

# HINTERHALT

Spielen macht Spaß. Diesmal hängt euer Glück von ein paar Kugeln ab. Also, rettet sie, um am Ende Sieger zu bleiben.

Wie man Hinterhalt sptott:

Jeder Spieler bedient der Reihe nach die Schieber, die sich an jeder Seite des Spielbrettes befinden. Jeder der 14 Schieber (7 orangefarbene, 7 weiße) mit einem Knopf an den Außenseiten kann in 3 Positionen gestellt werden. Durch Bewegen der Schieber werden Fallen im Mittelteil des Spielbrettes freigelegt: Die Kugeln fallen durch und sind aus dem Spiel. Jeder Spieler hat 5 Kugeln der gleichen Farbe und versucht, wenigstens eine davon länger als seine Gegner im Spiel zu halten.

Wer gewinnt?

Derjenige, der seinen Gegnern solange wie möglich entwischt, d. h., der letzte Spieler, der noch eine oder mehrere Kugeln auf dem Spielbrett hat.

Spietaufbau

1. Öffnet das Zellophanbeutelchen, das 20 Kugeln und 4 kleine Gummikeile enthält

2. Die 4 kleinen Gummikelle sind zum Schutz des Tisches gedacht. Legt je einen Keil unter die Einordnungskästchen der Kugeln an den 4 Ecken des Spielbrettes. Die Keile sind selbstklebend und kleben ganz leicht an den Kastenecken, wenn das Schutzpapier entfernt ist.

3. Jeder Spieler nimmt 5 Kugeln der gleichen Farbe und legt sie in die Einordnungskästchen der Kugeln zu seiner Rechten (drei der Kästchen sind rund, eines ist viereckig).

Bei drei Spielern benötigt man 15 Kugeln, bei 2 Spielern nur 10. Die restlichen Kugeln werden nicht gebraucht.

4 Jeder der 14 Schieber kann in 3 Positionen gebracht werden.

A. Der Schieber kann ganz bis an die Mittelpartie durchgeschoben werden.

B. Der Schieber kann bis auf die Mitte geschoben werden.

C. Der Schieber kann ganz herausgezogen werden.

Am Anfang jeder Partie werden die 14 Schieber auf Geräte wohl in irgendeine der 3 Positionen gebracht, so daß der Spielablauf immer wieder unterschiedlich ist

Wie man spielt

1. Jeder Spieler legt abwechselnd jeweils eine Kugel auf irgendein Feld des Spielbrettes, bis alle 5 Kugeln jedes Teilnehmers auf dem Spielbrett verteilt sind (Reihenfolge im Uhrzeigersinn).

2. Wenn alle Kugeln gelegt sind, muß der erste Spieler einen der Schieber verstellen - er kann wählen, ob er einen orangefarbenen oder einen weißen nimmt.

Wichtig: Nur in einem Versuch - bis zum nächsten Widerstand. Also niemals von ganz außen bis ganz innen. (Vorher ausprobieren gilt auch nicht!)

War der Zug gut, fällt eine Kugel durch. Oder auch mehrere.

3. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er den Schieber, den sein Vorgänger bewegt hat, nicht noch einmal betätigen.

4. Bei 2 Spielern, oder wenn nur noch 2 Spieler in einer Partie übrig sind, hat jeder Spieler das Recht, den gleichen Schieber um 2 Stufen zu verstellen.

5. Der Spieler, der zum Schluß noch eine oder mehrere Kugeln auf dem Spielbrett hat, gewinnt

6. Wenn zum Schluß zwei (oder mehrere) Kugeln, die gegnerischen Spielern gehören, gleichzeitig durchfallen, ist der Spieler Gewinner, der den letzten Schieberzug getan hat

Anmerkung

Um die durchgefallenen Kugeln für den nächsten Durchgang wieder zu bekommen, neigt man den Kasten zu dem viereckigen Ablagekästchen hin. Dieses Kästchen dient gleichzeitig zum Wiedereinordnen der Kugeln.

Und nun: Viel Spaß!