

»Jeans«

„Speziell für die Wünsche und Ängste, Probleme und Träume von Jugendlichen ist diese Taschenbuchreihe entstanden. Da findest Du engagierte, spannende Literatur, die eine Menge mit Dir zu tun hat. Und Liebesgeschichten, die echt unter die Haut gehen: Nachdenkliches und Aufregendes.“



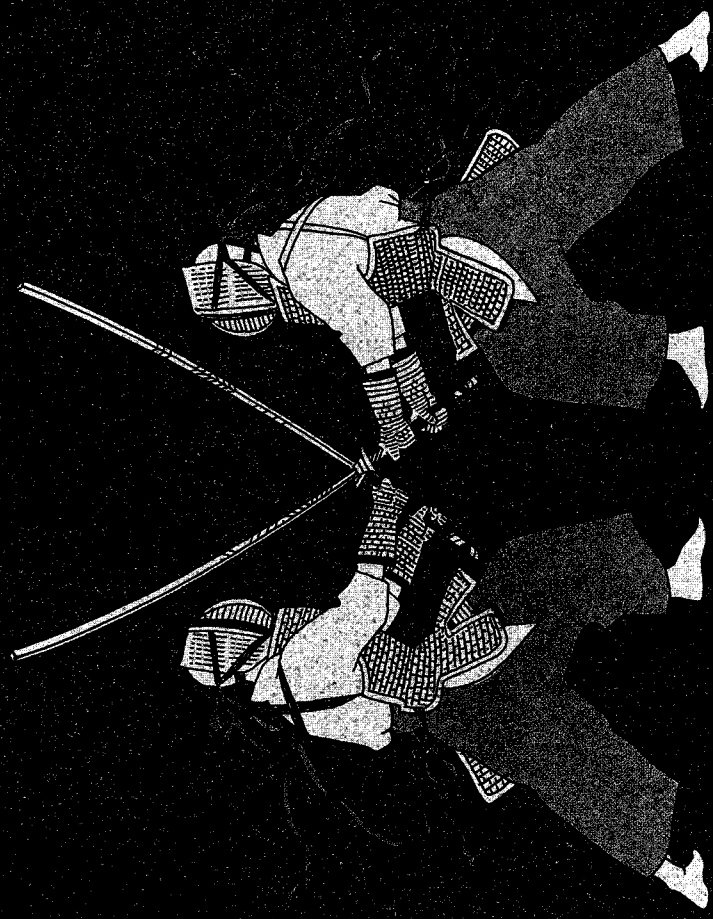
Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH

Von Ravensburger® gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles, Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.

257636

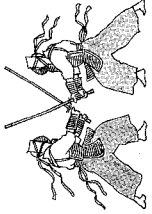
KENDO

Das Lieblingsspiel der Samurai



Ravensburger®

KENDO



Das Lieblingsspiel der Samurai
Ravensburger Spiele® Nr. 01 262 6
Lizenz: Seven Towns Ltd./K.Budden
Grafik: Tilman Michalski

Ein Strategiespiel für 2 - 4 Spieler
ab 12 Jahren.

Inhalt:

1 Spielplan, 32 Spielfiguren (8 Figuren pro Mitspieler), 1 Spielregel.

Wer schafft es als erster, mit seinem Fürst den Palast zu erreichen und damit neuer Kaiser zu werden?

Dabei gilt es, den eigenen Fürst geschickt vor den gegnerischen Angriffen zu schützen, und gleichzeitig möglichst viele gegnerische Figuren zu schlagen.

Der Spielplan wird aus den 3 Teilen zusammengesetzt. Jeder Spieler erhält 8 Figuren einer Farbe:

- 1 Fürst
- 3 Samurai
- 4 Kämpfer

Jeder Fürst wird auf sein farbleiches Ausgangsfeld gesetzt. Die nachfolgende Abbildung 1 zeigt, wie die Samurai und Kämpfer aufgestellt werden.

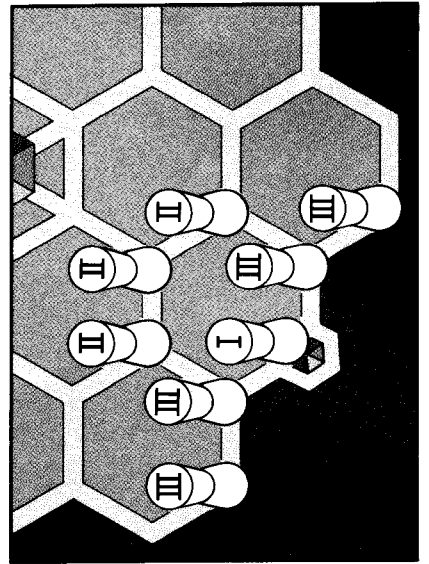
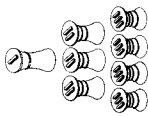


ABBILDUNG 1
«DIE AUFSTELLUNG»

ZIEL DES SPIELS

VORBEREITUNG



ZUM SCHLUSS NOCH EINIGE TIPS:

STARTAUFSTELLUNG

KENDO kann zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt werden. Je nach Spielerzahl verlaufen die einzelnen Spielpartien sehr unterschiedlich.

Wird zu zweit gespielt, können entweder zwei gegenüberliegende Farben oder zwei nebeneinanderliegende Farben gewählt werden. Beide Startaufstellungen ergeben vollkommen unterschiedliche Spielabläufe.

PUNKTWERTUNG

Werden mehrere Runden nacheinander gespielt, kann nach einer Punktwertung gespielt werden: Jeder Mitspieler erhält bei Spielende für alle Figuren, die er noch im Spiel hat, den entsprechenden Wert gutgeschrieben. (Fürst = 1 Punkt, Samurai = 2 Punkte, Kämpfer = 3 Punkte).

Der Gewinner jeder Spielrunde erhält 5 Punkte extra. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Spielrunden die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Und nun viel Spaß und Erfolg beim kniffligen Denkspielvergnügen.

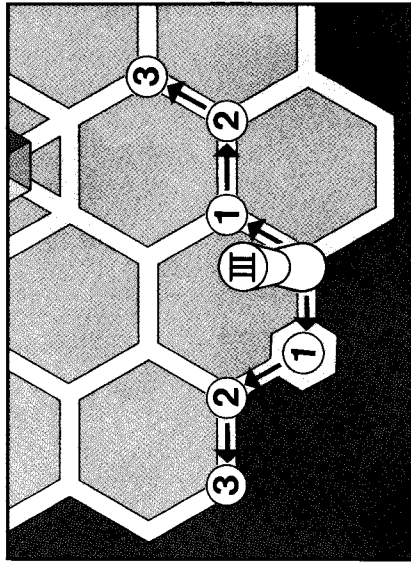


ABBILDUNG 4
«DER KÄMPFER»

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg





WIE WIRD GEZOGEN?



Die einzelnen Figuren werden ihrem Wert entsprechend gezogen:

- Der Fürst hat den Wert 1. Er muß immer 1 Feld weit ziehen (Abbildung 2).
- Der Samurai hat den Wert 2. Er muß immer 2 Felder weit ziehen (Abbildung 3).
- Der Kämpfer hat den Wert 3. Er muß immer 3 Felder weit ziehen (Abbildung 4).

■ Jede Figur darf in jede Richtung gezogen werden, auch zurück. Dabei zählt jeder Knotenpunkt des Spielplans als ein Feld. Während eines Zuges darf nicht gleichzeitig vor- und zurückgezogen werden.

■ Es dürfen weder eigene noch fremde Figuren übersprungen werden.

■ Der Palast darf nur von den Fürsten betreten werden. Die Samurai und Kämpfer dürfen nicht durch den Palast ziehen.

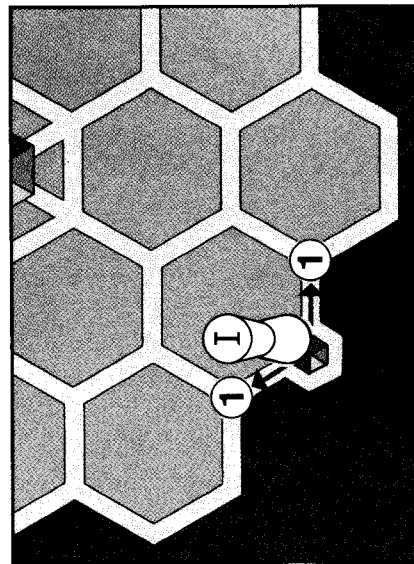
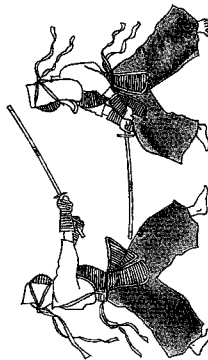
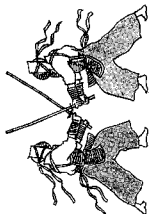


ABBILDUNG 2
«DER FÜRST»



DAS SPIEL BEGINNT

Der jüngste Spieler eröffnet das Spiel. Er zieht mit einer beliebigen eigenen Figur um die entsprechende Felderzahl (z. B. mit einem Samurai 2 Felder). Nach diesem Eröffnungszug wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, **muß** ziehen.

Jeder Spieler versucht, seinen Fürst als erster in den Palast zu bringen. Die restlichen eigenen Figuren haben dabei die wichtige Aufgabe, den Fürst vor den Angriffen der Gegner zu schützen.

Beim ersten Zug darf noch nicht geschlagen werden. Ab dem zweiten Zug steht es jedem Spieler frei, ob er gegnerische Figuren angreifen will oder nicht. Um eine gegnerische Figur schlagen zu können, muß die eigene Figur direkt auf das Feld einer gegnerischen Figur treffen. Jede Figur darf schlagen und kann auch von jeder Figur geschlagen werden. Die geschlagene Figur wird aus dem Spiel genommen.

Wird ein Fürst geschlagen, scheidet der entsprechende Spieler aus. Seine Spielfiguren bleiben aber auf dem Spielplan stehen. Sie können im weiteren Spielverlauf wie gewohnt geschlagen werden.

Der Spieler, dessen Fürst als erster den Palast in der Planmitte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

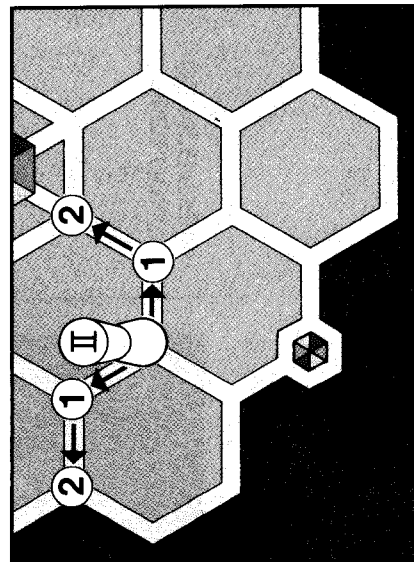


ABBILDUNG 3
«DER SAMURAI»