

#### **PUNKTWERTUNG:**

Jeder Spieler schreibt die von ihm erreichten Punkte auf den Zählblock. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spieles ist Gewinner. Während des Spieles können sich sowohl Plus- wie Minuspunkte ergeben.

#### **GEWINNPUNKTE:**

1. Werte aller während einer Runde gesetzten Steine.
2. Die Zahlen der besetzten grünen Felder.
3. Die Zahlen des besetzten blauen Feldes.
4. 20 Sonderpunkte, wenn 5 Steine in einer Runde gesetzt wurden.

#### **VERLUSTPUNKTE:**

1. Die Zahlen der besetzten roten Felder.
2. Wenn ein Spieler in einer Runde keinen Stein setzen kann, sind die Werte seiner 5 Steine Verlustpunkte.
3. Die Werte der bei Spiel-Ende noch nicht gesetzten Steine.

**Spear-Spiel**

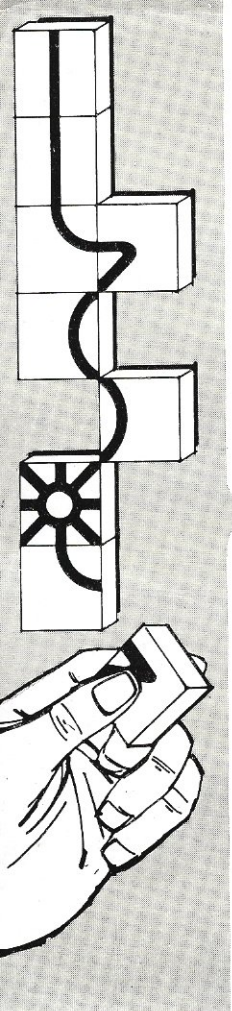
Nr. 22060

U.S. Pat. Nr. 3075771

J. W. SPEAR & SÖHNE  
SPIELEFABRIK UND -VERLAG  
8500 NÜRNBERG 13  
POSTFACH 45 · HÖFENER STRASSE 87-91  
TELEFON 26 18 45

## Das Spiel der Pharaonen





### SPIELREGEL:

Mit den Spielsteinen soll ein Fluß gebildet werden, der Start und Ziel verbindet und bei einer möglichst hohen Zahl im blauen Feld mündet.

Der Plan hat auch grüne und rote Felder. Grüne Felder mehren die Gewinnpunkte, rote Felder vermindern sie. Man muß daher gut überlegen, wie man seine Steine setzt, um möglichst grüne Felder zu erreichen, ohne dem Gegner Vorteile zu bieten. Ein besonderer Reiz des Spieles liegt darin, die Steine so zu setzen, daß der Mitspieler ein rotes Feld besetzen muß, wenn er an der Reihe ist.

### ZAHL DER SPIELER:

2, 3 oder 4.

### AUSSTATTUNG:

- 1 Satz Nil-Steine (104 bedruckte Steine und 4 Blanko-Ersatzsteine)
- 1 Nil-Zählblock
- 4 Nil-Bänkehen

### PUNKTE WERDEN GEWONNEN DURCH:

1. Setzen der Steine auf grüne oder blaue Felder.
2. Zusammenzählen der Punkte aller Steine, die ein Spieler gesetzt hat.
3. Gleichzeitiges Setzen von 5 Steinen.

### PUNKTE WERDEN VERLOREN:

1. Durch Setzen von Steinen auf rote Straffelder.
2. Wenn ein Spieler, der an der Reihe ist, keinen Stein setzen kann.
3. Wenn am Ende des Spieles noch Steine beim Spieler sind.

### SPIEL-ENDE:

1. Wenn der Nil auf einem blauen Feld endet.
2. Wenn alle Steine gesetzt sind.
3. Wenn während 2 Runden kein Spieler in der Lage ist, einen Stein anzusetzen.

2

Abb. 17

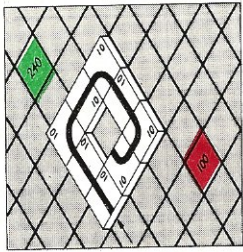
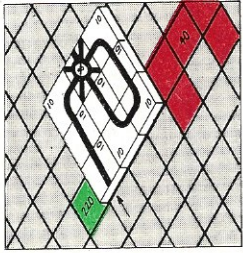


Abb. 18



### EINKREISUNG:

Hat ein Spieler einen Universalstein, so kann er womöglich die Linie so führen, wie in Abb. 17 gezeigt. Hat der nächste Spieler keinen Universalstein und keinen zweiten Stein, der zur Kreuzung führt, muß er aussetzen und verliert Punkte (siehe: „Keine Spielmöglichkeit“). Wenn die Mitspieler keinen Universalstein haben, kommt wieder der Spieler an die Reihe, der die Einkreisung zuwege gebracht hat. Er wird seine 2 Steine benutzen, die Linie zu kreuzen (Abb. 18).

### WICHTIGE REGELN FÜR DAS „NIL“-SPIEL:

1. Kein Stein darf auf einen anderen gesetzt werden.
2. Steine können nur aus folgenden Gründen ausgetauscht werden:
  - a) Keine Spielmöglichkeit (wobei alle Steine in den Beutel zurückgelegt werden).
  - b) Beim Kreuzen der Linie (der Stein, der mit dem Universalstein getauscht wird, geht zurück in den Beutel).
3. Alle Steine müssen so auf die Felder des Planes gesetzt werden, daß ihre Seiten mit den schwarzen Linien des Planes gleichlaufen.
4. Setzt ein Spieler einen Stein oder mehrere auf eines der „U“-förmigen Straffelder, so wird die Strafe (schwarz gedruckt) nur einmal erhoben. Der nächste Spieler, der auf Rot setzen muß, zahlt ebenfalls Strafe.
5. Hat ein Spieler einen Stein auf ein blaues Feld im Ziel gesetzt, so muß er das Spiel bei einer Zahl in der blauen Zone beenden. Die Linie kann nicht aus der blauen Zone herausgeführt werden, wenn sie einmal hereingeleitet wurde.
6. Nur eine einzige fortlaufende Linie kann beim „Nil“-Spiel gelegt werden.

7

## UNIVERSALSTEINE:



Das Spiel enthält 4 solcher Steine, die wie folgt verwendet werden können:

Erstens können sie jeden anderen Stein ersetzen.

Zweitens können sie für das Kreuzen der Linie auf dem Spielfeld verwendet werden. Wenn ein Spieler einen Universalstein verwendet anstelle eines anderen Steines, muß er angeben, für welchen Stein er eingesetzt wird. Falls ein Spieler einen Universalstein besitzt, aber keinen anderen passenden Stein, muß er den Universalstein verwenden.

Abb. 13

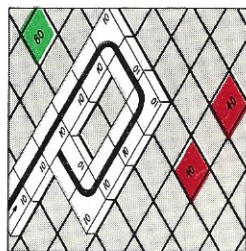


Abb. 14

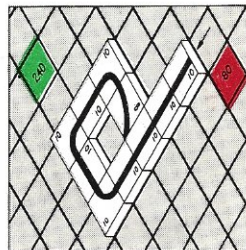


Abb. 15

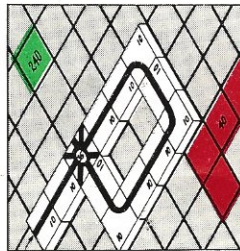
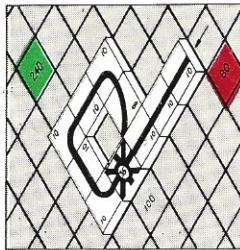


Abb. 16



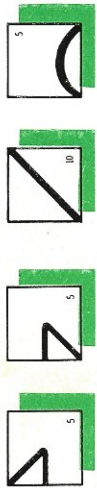
## WIE MAN DEN FLUSSLAUF MIT EINEM UNIVERSALSTEIN KREUZT:

Ein Spieler kann im Verlauf des Spieles den Flußlauf aus strategischen Gründen kreuzen wollen, oder gezwungen sein, entweder zu kreuzen oder Punkte zu verlieren. Dazu braucht er 2 Steine. Einen, der ihn an die Kreuzungsstelle heranzführt und einen Universalstein zum Auswechseln des Steines an der Kreuzungsstelle. Der ausgewechselte Stein wird in den Beutel zurückgelegt (siehe Abb. 13-16).

Abb. 1



Abb. 2



## SPIELBEGINN:

Alle bedruckten 104 Steine werden in den blauen Mischbeutel gebracht und gemischt. Jeder Spieler nimmt 3 Nil-Steine heraus und zählt die aufgedruckten Punkte. Wer die höchste Zahl hat, beginnt das Spiel. Alle Steine werden in den Beutel zurückgelegt und nochmals gemischt. Nun zieht jeder Spieler 5 Steine und legt sie auf sein Bänkehen, möglichst so, daß die Mitspieler die Bedeutung nicht erkennen können.

Der erste Spieler eröffnet das Spiel mit dem Setzen eines Steines auf das Startfeld. Die Linie seines Steines muß den Startpunkt berühren und gleichzeitig die Möglichkeit geben, einen weiteren Stein anzusetzen. Nur die 5 Steine nach Abb. 1 passen für den Anfang. Mit den Steinen nach Abb. 2 könnte man das Spiel nicht beginnen. Wenn der erste Spieler keinen geeigneten Stein hat, um das Spiel zu beginnen, muß der Spieler zur Linken anfangen. Nach dem ersten gesetzten Stein kann der Spieler entscheiden, ob er mit dem Setzen von Steinen aufhören oder weitere Steine hinzufügen will. Ein Spieler ist nicht verpflichtet, mehr als einen Stein zu setzen. Je mehr Steine er aber setzt, desto mehr Punkte gewinnt er. Es ist deshalb vorteilhaft, so viele Steine wie möglich zu setzen. Gelingt es ihm, alle 5 Steine auf einmal zu setzen, so erhält er zusätzlich 20 Punkte. Kann ein Spieler im Verlauf des Spieles einen seiner Steine auf ein grünes Feld setzen, so gewinnt er zusätzlich die Punktzahl, die auf dem Feld steht.

Die Spieler sollten vermeiden, einen Stein auf rote Flächen zu setzen, denn die dort angegebenen Punkte bedeuten Abzug an ihrer Punktzahl. Wenn ein Spieler seine Steine gesetzt hat, notiert er seine Punkte auf dem Zählblock. Dann entnimmt er dem Beutel so viele Steine, daß er wieder 5 Steine auf seinem Bänkehen hat für die nächste Runde. Der Spieler zur Linken setzt das Spiel fort und jeder Spieler, der an der Reihe ist, fügt Steine an das Ende der Linie, um sie zu verlängern.

Abb. 3

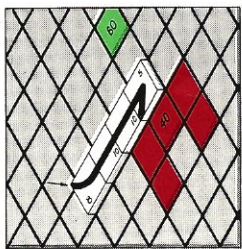


Abb. 4

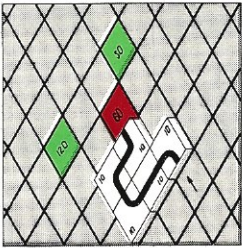


Abb. 7

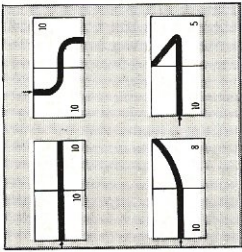


Abb. 8

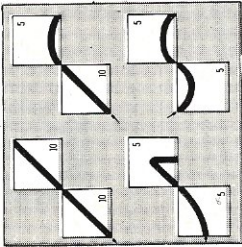


Abb. 9

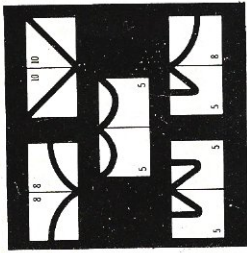


Abb. 5

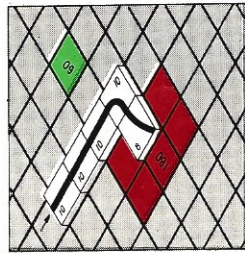


Abb. 6

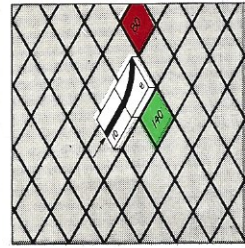


Abb. 10

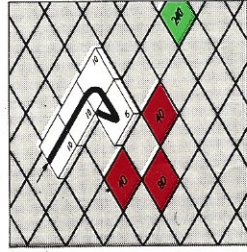


Abb. 11

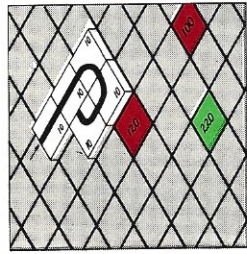
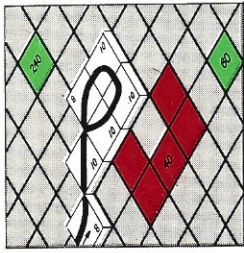


Abb. 12



#### SPIELTAKTIK:

Wenn ein Spieler in seiner Runde kein grünes Feld besetzen kann, muß er überlegen, ob er die Linie so führen kann, daß sie vor einem roten Feld endet (Abb. 3, 4), oder unmittelbar an die Ecke eines roten Feldes führt (Abb. 5, 6). Jeder Stein, der vom nächsten Spieler ordnungsgemäß angelegt wird, bringt ihm die Strafpunkte ein, die auf der roten Fläche zu lesen sind.

#### KEINE SPIELMÖGLICHKEIT:

Hat ein Spieler, der an der Reihe ist, keinen passenden Stein um das Spiel fortzusetzen, so legt er seine Steine offen auf. Findet ein Mitspieler unter diesen Steinen noch einen passenden Stein, so muß dieser Stein gesetzt werden. Sind alle Steine unpassend, werden die Punktwerte dieser Steine zusammengezählt und auf dem Zählblock in Abzug gebracht. Der Spieler legt seine Steine in den Beutel zurück, mischt und zieht 5 neue Steine, die er auf sein Bänkchen stellt. Der Spieler zur Linken setzt das Spiel fort.

#### WIE SETZT MAN DIE STEINE?

Es gibt neun Arten von Steinen, die alle eine Linie haben, um den Flußlauf über den Spielplan zu führen. Jeder Stein hat eine Zahl, die seinen Punktwert angibt (siehe Abb. 1, 2). Unter den Steinen befinden sich 4 Universalsteine, deren Linien von Seite zu Seite und von Ecke zu Ecke gehen. Solche Steine können anstelle irgendeines anderen Steines verwendet werden, vor allem für das Überkreuzen des Flußlaufes. Einfache Regeln gelten für das Setzen der Steine (siehe Abb. 7, 8).

1. Wenn Steine mit ihrer Linie an den Ecken verbunden werden, dürfen sich niemals scharfe Winkel ergeben (siehe Abb. 9).
2. Die Linie muß immer so enden, daß noch genügend Raum ist, einen weiteren Stein anzusetzen. Die Abbildungen 10, 11 und 12 zeigen Beispiele, wo der letzte Stein in nicht erlaubter Weise gesetzt wurde. Eine Kreuzung der Linie ist nur mit Hilfe eines Universalsteines möglich. Auch darf die Linie den Rand des Spielfeldes nur bei dem Startpunkt berühren und an der gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes in den blauen Zielfeldern. Jede andere Berührung der Linie mit der Spielplanbegrenzung ist nicht erlaubt.

