

GIMMEL

Bearbeitet von Manuel A. Widmaier

Spielanleitung

Ausstattung:

24 schwarze Spielsteine in drei verschiedenen Formen

24 weiße Spielsteine in drei verschiedenen Formen

1 Spielbrett

Spieldauer: ca. 30 Minuten

1. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 12 Spielsteine einer Farbe in drei verschiedenen Formen, von jeder Sorte also vier. Die Farben werden ausgelost.

Es gibt:



Käfer (Scarabaeus)
Wert: 1 Punkt



Katzengöttin (Bastet)
Wert: 3 Punkte



= Falke (Horus)
Wert: 6 Punkte

Jeder Spieler hat seine Steine vor sich liegen, da mit leerem Spielfeld begonnen wird. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Weiß erhält den ersten Zug.

2. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele gegnerische Steine zu schlagen, um eine hohe Punktzahl zu erreichen. Denn für jeden geschlagenen Stein erhält ein Spieler dessen Punktwert gutgeschrieben.

3. Spielverlauf

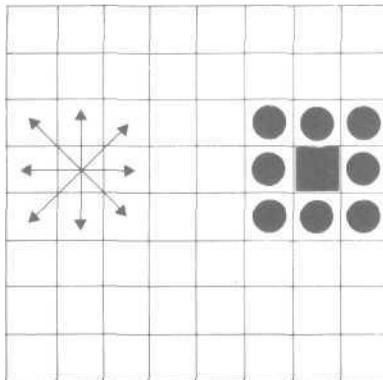
Immer wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er entweder einen neuen Stein **einsetzen**, oder mit einem Stein, der sich bereits auf dem Spielbrett befindet, **ziehen** oder **schlagen**. In einem Zug kann immer nur **eine** der drei Möglichkeiten gewählt werden.

3.1 Setzen eines Steines

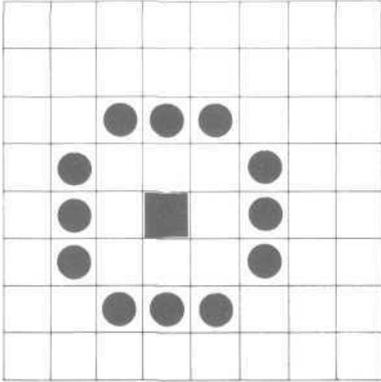
Ein Stein kann auf ein beliebiges leeres Feld gesetzt werden. Es ist jedem Spieler freigestellt, wann er welchen Stein wohin setzen will.

3.2 Bewegen eines Steines

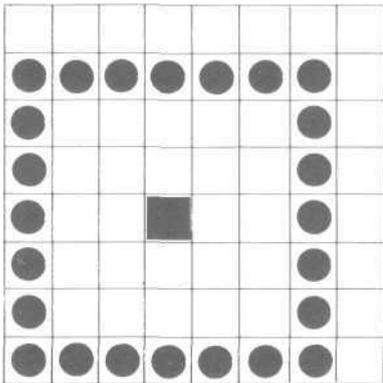
Die verschiedenen Steine haben unterschiedliche Bewegungsmöglichkeiten:



Der Käfer zieht ein Feld weit in beliebiger Richtung.



Die Katzengöttin (Dreieck) zieht zwei Felder weit. Waagrecht, senkrecht oder im Rösselsprung.



Der Falke (Zylinder) zieht drei Felder weit. Waagrecht, senkrecht, diagonal oder zwei Felder waagrecht/senkrecht und ein Feld diagonal oder zwei Felder diagonal und ein Feld waagrecht oder senkrecht.

Bei jedem Zug **muß** jeder Stein seine Bewegung über die volle Distanz ausführen. Das Überspringen von eigenen und gegnerischen Steinen ist erlaubt.

3.3 Schlagen eines Steines

Ein gegnerischer Stein wird geschlagen, indem man direkt auf das betreffende Feld zieht. Es besteht **kein** Schlagzwang. Geschlagene Steine werden sofort vom Spielfeld genommen. Ihre Punktwerte werden dem Spieler gutgeschrieben, der sie geschlagen hat.

4. Ende des Spiels

Gewinner ist, wer als erster **30 Punkte** gesammelt hat. Das Spiel wird als UNENTSCHIEDEN abgebrochen, wenn es keinem der Spieler gelingt, einen Punktevorsprung von mehr als 3 Punkten zu erringen. Beide Spieler müssen aber **mindestens 20 Punkte** erreicht haben.

SPIELVARIANTE

1. Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält jetzt 24 Steine einer Farbe, von jeder Sorte also 8. Weiß beginnt.

Ziel des Spiels und Spielverlauf bleiben gleich.

2. Ende des Spiels:

Gewinner ist, wer als erster **60 Punkte** gesammelt hat.

Das Spiel wird als UNENTSCHIEDEN abgebrochen, wenn es keinem der Spieler gelingt, einen Punktevorsprung von mehr als 5 Punkten zu erringen. Beide Spieler müssen aber mindestens 40 Punkte erreicht haben.

© 1983 by L. Hensley Verlag HEXAGAMES GmbH • Rostädter Straße 14 • D-6072 Dreieich
Tel. 0 61 03-6 67 40
- 6 67 80
TX 17 610 391 hexad