

SLOTTER

Klug geplant ist halb gewonnen. 2 oder 4 Spieler

Inhalt des Spiels

- 1 Spielaufbau mit 2 Verschluß-Kappen
- 1 Spielbasis
- 20 nummerierte Spielchips in 4 Farben, 5 Chips je Farbe
- 4 Gummipuffer

Ziel des Spiels

Der erste Spieler zu sein, der seine 10 Chips über und durch die Räder in der richtigen Reihenfolge von 1 bis 5 in die Spielbasis bringt.

Vorbereitung des Spiels

- Die 4 Gummipuffer werden von der Halterung gelöst und in die vier Löcher an den Ecken unter der Spielbasis eingesetzt (s. Abb. 1).
- Jetzt wird der blaue Spielaufbau auf der grauen Basis befestigt. Dazu wird die Spielbasis in der richtigen Position aufgestellt. Dann werden die 4 äußeren und die 2 inneren Stützen des Oberteils in die 6 Löcher in der Basis gesteckt und nach unten gedrückt, bis sie einrasten (s. Abb. 2).

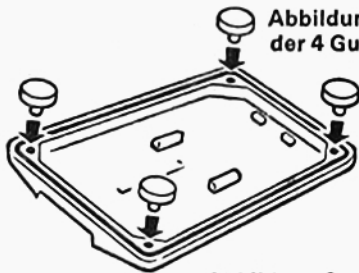


Abbildung 1 - Einsetzen der 4 Gummipuffer

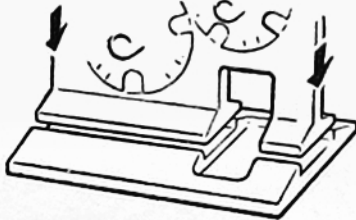


Abbildung 2 - Befestigen von Basis und Spielaufbau

- Jetzt wird das Spiel so zwischen die Spieler gestellt, daß keiner die Seite des anderen sehen kann. Die 5 Räder werden in die Startposition gebracht; dazu müssen sich die Pfeile auf den grauen Rädern und die Pfeile auf dem blauen Aufbau gegenüberstehen.

ANMERKUNG:

Die Ausschnitte in jedem Rad sind auf den beiden Seiten unterschiedlich angeordnet. Das ist von großer Bedeutung für das Spiel. Denn ein Spieler, der ein Rad dreht, kann unwissentlich seinem Gegner helfen oder ihn behindern, indem er die Verbindung von einem Rad zum anderen öffnet oder schließt.

- Jetzt werden die Verschluß-Kappen an den Schächten geöffnet und jeweils die 5 Chips einer Farbe in der richtigen Reihenfolge von 1 bis 5 in die Schächte links und rechts gefüllt. Dann werden die Kappen wieder auf die Verschlüsse gesteckt. Jetzt ist das Spiel spielbereit.

Spielregeln (Version für 2 Spieler)

- Es wird festgelegt, wer das Spiel beginnt. Für das weitere Spiel beginnt immer der Verlierer aus der vorhergehenden die nächste Runde.
- Dieser Spieler dreht jetzt irgendeines der 5 Räder in eine beliebige Richtung, soweit er will. Das Rad darf mehr als eine ganze Umdrehung gedreht werden, selbst dann, wenn ein Chip bereits in das Rad hinein- oder aus dem Rad herausgefallen ist. Das Rad wird in eine beliebige Position gestellt (z.B. so, daß es für einen späteren Durchgang von Vorteil sein könnte) und der Durchgang ist beendet.

ANMERKUNG:

Die Räder dürfen nur langsam gedreht werden, damit die Chips auf beiden Seiten des Spiels von Rad zu Rad und Ausschnitt zu Ausschnitt fallen können.

- Der Gegenspieler dreht ebenfalls ein Rad seiner Wahl mit Ausnahme des Rades, das der andere Spieler gerade gedreht hat. Sollte dieses Rad wissentlich oder versehentlich doch gedreht werden, dann wird dieser Spieler mit einer Strafe belegt: Der andere Spieler darf im nächsten Durchgang 2 Räder drehen, bevor der Gegenspieler wieder an der Reihe ist.
AUSNAHME:
Wenn der letzte Chip des Spielers das fünfte Rad erreicht hat, darf er dieses Rad auch dann drehen, wenn es vom Gegenspieler im vorhergehenden Zug gedreht wurde.
- Das Spiel geht abwechselnd weiter. Beide Spieler versuchen, die Chips zuerst in der richtigen Folge in die Basis zu drehen. Die Chips dürfen farblich durcheinander herausfallen, aber für jede Farbe muß die Reihenfolge von 1 bis 5 stimmen.
ANMERKUNG:
Die farbigen Chips dürfen von einem Rad in ein beliebiges angrenzendes Rad fallen, z.B. darf ein Chip von Rad 2 in Rad 3 oder Rad 4 gedreht werden.

- Wenn die Chips eines Spielers – gleich welcher Farbe – in der falschen Reihenfolge in die Basis fallen (z.B. gelb 1, dann 3 und nicht 1–2–3), dann verliert dieser Spieler sofort den Durchgang.

Gewinner des Spiels

Gewinner des Spiels ist entweder der Spieler, der zuerst alle seine Chips in der richtigen Folge in die graue Basis gedreht hat oder der Spieler, der durch geschicktes Drehen verschuldet hat, daß die Chips des Gegenspielers in der falschen Reihenfolge in der Basis landen.

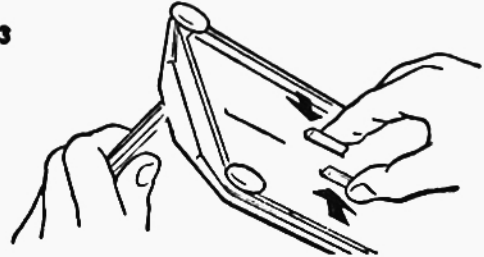
Variationen des Spiels

- Wenn das Spiel beherrscht wird, können die Chips in umgekehrter Folge in die Schächte eingesetzt werden – also 5–4–3–2–1–, aber sie müssen trotzdem in der richtigen Folge 1–2–3–4–5 unten herauskommen.
- Eine andere Variante ist diese: beide Spieler setzen die farbigen Chips in die gegnerischen Schächte – und zwar in zufälliger Folge und verdeckt, also so, daß sie die Zahlen auf den Chips nicht sehen können. Beide Spieler müssen sie dann wie im normalen Spiel in der richtigen Folge unten herausholen – also 1–2–3–4–5.
- Mannschafts-Spiel:** Wenn zu viert gespielt werden soll, bilden je 2 Spieler eine Mannschaft. Dann kann jede der drei Varianten gespielt werden. Die Spieler der Mannschaften wechseln sich ab: Spieler 1 von Team A beginnt, Spieler 1 von Team B folgt, dann Spieler 2 von Team A und schließlich Spieler 2 von Team B. Die Mannschaften dürfen sich während des Spiels beraten.

Zusammenlegen des Spiels

Zum Trennen von Basis und Aufbau wird das Spiel seitlich gelegt und die beiden eingerasteten Stützen vorsichtig gegeneinander gedrückt, bis sich die beiden Teile voneinander lösen (s. Abb. 3).

Abbildung 3



Dann können Aufbau und Basis wieder in die Packung zurückgelegt werden.

4720-LD 1277