihe, auf dem mittleren Quadrat des Feldes. Die Figur H könnte auf Quadrat I ziehen, darf aber nicht auf Quadrat J springen (obwohl in einer Reihe mit drei roten Figuren). Die Figur H darf deshalb von Quadrat I aus nicht weiterziehen, weil sie in ihrer Reihe allein auf diesem **Feld** steht, und ihren normalen Zug bereits getan hat. Figur H dürfte erst in der nächsten Runde von Feld I aus weiterbewegt werden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine 9 Figuren auf das am weitesten rechts liegende **Feld** gebracht und alle 9 Quadrate besetzt hat.

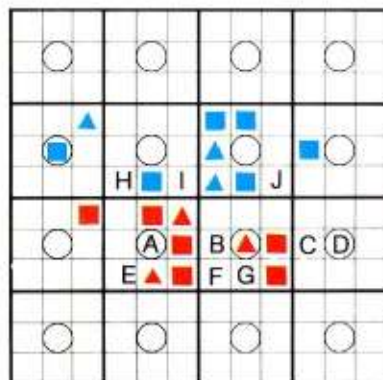


Abb. 9:

Das Spiel für 3 oder 4 Spieler

Jeder Spieler beginnt mit den genannten 9 Figuren einer Farbe auf einem freien Feld auf der linken Seite der Spielbretts.

Wenn eine Figur einen Zug in einer Reihe beendet, in der die Gesamtzahl aller gegnerischen Figuren ungerade ist (1, 3, 5, usw.), darf diese Figur nochmals bewegt werden.

Wenn sich 4 Spieler beteiligen, können sich je 2 Spieler zu einer Gruppe zusammenschließen, wobei die Spieler einer Gruppe nebeneinander sitzen müssen.

Beide Spieler einer Gruppe müssen ihre Figuren in ihre Zielfelder bringen, um das Spiel zu gewinnen.

Variante für erfahrene Spieler

Ein Spieler gewinnt nur dann, wenn er alle seine 9 Figuren in das Zielfeld gebracht hat und wenn seine Dreiecke in der gleichen Position stehen wie im Startfeld.

(Beliebige andere Positionen können ausgehandelt werden!)

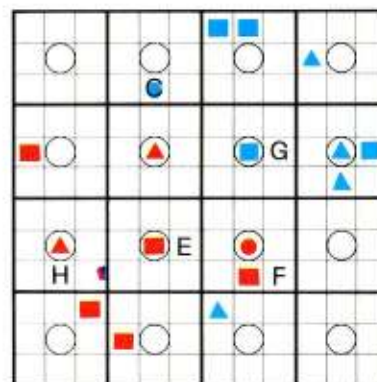


Abb. 7:

Schlagen von Figuren

Eine gegnerische Figur wird geschlagen, indem man direkt auf das Quadrat zieht, auf dem diese Figur steht. Eine geschlagene Figur wird sofort aus dem Spiel genommen. Jede Figur hat andere Schlagmöglichkeiten:

Reiter: Schlägt auf 3 Quadrate Entfernung (Gedächtnisstütze: Reiter – Dreieck – 3 Ecken – 3 Quadrate)

Bogenschütze: Schlägt auf 4 Quadrate Entfernung (Viereck – 4 Ecken – 4 Quadrate)

Kommandeur: Schlägt auf 2 oder 5 Quadrate Entfernung

Thron und Krönungsthron

Die 4 Zentren, die in Abb. 6 mit einem „T“ gekennzeichnet sind, werden jeweils Thron genannt. Der Spieler gewinnt, der zuerst alle 4 Thronfelder mit seinen Figuren besetzt hat. Dabei genügt es, wenn 3 Throne besetzt sind, auf den 4. Thron zu ziehen, auch wenn man dort sofort von einem Gegner geschlagen werden könnte.

Siehe Beispiel in Abb. 7:

Falls Spieler Rot an der Reihe ist, kann er den blauen Bogenschützen G mit seiner Figur F schlagen. Damit gewinnt er das Spiel, obwohl Blau 3 Figuren hat, die den Thron zurückerobern könnten.

Ein Spieler kann aber auch gewinnen, wenn er einen bestimmten Thron mit seinem Kommandeur besetzen kann, ohne daß dieser dort sofort geschlagen werden kann. Dieser eine Thron, „Krönungsthron“ genannt, ist für jeden Spieler der Thron, der am weitesten von seiner Startecke entfernt ist.

3.2 Weltreich

Ziel des Spiels

Weltreich ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler. Bei diesem Spiel geht es darum, die Thronfelder zu besetzen. Um dieses Ziel zu erreichen, gibt es verschiedene Möglichkeiten, die jedoch entweder von der Anzahl der Mitspieler abhängen oder von der Art der Figuren, mit der die Thronfelder besetzt werden.

Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält einen Zylinder (Kommandeur), die vier Dreiecke (Reiter) und die sechs Vierecke (Bogenschützen) einer Farbe. Die Figuren werden wie folgt auf das Spielfeld gesetzt:

Ein Startspieler wird ermittelt. Bei mehr als 2 Spielern läuft die Spielreihenfolge im Uhrzeigersinn. Dies gilt für alle hier vorliegenden Spiele. Im folgenden wird das Spiel für 2 Spieler beschrieben. Die Änderungen bei 3 oder 4 Spielern folgen später.

Der Spielablauf

Bewegen der Figuren

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, bewegt eine seiner Figuren. Die Bewegungsmöglichkeiten aller Figuren sind gleich: In gerader Linie, waagrecht oder senkrecht, beliebig weit, auf ein freies Quadrat. Andere Figuren können dabei übersprungen werden.

Siehe Beispiel in Abb. 6: Der blaue Reiter A könnte auf jedes mit „B“ bezeichnete Quadrat ziehen.

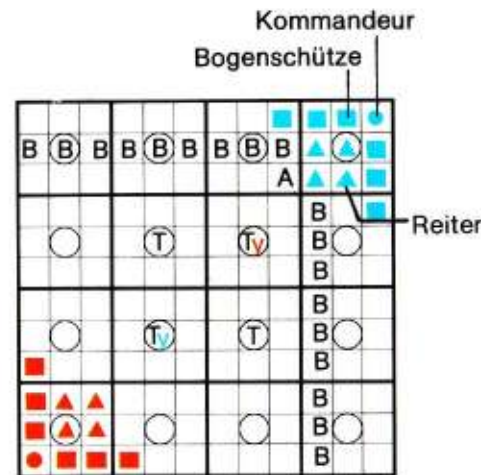


Abb. 6: Startaufstellung für 2 Spieler

Der erste Spieler:

- setzt das erste Viereck
- setzt den Zylinder
- setzt das erste Dreieck
- setzt das zweite Viereck
- zieht mit dem Zylinder
- setzt das zweite Dreieck

Der zweite Spieler:

- setzt das erste Dreieck
- setzt das erste Viereck
- setzt den Zylinder
- setzt das zweite Dreieck
- setzt das zweite Viereck
- zieht mit dem Zylinder.

In der Folge zieht jeder Spieler abwechselnd mit einer Figur – aber immer in der gleichen Reihenfolge: Spieler A – **Viereck**; Spieler B – **Dreieck**; Spieler A – **Zylinder**; Spieler B – **Viereck**; Spieler A – **Dreieck**; Spieler B – **Zylinder**; Spieler A – **Viereck**; Spieler B – **Dreieck**; usw. (Viereck – Dreieck – Zylinder – usw.)

Die Figuren haben 2 unterschiedliche Bewegungsmöglichkeiten:

- Der Zylinder zieht in beliebiger Richtung auf ein direkt benachbartes, freies Zentrum
- Ein Viereck oder Dreieck zieht in gerader Richtung auf ein direkt benachbartes, freies Zentrum

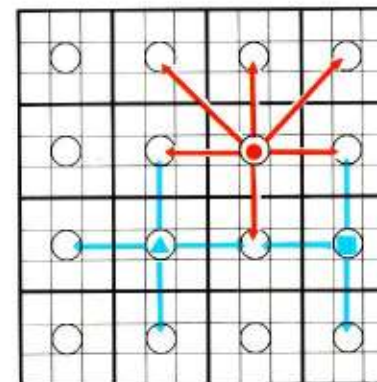


Abb. 10:

Abbildung 10 zeigt die unterschiedlichen Möglichkeiten.

3.4 Aufstellen

Ziel des Spiels

Aufstellen ist ein Spiel für 2 Spieler. Es geht darum, von den 5 eigenen Spielsteinen 4 in eine gerade Linie zu bringen.

Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält 2 Vierecke, 2 Dreiecke und den Zylinder einer Farbe. Bei Spielbeginn ist das Spielfeld leer.

In diesem Spiel wird nur auf den 16 Zentren gespielt.

Ein Startspieler wird ermittelt.

Der Spielablauf

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, setzt eine Figur auf eines der freien Zentren.

Dabei ist folgende Reihenfolge einzuhalten:

Ziel des Spiels

Das Spiel gewinnt, wer zuerst 4 von seinen Figuren in eine gerade Linie bringt.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, und die Figur nicht bewegen kann, die gerade an der Reihe ist, so verliert er das Spiel.

(Eine Figur kann nicht ziehen, wenn alle benachbarten Zentren besetzt sind).

Spielbeispiele

Wenn Spieler Rot an der Reihe ist, und ein Dreieck bewegen muß, so gewinnt er durch den angezeigten Zug.

Ist jedoch Spieler Rot mit dem Zylinder an der Reihe, so muß er auf das einzig freie Zentrum ziehen und Spieler Blau gewinnt das Spiel, da er dann mit der Bewegung eines Vierecks folgt.

Wenn Spieler Blau mit dem Zylinder an der Reihe ist, verliert er das Spiel, da alle benachbarten Zentren besetzt sind.

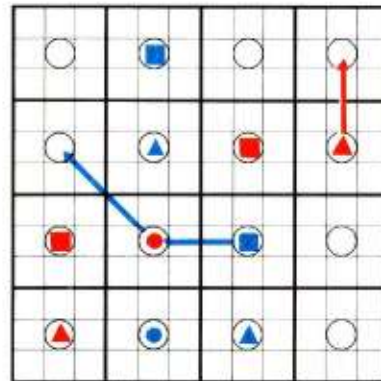


Abb. 11:

3.5 Allein Wetteifern

Allein Wetteifern ist ein Spiel für einen Spieler. Es geht darum, durch Überspringen von Figuren möglichst viele Figuren vom Spielfeld zu entfernen – wenn möglich bis auf eine letzte Figur.

Aber: Figuren der gleichen Farbe dürfen sich nicht überspringen.

Vorbereitung des Spiels

Von jeder der 4 Farben sind 6 Vierecke und 3 Dreiecke am Spiel beteiligt – insgesamt 36 Figuren. Die Startaufstellung zeigt Abbildung 12.

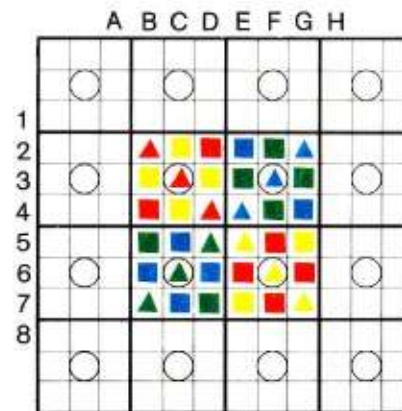


Abb. 12:

Die Wächter

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, setzt einen Stein (Wächter) auf ein beliebiges, freies Quadrat.

Ausnahme: Ein Wächter darf nicht in ein **Feld** gesetzt werden, in dem sich ein König befindet.

Der erste Wächter, den jeder Spieler setzt, darf außerdem nicht auf ein **Zentrum** gesetzt werden.

Hat ein Spieler alle seine 6 Wächter gesetzt, so dürfen ab diesem Zeitpunkt die Wächter bewegt werden. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, darf einen Wächter bewegen; in gerader Linie, vor, zurück oder seitlich, auf ein beliebiges freies Quadrat. Ein Wächter darf über das **Feld** eines Königs hinwegziehen – nicht aber über den König selbst. Ein Wächter darf auch nicht über andere Wächter hinwegziehen – egal welcher Farbe.

Ende des Spiels

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, überprüft zunächst den Weg seines Königs. Kann er den gegnerischen Spielfeldrand nicht erreichen, setzt/bewegt er einen seiner Wächter.

Kann er den Spielfeldrand aber erreichen, so zieht er seinen König entsprechend und gewinnt das Spiel.

Der Spielablauf

Die beiden Könige auf ihren Startpositionen nehmen nicht aktiv am Spiel teil. In diesem Spiel bewegt sich nur ein König überhaupt (der Gewinner) und nur dann, wenn er das Spielfeld tatsächlich verlassen kann.

Die Aufgabe der Wächter ist es, dem gegnerischen König den Weg zu versperren und dem eigenen König den Weg freizumachen.

Der König

Der König darf nur bewegt werden, wenn er das Spielfeld tatsächlich auf der gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes verlassen kann. Dabei kann sich der König in gerader Richtung bewegen – vor, zurück oder seitlich. Die Bewegung des Königs endet, sobald er das Spielfeld verlassen hat (siehe Abb. 3).

Die **Bewegungsrichtung** des Königs ändert sich, sobald er auf einen Wächter – egal welcher Farbe – stößt. Ein König, der auf einen Wächter trifft, muß im rechten Winkel abbiegen; nach rechts oder nach links.

Nach der Ablenkung führt der Weg des Königs in gerader Richtung weiter, bis er wieder abgelenkt wird (usw.) oder das Spielfeld verläßt. Ein König darf den **seitlichen** Spielfeldrand nicht überschreiten. Ein König darf über das **Feld** des gegnerischen Königs hinwegziehen, er darf aber nicht auf den König selbst treffen.

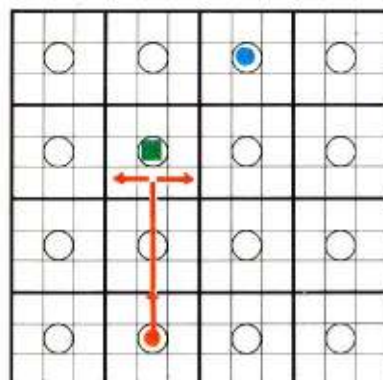


Abb. 4: Ablenkung eines Königs

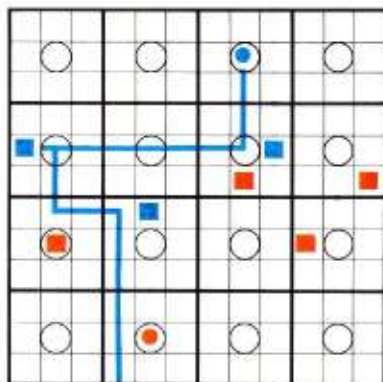


Abb. 5: Weg eines Königs

Spielbeispiele

Das Spiel könnte beendet werden durch:

Springen der Figur A auf Quadrat B; dann springt die Figur C auf Quadrat D, dann weiter auf Quadrat E und nochmals weiter auf Quadrat F. Ende.

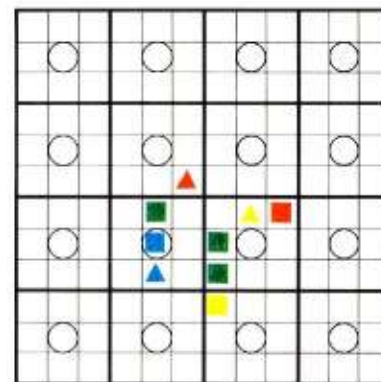


Abb. 13:

Variante

Die Figuren können verdeckt gezogen und dann bunt gemischt aufgestellt werden.

Der Spielablauf

Der Spieler wählt eine beliebige Figur und springt damit über eine oder mehrere Figuren in gerader Linie – vor, zurück oder seitlich – auf ein freies Quadrat.

Eine Figur kann über jede andere Figur springen, außer über eine Figur der gleichen Farbe.

Jede übersprungene Figur wird sofort vom Spielbrett entfernt. (In diesem Spiel sind alle Figuren gleichwertig).

Beispiele in Abb. 12:

Die gelbe Figur auf Quadrat 3 D könnte auf 1 D springen und hätte somit eine rote Figur entfernt. Die gelbe Figur könnte aber auch nach rechts springen auf Quadrat 3 H und könnte dadurch 3 Figuren entfernen. Sie könnte auch auf 8 D springen und 4 Figuren entfernen. Die gelbe Figur kann aber nicht nach links springen, da dort eine Figur der gleichen Farbe steht.

Ziel des Spiels

Der Spieler muß versuchen, alle Figuren bis auf eine vom Spielfeld zu entfernen. Gelingt das einem Spieler, so hat er **hervorragend** gespielt. Endet das Spiel mit 2 Figuren auf dem Spielfeld, so hat der Spieler immer noch **gut** gespielt. Behält ein Spieler 3 Figuren übrig, so ist das gerade noch **zufriedenstellend**. Bleiben aber 4 oder mehr Figuren übrig, – kein Kommentar –, so empfehlen wir üben, üben!

Lösung in 23 Zügen

Durch Ziehen entsprechend der folgenden Angaben kann das Spiel in 23 Zügen beendet werden.

- 1) 5D-1D
- 2) 5E-1E
- 3) 7D-5D
- 4) 7E-5E
- 5) 7B-7D
- 6) 7G-7E
- 7) 2B-2D
- 8) 2G-2E
- 9) 6B-2B
- 10) 6G-2G
- 11) 6C-2C
- 12) 6F-2F
- 13) 1D-3D
- 14) 1E-3E
- 15) 2B-2D
- 16) 2D-4D
- 17) 4D-6D
- 18) 6D-8D
- 19) 2G-2E
- 20) 2E-4E
- 21) 4E-6E
- 22) 6E-8E
- 23) 8D-8F

3.6 Das Tor

Ziel des Spiels

Das Tor ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler. Es geht darum, durch geschicktes Setzen von Figuren zusätzliche eigene Figuren ins Spiel zu bringen. Es gewinnt, wer zuerst 8 zusätzliche Figuren ins Spiel bringen kann.

Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält 1 Zylinder, 1 Dreieck und 1 Viereck einer Farbe. Die Startaufstellung zeigt Abbildung 14, hier für 4 Spieler. Bei nur 3 Spielern werden die Figuren einer beliebigen Farbe weggelassen; bei 2 Spielern sind nur die Figuren zweier Farben im Spiel: Rot und Grün oder Blau und Gelb. Jeder Spieler setzt die restlichen 8 Figuren (3 Dreiecke und 5 Vierecke) neben den Spielplan. Ein Startspieler wird ermittelt.

Der Spielablauf

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, bewegt eine seiner Figuren. Alle Figuren bewegen sich gleich, in gerader Linie – vor, zurück oder seitlich – auf ein beliebiges freies Quadrat dieser Reihe. Außer Zentren! Zentren dürfen nicht besetzt werden.

Jede Figur, die bewegt wird, kann beliebig viele Steine überspringen, eigene und fremde.

In Abb. 14 könnte z.B. die blaue Figur A auf jedes der mit B gekennzeichneten Felder springen. Die rote Figur C könnte auf jedes der mit D gekennzeichneten Felder springen. Wenn ein Spieler eine Figur so setzt, daß sie auf gleicher Linie mit **zwei** gegnerischen Figuren der gleichen Farbe (einer Farbe) steht – eine Figur auf vertikaler, eine Figur auf horizontaler Linie – und jede dieser Figuren eine andere Form hat (alle 3 Figuren!), so darf dieser Spieler eine zusätzliche Figur ins Spiel bringen.

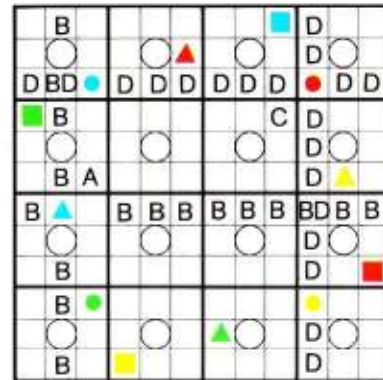


Abb 14: Startaufstellung für 4 Spieler

Diese neue Figur wird auf das Tor (= Zentrum) des Feldes gesetzt, in dem die soeben bewegte Figur ihren Zug beendet hat. Ist dieses Tor allerdings besetzt, so kann die neue Figur **nicht** ins Spiel gebracht werden. (Dieses Recht verfällt sofort.)

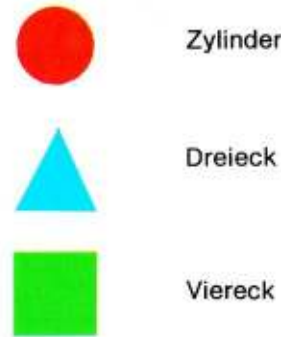


Abb. 1: Die Spielfiguren

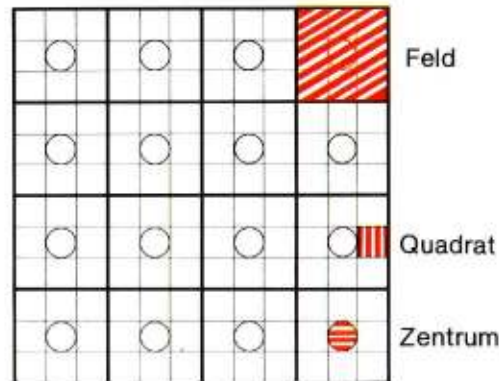
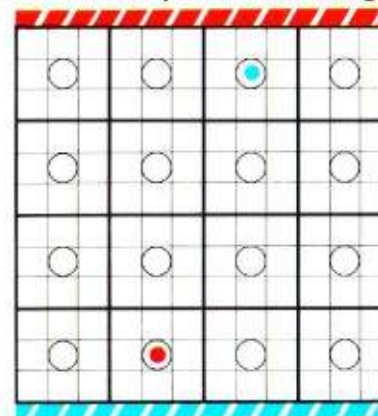


Abb. 2: Das Spielfeld

Abb. 3: Startposition der Könige



Die farbigen Schraffierungen zeigen den gegenüberliegenden Spielfeldrand an, über den der König das Spielfeld verlassen muß.

2. Ausstattung des Spiels

Die Spielsteine

Das Spiel enthält 4 Sätze Spielsteine, in vier Farben, bestehend aus je einem Zylinder, vier Dreiecken und sechs Vierecken. Nicht in jedem Spiel werden alle 11 Spielsteine benötigt.

Das Spielfeld

Das Spielfeld ist in **16 Felder** unterteilt. Jedes Feld ist in **9 Quadrate** unterteilt. Das mittlere Quadrat eines jeden Feldes ist mit einem Kreis versehen und wird **Zentrum** genannt.

3. Die Spiele

Die hier vorliegende Sammlung von 6 Spielen wird in der Folge einzeln beschrieben.

3.1 Blockade

Ziel des Spiels

Blockade ist ein Spiel für 2 Spieler. Es geht darum, den eigenen König ins Ziel zu bringen und mit Hilfe der eigenen Wächter den gegnerischen König daran zu hindern. Die Aufgabe eines Königs besteht darin, das Spielfeld über den gegenüberliegenden Rand zu verlassen.

Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält einen Zylinder (König) und sechs Vierecke (Wächter). Die beiden Könige nehmen ihre Startposition ein: Jeweils letzte Felderreihe, zweites Zentrum von links. Ansonsten bleibt das Spielfeld vorerst leer. Ein Startspieler wird ermittelt.