





Ziel des Spieles

Das Ziel jedes Duellanten ist es, entweder den gegnerischen König zu schlagen oder den eigenen König auf das markierte Königsfeld des Gegners zu bringen.

Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 2 × 8 Würfel (weiß u. rot)
- 2 Königswürfel (weiß u. rot)

Vorbereitung des Spieles

Jeder Spieler wählt eine Farbe und setzt dann seine Würfel auf das Spielbrett.

Die Aufstellung geht aus obenstehender Abbildung hervor.

Der Spielablauf

Wer die weißen Steine gewählt hat, darf beginnen. Abwechselnd macht jeder Spieler einen Zug mit **einem** Würfel. Die Würfel werden von Feld zu Feld **gekipp!** Die Länge eines Zuges wird bestimmt von der Anzahl der Augen auf der Oberseite des Würfels.

Der König darf immer nur ein Feld bewegt werden, jedoch in beliebiger Richtung – vorwärts, rückwärts, seitwärts – nicht diagonal.

Während eines Zuges kann man **einmal** die Richtung ändern, man darf im rechten Winkel abbiegen. Bewegungen in diagonalen Richtung sind nicht erlaubt. Innerhalb eines Zuges kann man nur vorwärts oder rückwärts ziehen. Beides zusammen ist nicht gestattet.

Würfel können nicht übersprungen werden.

Das Schlagen

Der Würfel eines Gegners kann geschlagen werden, wenn man mit einem eigenen Würfel genau auf dem vom Gegner besetzten Feld landet. Der geschlagene Würfel wird vom Spielbrett genommen.

Taktik

Durch das Bewegen der Würfel versucht man zwei Ziele zu erreichen: Den gegnerischen König zu schlagen und den eigenen König zu schützen.

Durch die Art der Würfelbewegung ergibt sich ein sehr variantenreiches Spiel.

3 Variable beeinflussen das Spiel:

- die Anzahl der Augen auf der Würfeloberseite
- die Möglichkeit einer Richtungsänderung und
- der Punkt der Richtungsänderung

Taktisch geschickt können Sie nur vorgehen, wenn Sie wissen, welche Augenzahl sich nach Vollendung eines Zuges auf der Oberseite befindet.

Eine kleine Hilfe bei diesem Problem sollen die rückseitigen Abbildungen sein.

Die 6 Diagramme sind wie folgt aufgebaut:

- Im Mittelpunkt befindet sich jeweils die **Oberseite** des Würfels (schwarze Punkte)
- Die Seitenflächen sind im freien Raum um die Diagramme abgebildet (Randnähe)
- Alle anderen Darstellungen zeigen die Würfeloberseite **nach** Vollendung der Züge.

Handhabung

Suchen Sie die richtige Abbildung aus – entsprechend Ihrer Würfeloberseite – und richten Sie die Augen am Rande des Diagramms nach der Würfeloberseite, die sich gerade vor Ihnen befindet. Sie können nun erkennen, welche Augenzahl sich nach welchem Zug auf der Oberseite des Würfels befindet.

Aus den Diagrammen erkennen Sie sofort die unterschiedlichen Aktionsradien, die sich aus der Anzahl der Augen auf der Würfeloberseite ergeben.

Es ist ebenfalls ersichtlich, daß man sich manchen Feldern von 2 Seiten nähern kann. Je nach Richtung befindet sich nach dem Zug eine andere Augenzahl auf der Oberseite.

Ende des Spieles

Das Duell ist beendet, wenn ein König auf dem Königsfeld des Gegners landen konnte oder wenn ein König geschlagen ist.



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:
Parker-Brohm Spielwaren – Marketinggruppe – 6000 Frankfurt/Main, Friedrichstraße 10–12