

REGIE

Das Strategiespiel, bei dem man einen Chip voraus sein muß

Für 2 Spieler

Inhalt des Spiels:

- 1 graue Spielbasis mit weißer Box
- 1 grauer Spielrahmen mit 6 nummerierten Ebenen
- 1 rote und 1 blaue Halterung mit Chips
- 4 GummifüÙe
- 1 Plastikbogen mit Zahlen.

Ziel des Spiels

Durch geschicktes Manövrieren der Chips durch die einzelnen Ebenen in die Wertungsbox in der Basis mehr Punkte zu machen als der Gegenspieler.

Vorbereitung des Spiels

Spielbasis

Die 4 GummifüÙe kommen in die Vertiefungen an den 4 Ecken unter der Basis. Der mit Zahlen bedruckte Kunststoff-Bogen wird durch Knicken entlang den gestanzten Linien in Einzelteile gebrochen. Diese müssen jetzt in die einzelnen Boxen in der Spielbasis gebracht werden. Sie zeigen die Werte der jeweiligen Box an.

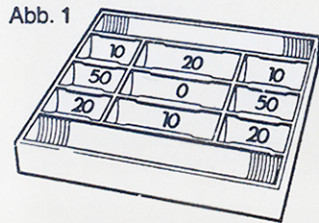


Abb. 1

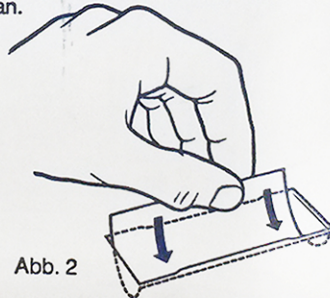


Abb. 2

Abbildung 1 zeigt, in welche Positionen die einzelnen Zahlen gehören. Abbildung 2 zeigt, wie die nummerierten Felder in den jeweiligen Boxen angebracht werden müssen. Dabei ist darauf zu achten, daß die Zahlen in die richtige Richtung zeigen. Die Wertungsbox wird in die Spielbasis gesetzt. Durch Anheben und Verschieben nach vorn oder hinten kann die Position der Wertungsbox in der Spielbasis verändert werden. Es gibt 3 verschiedene Spiel-Positionen.

Ebenen

Die weißen nummerierten Ebenen können nach links oder rechts verschoben werden. Sie haben Rillen, die dazu dienen, sie jeweils um ein Feld innerhalb des Rahmens zu versetzen.

Jede Ebene hat verschiedene runde "Fenster". An diesen Stellen können die Chips eingesetzt und nach unten manövriert werden.

Das geriffelte Feld an beiden Seiten der Ebenen verhindert, daß die Ebenen aus dem Rahmen gestoßen werden können.

Spielrahmen und Ebenen werden in die Spielbasis gedrückt.

Chips

Die je 10 roten und blauen Chips werden durch vorsichtiges Drehen und Biegen von den Halterungen gelöst. Zum Spiel werden jeweils 8 Chips benötigt, so daß je 2 Ersatzchips für den Fall eines Verlustes übrigbleiben. Die Spielfarbe wird gewählt und die Chips in die Rillen auf der Spielbasis gesteckt (s. Abb. 3).

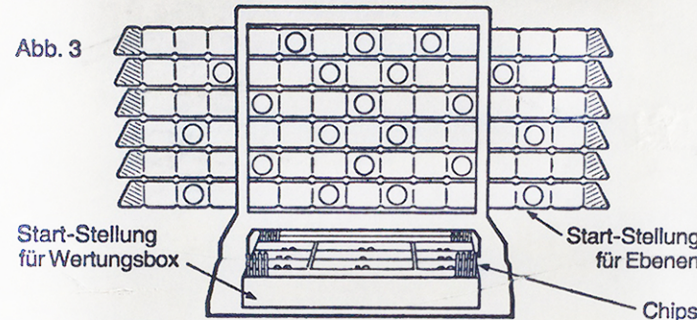


Abb. 3

Start-Position

Wertungs-Box und Ebenen haben eine Start-Stellung (s. Abb. 3): Die Box muß auf die mittlere der drei möglichen Spiel-Positionen gestellt werden, so daß die Null-Box direkt unter dem Spielrahmen steht. Die Ebenen werden auf Mitte gestellt, wie es die Abbildung zeigt.

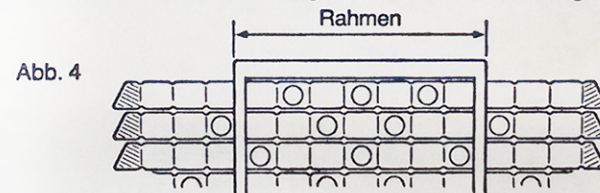


Abb. 4

Spielregeln

1. Es wird festgelegt, wer das Spiel beginnt. In jedem Durchgang muß einer der folgenden Züge gemacht werden:

Zug A – Ein Chip darf in einen freien Schlitz der obersten Ebene gesetzt werden. ABER: Er muß innerhalb des Rahmens eingesetzt werden (s. Abb. 4), und er muß in eine Ebene hineinfallen und darf nicht obenauf liegenbleiben (s. Abb. 5). Er darf nicht in die zweite Ebene durchfallen, sondern darf auf dieser liegenbleiben (s. Abb. 6).

Wenn ein Spieler einen Chip so in die oberste Ebene einlegt, daß er gleich weiter nach unten durchfällt, so setzt er im nächsten Durchgang aus. Landet der Chip in der Wertungsbox, so wird er nicht gewertet.

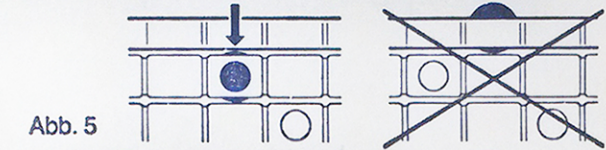


Abb. 5

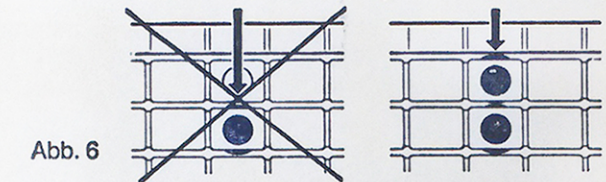


Abb. 6

Zug B – Jede beliebige Ebene kann um eine Position nach rechts oder links verschoben werden (d.h. um ein "Click" oder ein Feld). Die äußeren geriffelten Enden können nicht in den Rahmen geschoben werden (s.o.).

Wenn eine Ebene bewegt wird, muß ihre Zahl genannt werden. ABER: Es darf nicht dieselbe Ebene bewegt werden, die der Gegenspieler in seinem letzten Durchgang verschoben hat.

Zug C – Die Wertungsbox kann um eine Position vor oder zurück bewegt werden. Dieser Zug kann sehr nützlich sein, wenn der Gegenspieler mit seinem nächsten Zug seinen Chip nach unten bringt. ABER: Wenn der Gegenspieler die Wertungsbox in seinem vorhergehenden Zug verschoben hat, dann darf der Spieler die Box nur verschieben, wenn er diesen Zug nicht wieder rückgängig macht. Wenn der Gegenspieler also die Box von Position 1 in Position 2 geschoben hat, dann darf der Spieler nur von Position 2 in Position 3 schieben. **Und nicht wieder zurück in Position 1.**

- Die Spieler spielen abwechselnd. Dabei müssen immer die Ebenen, die Chips in den Ebenen und die Position der Wertungsbox im Auge behalten werden, um jederzeit zu erkennen, was der Gegenspieler vorhat.
- Alle Chips, die in der Wertungsbox landen, zählen den Wert der entsprechenden Box. Wenn Chips von einer in eine andere Box springen, dann zählen sie den Wert der Box, in die sie zuerst gefallen sind.
- Wenn Chips außerhalb des Rahmens aus den Ebenen auf den Tisch fallen, dann gelten sie wie gespielt, aber werden nicht gewertet.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle 8 Chips durch die Ebenen auf den Tisch oder in die Wertungsbox gebracht hat. Alle noch nicht gespielten oder noch in den Ebenen befindlichen Chips des Gegenspielers kommen nicht in die Wertung.
- Gewinner ist, wer insgesamt mit seinen Chips in der Wertungsbox die höhere Punktzahl erreicht. Achtung: das muß nicht der Spieler sein, der alle 8 Chips durch die Ebenen gebracht hat.