

schaska



Spiele in einheitlichem, handlichem Kleinformat. Besonders praktisch für die Reise oder als originelle Mitbringsel. Spielmaterial meist aus stabilem Kunststoff. Auch für kleine Spielerrunden geeignet. Die Serie enthält Spiele, bei denen geschickte Taktik, rasches Erkennen einer Spielsituation und vorausschauende Berechnung zum Sieg führen. Für Leute, die Spaß am Denken haben!

schaska

Brettspiel für 2 Personen

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 306

Spielmaterial: 1 Spielplan mit auswechselbaren Teilen, 14 Spielfiguren in 2 verschiedenen Farben

Dieses hier erstmals erscheinende Spiel vereint auf glückliche Weise neuartige Spielelemente mit klassischen Spielformen. Der Plan wird durch austauschbare Teile vor jeder Partie verändert. Die geschickte Placierung eigener und die überlegte Verwendung gegnerischer Figuren entscheiden.

Spielgedanke

Der Spielplan kann durch auswechselbare Teile ständig verändert werden. Dadurch gleicht keine Partie der anderen. Die Figuren ziehen entsprechend den auf der Spielbahn aufgedruckten Punkten. Eigene und gegnerische Figuren werden übersprungen und die besetzten Felder nicht mitgezählt. Dadurch können auch mit kleinen Punktzahlen große Strecken zurückgelegt werden. Ziel des Spieles ist es, mit allen eigenen Spielfiguren als erster das Startfeld des Gegners zu erreichen.

Vorbereitung

Zu Beginn des Spieles werden die losen Teile des Spielplanes gemischt und in den Mittelteil des Planes eingelegt. Jeder Spieler erhält 7 Spielfiguren einer Farbe und stellt diese an sein Startfeld, d. h. den Pfeil seiner Spielplanseite.

Spielverlauf

Beginn: Der jüngere Spieler beginnt und setzt eine seiner Spielfiguren auf das erste Feld des Spielplanes vor seinem Startfeld. Es wird abwechselungsweise gezogen. Auch der Gegner macht denselben Eröffnungszug. Solange das erste Feld besetzt ist, können keine weiteren Figuren nachrücken. Das bedeutet, daß der erste Spieler, der nun wieder an der Reihe ist, seine Spielfigur den in Zugrichtung zeigenden Punkten entsprechend bewegen muß.

Grüne Punkte bedeuten: entsprechende Punktzahl vorrücken.

Rote Punkte bedeuten: entsprechende Punktzahl zurück.

8 bedeutet: 8 Felder vorrücken.

Kommt eine Figur z. B. auf ein Feld, welches 2 grüne Punkte in Zugrichtung zeigt, so darf sie, wenn sie an der Reihe ist, um zwei Felder vorrücken.

Zugzwang: Jeder Spieler muß ziehen, wenn er an der Reihe ist, d. h. er darf nicht passen.

Springen: Das Besondere an diesem Spiel ist, daß Felder, die von eigenen oder gegnerischen Figuren besetzt sind, übersprungen und nicht mitgezählt werden. Dadurch können oft mit geringen Punktzahlen recht große Strecken zurückgelegt werden. Jeder Spieler wird natürlich versuchen, seine Figuren so zu placieren, daß ihm durch Überspringen dieser eigenen und auch der gegnerischen Figuren möglichst viele Vorteile entstehen.

Halbzeit: Sobald eine eigene Spielfigur die Spielplanmitte überschreitet, müssen sämtliche eigenen, noch auf dem Startfeld stehenden Spielfiguren unverzüglich ins Spiel gebracht werden, bevor ein weiterer Zug mit der ersten, am weitesten vorne stehenden Figur gemacht werden kann.

Blockade: Tritt der (äußerst seltene) Fall ein, daß eine Figur nicht mehr vorwärts

kommt, ist das Spiel beendet. Es gewinnt der Spieler, dessen Figuren am weitesten vorgerückt sind.

Spielende: Wem es zuerst gelingt, das gegnerische Startfeld mit allen seinen Figuren zu erreichen, gewinnt das Spiel. Das Startfeld des Gegners muß nicht mit direkter Punktzahl erreicht werden. Überzählige Punkte verfallen. Es spielt auch keine Rolle, wenn auf dem Startfeld noch gegnerische Figuren stehen.