

---

# Tramp

Spielregeln  
Règles du jeu  
Spelregels  
Regole del gioco  
Rules

---

Günther Wagner Pelikan-Werke GmbH

A 205/75 I

H. Heller

## Tramp

Ein rasantes Denkspiel  
mit 64 Spielringen für 2 Personen

Darum geht es:

Die Spieler setzen abwechselnd ihre Ringe auf Stifte, um „Mühlen“ zu bilden. Dies kann auf die vielfältigste Weise geschehen.

Fangen Sie gleich an!

Das Brett liegt vor Ihnen. Sie haben, ebenso wie Ihr Gegner, sämtliche Ringe einer Farbe. Sie lösen um den ersten Zug. Dann setzen Sie abwechselnd Ring um Ring auf beliebige Stifte. Dabei bilden sich

Türme, die aber nie höher als 4 Steine sein dürfen. Jeder Spieler versucht, in diesen Türmen „Mühlen“ unterzubringen. Eine Mühle sind hier 4 gleiche Ringe auf einem Stift (Abb. 1) oder 4 auf Stiften nebeneinander (vertikal, horizontal oder diagonal) in der gleichen Etage oder in Stufen auf- oder abwärts (Abb. 2 und 3).

Wer eine Mühle hat, meldet sie. Das Spiel dauert so lange, bis alle Ringe gesetzt, also alle Türme 4 Scheiben hoch sind. Wer die meisten Mühlen bilden konnte, gewinnt die Partie.

Da in der Regel mehrere Runden hintereinander gespielt werden, sollten die jeweiligen Ergebnisse notiert werden. Auch empfiehlt es sich, vor Spielbeginn die Anzahl der Partien festzulegen.

