

ZICKZACK

Das Spiel für alle, die um die Ecke denken können.

2 Spieler

Inhalt des Spiels

- 1 Spielbrett
- 2 Sätze verschieden geformter grüner und blauer Spielsteine: 13 Steine pro Satz bestehend aus:
 - 5 Einzelsteinen; 4 Doppelsteinen;
 - 3 Dreifachsteinen; 1 Vierfachstein.
- 16 Zählstifte—je 8 in schwarz und weiß
- 4 Gummipuffer

Ziel des Spiels

Die meisten Punkte zu erzielen durch "Gewinn" der am höchsten zählenden Felder auf dem Spielbrett.

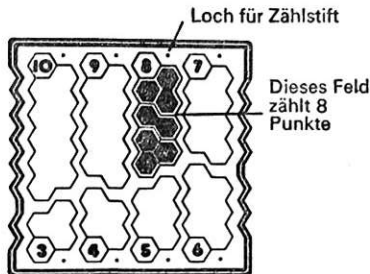
Vorbereitung des Spiels

1. Die vier Gummipuffer werden gelöst und in die Löcher an den vier Ecken unter dem Spielbrett gesteckt.
2. Das Spielbrett wird zwischen beiden Spielern aufgestellt.
3. Die 26 Spielsteine werden vorsichtig aus dem Plastik-Rahmen gelöst. Jeder Spieler erhält einen Satz seiner Farbe, dazu 8 Zählstifte in schwarz oder weiß.
4. Beide Spieler sollten ihre Spielsteine so hinlegen, daß der Gegenspieler sie während des ganzen Spiels sehen kann.
5. Das Spielbrett besteht aus verschiedengroßen und-wertigen Feldeinheiten, die von 3 bis 10 Spielsteinen aufnehmen können.

Spielregeln

1. Es wird festgelegt, wer das erste Spiel beginnt. In den nachfolgenden Spielen fängt jeweils der Sieger aus dem vorhergehenden Spiel an.
2. Die Spieler legen abwechselnd je einen Stein beliebiger Größe in ein beliebiges Feld in eine beliebige Position. Das gewählte Feld kann dasselbe sein, in das der Gegenspieler gerade einen Stein abgelegt hat, oder ein anderes. Kein Stein, der einmal abgelegt ist, darf noch einmal verschoben werden.
3. Punkte werden während des Spiels gezählt, indem sie dem Spieler zugeschlagen werden, der jeweils den letzten Stein in ein Feld legt. Er "gewinnt" das Feld und zählt die Zahl der Punkte, die seitlich aufgezeichnet ist, für sich. Er markiert dieses Feld mit einem Zählstift seiner Farbe in dem Loch an der Seite dieses Feldes (s. Abb. 1).

Abbildung 1 Gewinnen eines Feldes



4. Jedesmal, wenn ein Spieler ein Feld gewonnen hat, macht er auch den nächsten Zug und legt einen seiner verbliebenen Steine in ein anderes Feld.
5. Die dem Gegenspieler verbliebenen Steine sollte man stets im Auge behalten. Das ist wichtig für die eigene Planung, die es dem Gegenspieler unmöglich machen sollte, den letzten Stein in ein Feld zu legen und dieses zu gewinnen. Die Dreifach- und Vierfachsteine sollte man nicht bis zum Ende des Spiels zurückbehalten, da bei fortgeschrittenem Spiel oft dann in einzelnen Feldern keine Fläche für die großen Steine mehr frei sein kann.
6. Die Felder 3 und 4 können mit einem Stein gefüllt und gewonnen werden. Es muß jedoch unbedingt vorteilhaft sein, diese Felder sofort zu gewinnen und das Spiel fortzuführen. Denn die größeren Felder erst bringen die zum Sieg notwendigen hohen Punkte.
7. Das Spiel ist zu Ende, wenn beide Spieler keinen ihrer verbliebenen Steine mehr in freie Flächen in den Feldern ablegen können. Wenn nur noch einer der beiden Spieler passende Steine für die verbleibenden offenen Flächen hat, kann er davon so viele setzen, wie es ihm möglich ist.
8. Die Punkte werden nach den Zahlen auf dem Spielbrett gezählt. Jeder Spieler addiert seine Punkte entsprechend seinen Stiften, die die gewonnenen Felder markieren.

Sieger des Spiels

Der Spieler mit den meisten Punkten—nicht Feldern—ist der Gewinner des Spiels. (Ein Spieler kann zwar mehr Felder gewonnen, jedoch dabei weniger Punkte erzielt haben als der Gegenspieler).