

PIPELINE

Für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren

Inhalt:

1 Spielplan
80 Rohrstücke (20 von jeder Farbe)
1 Propeller-Drehscheibe

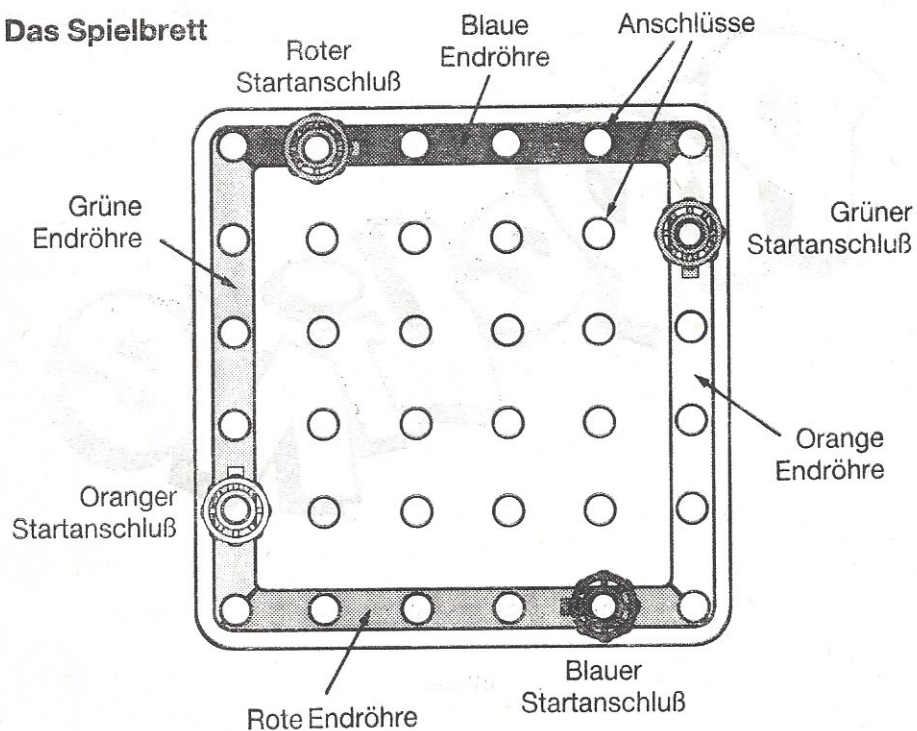
Spielziel

Jeder Spieler versucht, als erster eine durchgehende Pipeline von seinem Startanschluß zu seiner gleichfarbigen Endröhre auf der anderen Seite des Spielplans zu bauen. Dabei blocken und behindern sich die Spieler gegenseitig und schaffen so einen phantastischen Röhrensalat.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt den Satz Rohrstücke einer Farbe und setzt sich an die Seite des Spielplans, an der sich der gleichfarbige Startanschluß befindet. Spielen nur zwei Spieler, müssen sie Farben bzw. Startanschlüsse wählen, die rechtwinklig nebeneinander liegen.

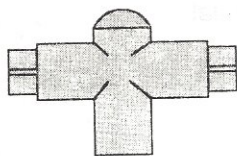
Das Spielbrett



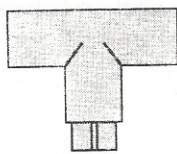
Spielregel:

Der jüngste Spieler beginnt, indem er den Propeller der Drehscheibe in Schwung setzt. Die Spitze des Propellers zeigt dann auf den Typ eines Rohres, das der Spieler nun als Startstück verwenden muß. Zeigt die Spitze in der ersten Runde auf einen Pfropfen, darf der Spieler erneut drehen. Nach dem Anschluß eines Rohrstücks ist jeweils der nächste Spieler an der Reihe.

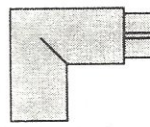
Fünf Rohrstücktypen sind im Spiel und werden vom Propeller dem Spieler zur Verwendung vorgegeben:



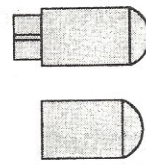
Verteiler
4 Stück
pro Farbe



T-Stück
4 Stück
pro Farbe



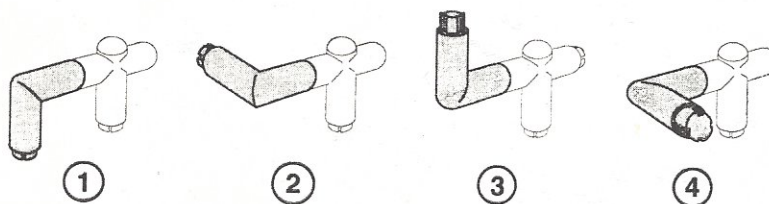
Winkel
8 Stück
pro Farbe



Pfropfen (2 Typen)
je 2 Stück
pro Farbe

Stoppt die Propellerspitze auf der Linie zwischen zwei Rohrtypen, darf der Spieler wählen, welchen Typ er verwenden will. Zeigt die Propellerspitze auf ein Rohrstück, das der Spieler nicht mehr zur Verfügung hat, muß er aussetzen.

Die normalen Rohrstücke können jeweils in vier verschiedenen Positionen angeschlossen werden:



Mit Pfropfen blockieren: Stoppt die Propellerspitze auf dem Pfropfen, darf der Spieler mit einem seiner Pfropfen eine gegnerische Pipeline blockieren. Die Anschlüsse von Endröhren der Mitspieler sind selbstverständlich tabu.

Nach der ersten Runde hat jeder Spieler drei alternative Spielmöglichkeiten:

- A. Den Propeller drehen und das entsprechende Rohrstück an die eigene Pipeline anschließen.
- B. Ein beliebiges eigenes Rohrstück entfernen, falls der Weg durch eine andere Pipeline blockiert ist.
- C. Einen Pfropfen aus der eigenen Pipeline entfernen und dem Besitzer dieser Farbe zur erneuten Verwendung zurückgeben.

Beim Bau der Pipeline ist folgendes zu beachten:

Sobald ein Spieler ein angeschlossenes Rohrstück losgelassen hat, darf er dessen Position nicht mehr korrigieren.

Die Anschlüsse in der Mitte des Spielplans können von jedem Spieler genutzt werden. Verbindet ein Spieler seine Pipeline zum 1. Mal mit einem dieser Anschlüsse, bekommt er einen zusätzlichen Spielzug - also nur einmal pro Spiel und Spieler.

Die Verbindung zweier verschiedenfarbiger Pipelines ist nicht erlaubt. Eine Pipeline darf auch über den Spielfeldrand hinaus gebaut werden.

Anschlüsse von gegnerischen Endröhren dürfen nicht blockiert werden.

Spielende und Sieg

Es gewinnt der Spieler, der es schafft, seine Pipeline an einem der fünf Anschlüsse seiner gleichfarbigen Endröhre anzuschließen. Die Anschlüsse in den vier Ecken des Spielplans gelten jeweils für beide Endröhren, die hier zusammenstoßen. Beide Spieler dieser Farben können sie also benutzen, um ihre Pipeline zu beenden. Ein Startanschluß einer bei 2 + 3 Spielern nicht mitspielenden Farbe darf nicht benutzt werden.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

© 1993 Koninklijke Hausmann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Hausmann en Hötte nv, P.O. Box 1729, 1000 BS Amsterdam, Holland.

