

Spielregel

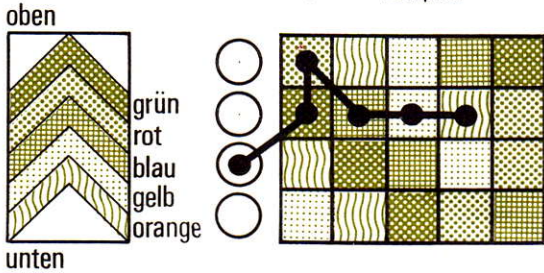
Spectrum

SPECTRUM ist ein Spiel der raschen Entscheidung, das ein hohes Maß an Konzentration erfordert. Zu jedem Zug ist ein Farbcode vorgegeben. Dem Geschick des Spielers ist es überlassen, mit Hilfe dieses Codes das Beste aus der Situation zu machen, um möglichst rasch vorwärts zu kommen. Für 2 bis 5 Personen.

Spielregel:

- Legen Sie die puzzleartigen Teile des Spielfeldes so ineinander, daß sie genau zusammenpassen.
- a) Spielen 2 Personen, werden sechs gelbe und sechs blaue Kegel in die entsprechend farbigen Randmarkierungen auf der schmalen Seite des Spielbrettes gestellt. (Die in die Startpunkte gedruckten Buchstaben haben bei 2 Spielern keine Bedeutung.)
b) Spielen 3 Personen, werden fünf blaue, fünf rote und fünf gelbe Kegel wie folgt in die Startpunkte auf der langen Seite des Spielfeldes gestellt:
5 gelbe Kegel auf die gelben Felder,
5 blaue Kegel auf die blauen Felder,
5 rote Kegel auf die roten Felder.
(Die Numerierung hat in diesem Falle keine Bedeutung.)
c) Spielen 4 Personen, werden jeweils drei Kegel auf der Schmalseite aufgestellt; und zwar gelb auf die Startpunkte (a), blau auf (b), rot auf (c) und grün auf (d). (Die Farben in den Startmarkierungen haben bei 4 Spielern keine Bedeutung!)
- d) Spielen 5 Personen, werden jeweils drei Kegel auf der Breitseite aufgestellt; und zwar gelb auf 1, blau auf 2, rot auf 3, grün auf 4 und violett auf 5.

- Die Plättchen mit den Farbcodes werden verdeckt und gemischt um das Spielbrett gelegt.
- Der erste Spieler – Reihenfolge ergibt sich aus den Kegeln von links nach rechts – dreht ein beliebiges Plättchen um. Die Farbenreihenfolge ist von oben (Spitze) nach unten zu lesen. In dieser Reihenfolge sind benachbarte Felder des Spielbrettes zu betreten. Der Spieler kann wählen, mit welchem seiner Kegel er ziehen will. Gezogen wird jeweils – dem Farbcode folgend – ins Nachbarfeld vorwärts, seitwärts, rückwärts oder in jeder Richtung diagonal. Auch beim ersten Zug – also vom Startpunkt weg – darf bereits diagonal gezogen werden, wenn es lt. Farbcode notwendig wird. Beispiel:



Der Spieler konnte seinen Kegel vier Schritte vorwärts bringen.

- Wenn der erste Spieler einen seiner Kegel gezogen hat, wird das Farbcode-Plättchen beiseite gelegt, und der nächste Spieler ist an der Reihe, ein Farbcode-Plättchen zu ziehen. Mit den beiseite gelegten – also verwendeten und deshalb aussortierten – Farbcode-Plättchen wird ein Stapel gebildet, der während des Spiels keine Funktion mehr hat.
- Ist ein Feld bereits durch einen eigenen oder fremden Kegel besetzt, so kann es nicht betreten werden; und zwar auch nicht lediglich als Durchgangsfeld.
- Es **müssen** alle fünf Farben des Codes gezogen werden. Kann ein Spieler seinen Kegel nur so bewegen, daß er damit an Boden verliert, so muß er diesen Zug trotzdem tun. Kann ein Spieler nicht alle Farben eines Codes ziehen, so muß er von der letzten, laut Farbcode erreichten Farbe in gerader Linie Richtung Start zurückziehen, bis er

auf die fehlende Farbe stößt. Von dort aus muß er den Zug fortsetzen, indem er auf die nächste Farbe lt. Farbcode zieht. Ist die fehlende Farbe in der Geraden nicht enthalten, so wird der Kegel in das nächstliegende freie (auch fremde) Startfeld zurückgesetzt; von dort aus muß weitergezogen werden, falls auf dem Farbcode noch Farben enthalten sind.

Fehlt bereits die erste Farbe des Codes für alle Steine des Spielers, so muß **derjenige** Kegel, der bereits am nächsten an der Ziellinie steht, in ein dem betreffenden Spieler gehörendes freies Startfeld zurückgesetzt werden.

- Die Kegel müssen über das Spielfeld zu Zielpunkten mit gleicher Kennzeichnung wie die Startfelder gebracht werden. Welcher Kegel auf welchem Zielpunkt steht, spielt keine Rolle, sofern nur am Ende des Spiels alle Kegel eines Spielers auf den Startpunkten entsprechenden Zielpunkten untergebracht sind. Ein Kegel kann nur dann einrücken, wenn vorher vier Farbabschnitte gezogen wurden. Ein Zielpunkt ersetzt also die fünfte Farbe im Code. (In den Zielpunkt darf vom Feld aus auch diagonal eingerückt werden.)

Lediglich die letzten beiden Kegel eines Spielers können – dem Farbcode folgend – auf kürzestem Weg einrücken, wenn mindestens eine Farbe weit gezogen wurde.

- Wer als erster alle Kegel in seinen Zielpunkten hat, hat gewonnen. Die übrigen Plätze ergeben sich aus dem Abstand der Kegel zur Ziellinie. Oder es wird weitergespielt, bis alle Kegel eingeräumt sind, um die weitere Reihenfolge zu ermitteln.
- Sollten alle Code-Blättchen verbraucht sein, bevor das Spiel beendet ist, werden die abgelegten Code-Blättchen gemischt und nochmals verwendet.

Das Spiel enthält

1 vierteiligen Spielplan, 6 blaue Kegel, 6 gelbe Kegel, 5 rote Kegel, 3 grüne Kegel, 3 lila Kegel

Bei Verpackungsfehlern erhalten Sie kostenlos Ersatz, wenn Sie den Kontrollzettel mit Fehlerangabe einschicken an:

Wilhelm Heyne Verlag, 8 München 2, Postfach 20 12 04

Dieses Spiel wurde von dem creative-team Tom Werneck / Frank Ullmann, Institut für Informationsmethodik, München, exklusiv für die Reihe Heyne-Taschen-Spiele entwickelt.

Es gibt bereits 8 Heyne-Taschen-Spiele. Denk- und Spannungsspiele für Erwachsene im Taschenbuchformat zu Taschenbuchpreisen. Erhältlich im Buchhandel und in Spielwarengeschäften.

ATTACKE ist ein spannendes Strategie Spiel für 2 Personen, das auf mathematischen Gesetzmäßigkeiten aufbaut. Der Angreifer kann die Burg auf verschiedenen Wegen attackieren, der Verteidiger verschanzt sich in seiner Burg und schneidet dem Angreifer die Rückzugsmöglichkeiten ab.
6003 / DM 4,80

PHALANAX. Ein Brettspiel für 2 Personen. Auf einem quadratischen Areal müssen die Gegner versuchen, eine ununterbrochene Linie von 4 Steinen zu bilden.
6005 / DM 3,80

TOPOLOGIK ist ein Spiel für zwei oder vier Personen. Es erfordert Planungsgeschick und rasches Anpassen an die Strategie des Gegners.
6006 / DM 4,80

WORT-WEXEL: Ein Spiel für 2 bis 6 Personen. Aus wenigen Buchstaben werden Worte gebildet, die sich ständig durch Austausch, durch Einfügen, durch Entnehmen oder durch Umstellen von Buchstaben ändern.
6004 / DM 5,80

BLOCKADE ist ein Spiel für 2 Personen, bei dem jeder Spieler versucht, den anderen so in die Enge zu treiben, daß er bewegungsunfähig wird.
6001 / DM 4,80

CONTACTIC: ein faszinierendes Spiel für zwei Personen. Man beherrscht das Spiel schon nach wenigen Minuten, obwohl es aus der Binärmathematik des Computers entwickelt wurde.
6007 / DM 5,80

CANYON: Ein reizvolles 2-Personen-Spiel. Jeder Spieler versucht, möglichst rasch das gegnerische Feld zu besetzen. Dorthin gelangt er aber nur durch die beiden Canyons, die auch der Gegner benutzen will.
6002 / DM 3,80

SPECTRUM ist ein Spiel für 2 bis 5 Personen. Es gilt geschickt mit den Farbkombinationen zu jonglieren, um die Steine am schnellsten über das Spielfeld zu bringen.
6008 / DM 6,80

