

touché

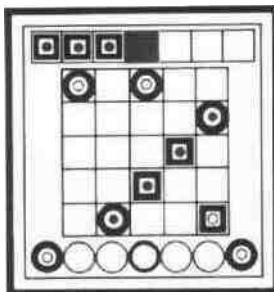
Spielanleitung

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, eine Reihe aus 4 aufeinanderfolgenden Steinen der eigenen Farbe zu bilden:

horizontal - vertikal - oder diagonal

Die Form der Spielsteine spielt dabei keine Rolle. Man gewinnt durch Aneinanderreihen von Farben, nicht von Formen.



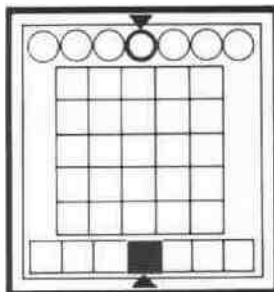
Figur 1

Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält 6 Spielsteine einer Form: runde bzw. eckige. Im Inneren eines jeden Spielsteines befindet sich eine Magnetscheibe, die auf einer Seite rot, auf der anderen weiß ist. Die runden Spielsteine beginnen mit der weißen Seite, die quadratischen mit der roten Seite nach oben.

Um der Magnetscheibe die richtige Startfarbe zu geben, wird ein Spielstein auf den entsprechenden Startindikator gestellt. Bei runden Spielsteinen liegt dann immer die weiße Seite oben, bei quadratischen die rote.

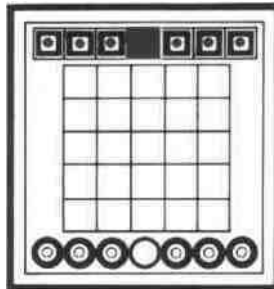
runder, weißer Indikator



quadratischer, roter Indikator

Figur 2

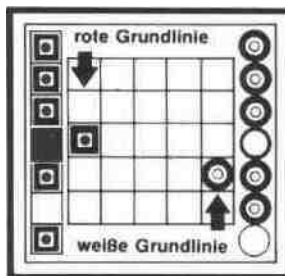
Nachdem alle Steine die richtige Startfarbe haben, werden sie in die Startreihe gestellt.



Figur 3

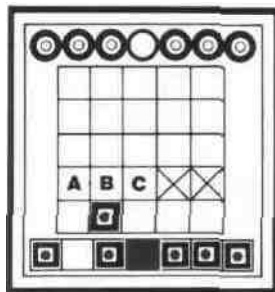
Das Spiel:

Weiß beginnt das Spiel, indem er irgend einen runden Spielstein auf irgend ein Feld seiner Grundlinie stellt. Dann folgt rot und stellt seinerseits irgend einen quadratischen Stein auf ein Feld der roten Grundlinie.



Figur 4

Ein Spielstein kann von der Startreihe auch durch Überspringen eingesetzt werden. In Figur 5 steht ein roter Stein auf der Grundlinie. Jetzt kann irgend ein Stein von der Reservereihe genommen und auf ein freies Feld der Grundlinie gesetzt werden - oder aber er überspringt den bereits eingesetzten Stein und landet auf Feld A oder B oder C. Das Überspringen kann gerade oder schräg erfolgen. Die in Figur 5 durchkreuzten Felder können in diesem Zug nicht besetzt werden, da sie dem übersprungenen Stein auf der Grundlinie nicht benachbart sind.



Figur 5

Im weiteren Verlauf des Spiels kann man entweder einen Stein von der eigenen Reservereihe einsetzen oder einen bereits eingesetzten ziehen. Dabei ist es gleichgültig, welche Farbe oder welche Form der Stein auf dem Spielfeld hat, man darf jeden Stein bewegen.

Ausnahme:

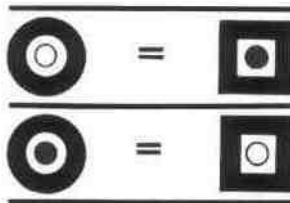
Der vom Gegner zuletzt gezogene Stein darf im nächsten Zug nicht sofort wieder bewegt werden.

Verborgen unter dem Spielbrett sorgen magnetische Kräfte dafür, daß die Magnetscheibe im Spielstein bewegt werden: etwa von der gegnerischen Farbe zur eigenen oder der eigenen zur gegnerischen oder die Scheibe bleibt unverändert liegen.

Es gilt immer folgende Regel:

Ein runder weißer Stein auf einem Feld entspricht **immer** einem eckigen, roten Stein auf dem gleichen Feld. Probieren Sie das auf verschiedenen Feldern aus, stellen Sie z. B. einen runden Stein auf irgend ein Feld. Nehmen wir an, daß die Magnetscheibe auf rot steht-jetzt nehmen wir den runden Stein weg und setzen einen eckigen auf das gleiche Feld, dann muß die Scheibe auf weiß drehen.

Diese Regel muß man sich gut merken!



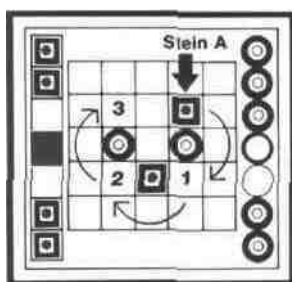
Figur 6

Zu Beginn eines Spiels kennt man die verschiedenen Einflüsse der einzelnen Felder nicht. Im weiteren Verlauf muß man versuchen, sich die Auswirkungen der Felder auf die Spielsteine zu merken und darauf seine Strategie aufbauen.

Da jeder Stein jede Farbe annehmen kann, hilft auch jeder Stein irgendwie weiter auf dem Weg zum Gewinn:

es gewinnt ja der, der zuerst seine 4 Farben in eine **Reihe** bringt, nicht vier Formen.

Die Spielsteine können immer nur ein Feld weit gezogen werden: waagrecht, senkrecht oder diagonal, vorwärts und rückwärts. Spielsteine können auch andere Spielsteine-egal von welcher Form oder Farbe - überspringen: waagrecht, senkrecht oder diagonal, vorwärts und rückwärts. Spielsteine können auch Mehrfach-Sprünge in einem Zug machen, wie bei Halma. Vor einem Mehrfach-Sprung muß der Spieler aber ansagen, auf welchem Feld der Spielstein zuletzt landen soll. Jeder Einzel-Sprung in einem Mehrfach-Sprung muß exakt ausgeführt werden, d.h., der Spielstein muß jedesmal auf die Zwischenfelder gestellt werden, damit sich die Magnetscheibe dem Feld entsprechend drehen kann. In Figur 7 macht Stein A einen Dreier-Sprung. Vor dem Zug muß der Spieler sagen, daß der Spielstein auf dem Feld Nr. 3 endgültig landen soll. Der Spielstein muß nach dem ersten Sprung auf Feld 1, nach dem zweiten auf Feld 2 und nach dem dritten auf Feld 3 gesetzt werden.



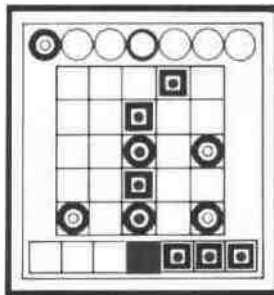
Figur 7

Ein Spielstein, der einmal gezogen ist, darf nicht mehr zurückgenommen werden. Ein ausgeführter Zug ist endgültig.

Werden die Spielsteine nach dem Spiel wieder in die Startreihe gestellt, müssen sie vorher auf den Startindikator gesetzt werden, damit die Magnetscheibe die richtige Farbe zeigt.

Nach jedem Spiel wird das Spielfeld hochgenommen, sodaß die darunter liegenden Magnetstreifen anders eingelegt werden können. Insgesamt gibt es 245.760 verschiedene Möglichkeiten, das Spielfeld anders zu magnetisieren.

In unserem Beispiel in Figur 8 gewinnt rot.



Figur 8

Nun sind Sie an der Reihe, 4 Steine mit Ihrer Farbe in eine Reihe zu bringen. Ähnlich dem Ausdruck „Schach matt“ sagt man beim letzten Gewinnzug - „Touche!“



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:

Parker Spiele und Spielzeug
Klößnerstraße 1 • 6054 Rodgau 3