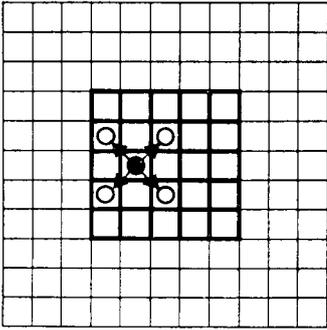


Gegners vom Brett nimmt. Es darf diagonal nur gezogen werden, wenn ein gegnerisches Schiff gekapert werden kann, und nur um jeweils ein Feld.

2. Kaperzug



Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler sein Ziel erreicht und dadurch gewonnen hat. Erreicht das Flaggschiff der Goldflotte eines der äußersten Felder des Brettes, dann hat der Goldspieler gewonnen. Wird es jedoch gekapert, bevor es den Rand des Spielfeldes erreicht hat, dann hat der Kommandant der Silberflotte gewonnen.

COPYRIGHT © 1969 by 3M Company, Düsseldorf

3M MINNESOTA MINING & MANUFACTURING COMPANY MBH
Hauptabteilung Handelswaren · 4 Düsseldorf 1 · Königsallee 106

HW 158-08

Spiele für Erwachsene

KEHLOIBIBLIOTHEK
SPIELERBIBLIOTHEK
3M
SPIELERBIBLIOTHEK
SPIELERBIBLIOTHEK



Spielregel für Breakthru

Breakthru ist ein einmaliges Spiel mit doppelter Taktik für 2 Personen. Ein Spieler kommandiert die Goldflotte, bestehend aus einem Flaggschiff und 12 Begleitschiffen und muß versuchen, die Blockade seines Gegners zu durchbrechen, um in Sicherheit und damit zum Sieg zu kommen. Sein Gegner, Befehlshaber der Silberflotte mit 20 Zerstörern, versucht eine undurchdringliche Blockade aufzubauen, um die Goldflotte strategisch auszmanövrieren – und das Flaggschiff zu kapern!
Durchschnittliche Spielzeit: 30 Minuten.

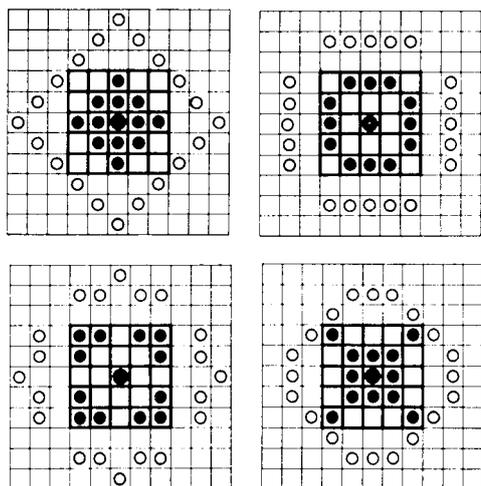
Vorbereitungen

Der Befehlshaber der Goldflotte wird durch das Los bestimmt oder durch Hochwerfen einer Münze; sein Gegenspieler wird automatisch Befehlshaber der Silberflotte.

Der Befehlshaber der Goldflotte setzt sein Flaggschiff, (den etwas größeren goldenen Spielstein), auf das Mittelfeld der stark umrandeten Zone auf dem Spielbrett und postiert seine 12 Begleitschiffe irgendwo auf den verbleibenden Feldern in dieser besonders gekennzeichneten Zone.

Der Kommandant der Silberflotte stellt seine 20 Zerstörer danach irgendwo auf den außerhalb der besonders gekennzeichneten Zone liegenden Feldern des Spielbretts auf.

Hier einige Vorschläge, wie die Flotten aufgestellt werden können



Das Spiel

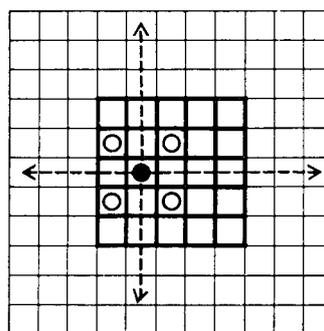
Der Kommandeur der Goldflotte entscheidet, wer zuerst zieht, und das Spiel beginnt. Die Spieler ziehen abwechselnd, indem sie irgendwo auf dem Spielbrett entweder einen Bewegungszug oder einen Kaperzug machen.

1. Der Bewegungszug

Der Bewegungszug ist vergleichbar mit dem Zug des Turms beim Schach.

Hierbei zieht der Spieler mit 2 Begleitschiffen oder Zerstörern waagrecht oder senkrecht über eine beliebige Anzahl leerer Felder des Spielbretts. Der Kommandant der Goldflotte kann jedoch statt dessen auch mit dem Flaggschiff waagrecht oder senkrecht über eine beliebige Anzahl von Feldern ziehen, darf dann aber kein weiteres Begleitschiff mehr bewegen. Spielsteine dürfen nicht übersprungen werden.

1. Bewegungszug



2. Der Kaperzug:

Der Kaperzug ist vergleichbar mit dem Schlagen der Bauern beim Schach.

Jeder Spieler kann mit jedem seiner Schiffe, einschließlich des Flaggschiffs, ein gegnerisches Schiff kapern, indem er mit einem seiner Zerstörer oder Begleitschiffe diagonal ein Feld weiter zieht und das darauf befindliche Schiff des