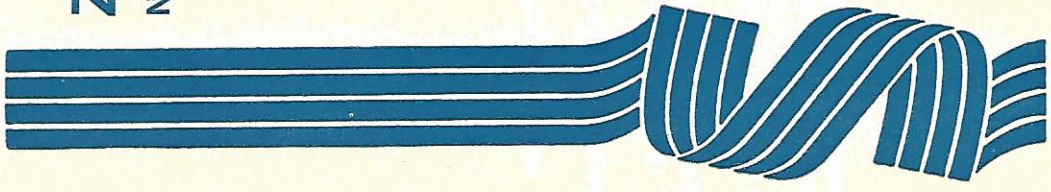
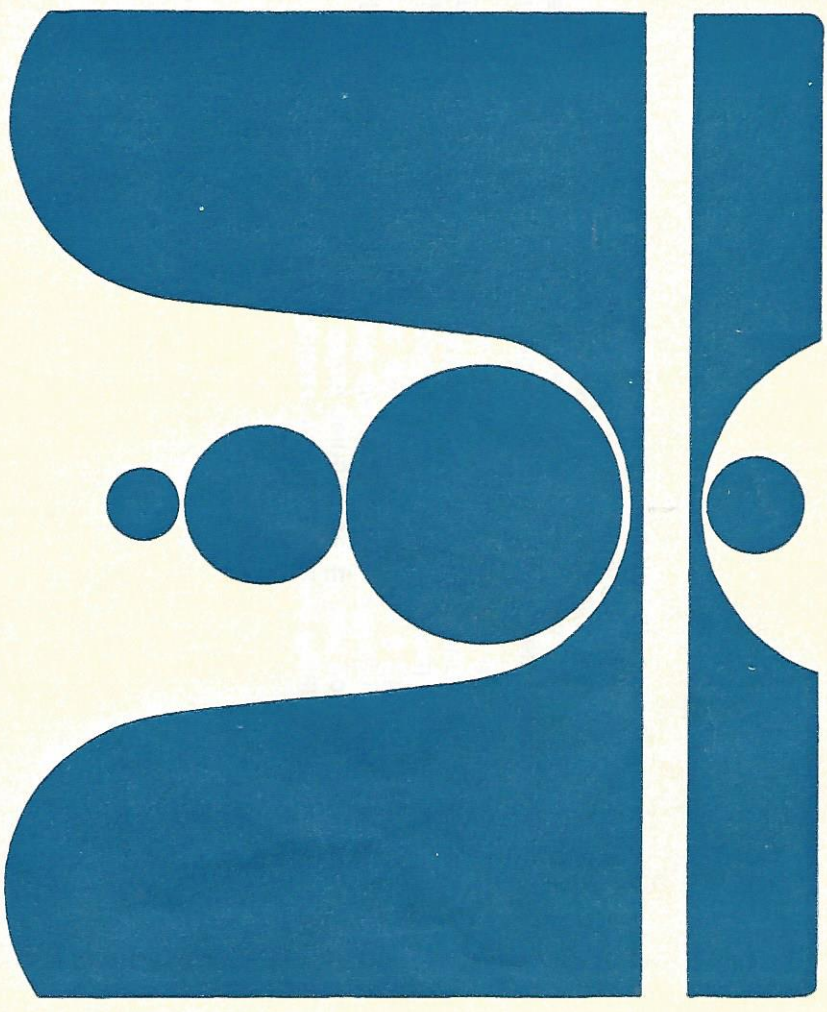


# SPIEL — ANLEITUNG

Zingeln  
Nr. 601 1129



**Schmidt**  
SPIEL+FREIZEIT GMBH



Spielidee: Lorey-Rummonds

Spannendes Einkreisungsspiel für 2 Spieler.

Ziel des Spieles ist es, in 21 Zügen den Gegner so einzukreisen, daß er bewegungsunfähig ist.

Die 5 blauen Figuren werden auf die einfach umrandeten Felder des Planes gesetzt, die grüne Figur gegenüber in das doppelt umrandete Feld. Diese Feldmarkierungen gelten nur für die Startpositionen.

Der Spieler mit der grünen Figur beginnt und zählt dabei seine Züge. Er darf vor, zurück, seitlich und diagonal gehen, während sein Gegenspieler, der Treiber, mit den 5 Figuren, vor, zurück, seitlich, aber nicht diagonal setzen darf. Es darf abwechselnd nur mit einer Figur gezogen werden. Überspringen ist nicht erlaubt.

Der Treiber muß nun versuchen, seinen Gegenspieler so einzukreisen, daß sich dieser nicht mehr bewegen kann. Schafft er das, bevor er 21mal gezogen hat, ist er Sieger. Andernfalls hat sein Gegenspieler gewonnen.