

MB
SPIELE

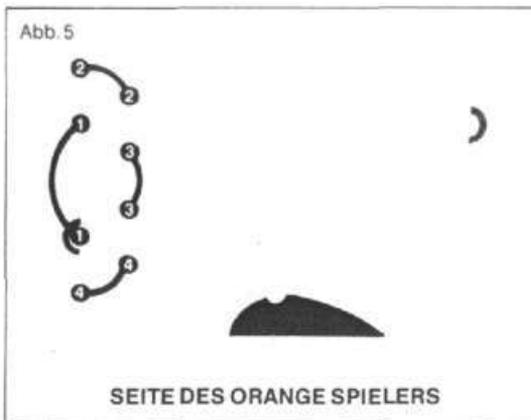
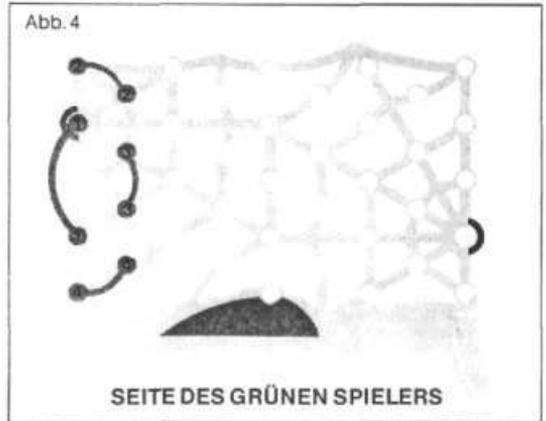
SPINNENTAKTIK

Spielanleitung

AUFBAU DES SPIELS

1. Die Spieler wählen ihre Farbe. Dann nehmen sie sich 3 kleine Spinnen und Daddy Langbein dieser Farbe.
2. Die Spieler setzen sich gegenüber und stellen das Netz so zwischen sich auf, daß beide ihre Spielseite (markiert durch den farblich entsprechenden Aufkleber) vorsieh haben.
3. Beide Spieler setzen ihre Spinnen so ins Netz, wie es die Abbildungen 3, 4 und 5 zeigen.

DIE STARTPOSITIONEN DER SPINNEN



Die orangefarbenen Spinnen in diese Netzlöcherstecken.



ZIEL DES SPIELS

Es gibt zwei Möglichkeiten zu gewinnen:

- Entweder als erster alle Spinnenbeine des Gegenspielers aus dem Netz gestoßen zu haben;
- oder ein Bein einer eigenen Spinne in das gegnerische Nest gesteckt zu

haben.

Anmerkung: Die grünen Spinnen ziehen nur auf der Spielseite des grünen Spielers, die orangefarbenen Spinnen nur auf Seite des orange Spielers.

UND JETZT GEHT'S LOS:

1. Die Spieler stimmen ab, wer anfängt. Beide ziehen nur die Spinnen ihrer Farbe.
2. **Der Spezial-Eröffnungs-Zug:** Der erste Spieler zieht nur 1 Bein einer seiner Spinnen in ein nahegelegenes Netzloch. Dann ist sein Zug beendet.
3. Der zweite Spieler zieht 2 Beine. Damit endet sein Zug.
4. Das Spiel geht jetzt abwechselnd weiter, beide Spieler ziehen immer 2 Beine pro Durchgang.

Wie die Spinnen ziehen: Die Spinnen dürfen in jede Richtung ziehen - aber nur in Reichweite! Die Beine dürfen niemals g-e-d-e-h-n-t werden! Eine kleine Spinne kann mit ihrem Bein immer nur in ein Netzloch ziehen, das neben ihrem

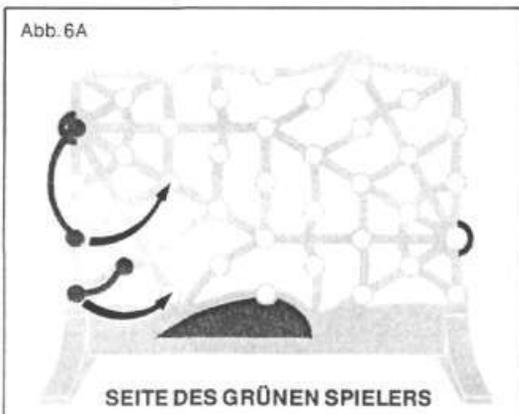
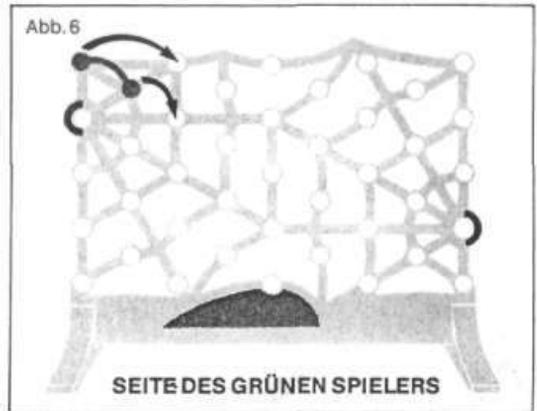
anderen Bein liegt. Daddy Langbein kann ein oder zwei Löcher neben seinem anderen Bein landen. Das Strecken der Spinnen kann zu Beschädigungen bzw. Funktionsbeeinträchtigungen führen. Wer an der Reihe ist, muß entscheiden, welche 2 Beine er ziehen will:

- Er kann beide Beine einer Spinne ziehen, wie es in Abb. 6 gezeigt wird;
- oder er kann 1 Bein einer und 1 Bein einer anderen Spinne ziehen, wie es Abb. 6A zeigt.

Dasselbe Bein darf in einem Durchgang *nicht* zweimal gezogen werden!

DIE ZWEI ZUGMÖGLICHKEITEN

Der grüne Spieler kann beide Beine seiner kleinen grünen Spinne ziehen.



Oder der grüne Spieler kann 1 Bein seines grünen Daddy Langbein und 1 Bein seiner kleinen grünen Spinne ziehen.

Wohin man ziehen darf: Ein Spieler kann 1 Bein *entweder* in ein Netzloch ziehen, das von einer gegnerischen Spinne besetzt ist, *oder in* ein unbesetztes Netzlochziehen.

Wie man einen Netzhänger schafft: Wer bei seinem Zug 1 Bein seiner Spinne in ein Netzloch zieht, in dem eine gegnerische Spinne sitzt, schafft durch Herausdrücken des gegnerischen Spinnenbeines aus dem Netz einem Netzhänger! (s. Abb 7 und 7A).

Wie man eine gegnerische Spinne rauswirft: Wer ein Bein in das Netzloch zieht, in dem ein gegnerischer Netzhänger sitzt, wirft diesen aus dem Netz und gleichzeitig aus dem Spiel! (s. Abb 8 und 8A).

Anmerkung: Wer Glück hat, könnte mit dem ersten Bein einen Netzhänger schaffen und dann mit dem zweiten Bein die gegnerische Spinne aus dem Netz werfen!

WIE MAN EINE SPINNE RAUSWIRFT

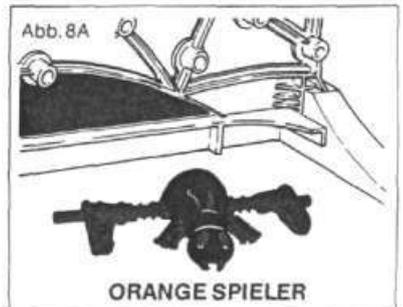
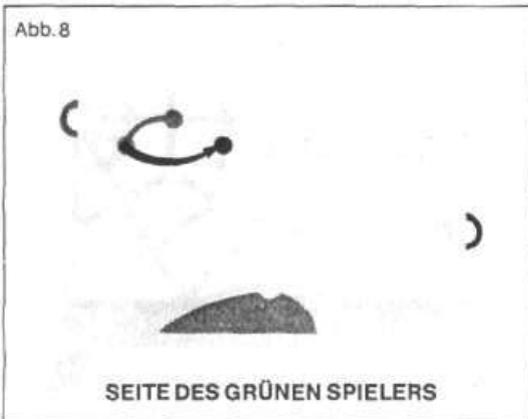
Der Zug: Die grüne Spinne greift eine orangefarbene an. Grün zieht 1 Bein in ein von orange besetztes Netzloch!



Das Ergebnis:

Das Bein der orangefarbenen Spinne wird herausgestoßen!
Das ist ein Netzhänger!

Der Zug: Die grüne Spinne beendet ihren Angriff. Grün zieht das andere Bein in das vom orangefarbenen Netzhänger gehaltene Loch!



Das Ergebnis:

Die orangefarbene Spinne fällt aus dem Netz! Sie ist rausgeworfen!

Das Wiedereinsetzen eines

Netzhängers: Wenn ein Netzhänger hat, muß versuchen, in seinem Durchgang das Bein dieser Spinne wieder in ein Netzloch einzusetzen, um zu verhindern, daß die Spinne vom Gegenspieler ganz rausgeworfen wird.

Wichtig:

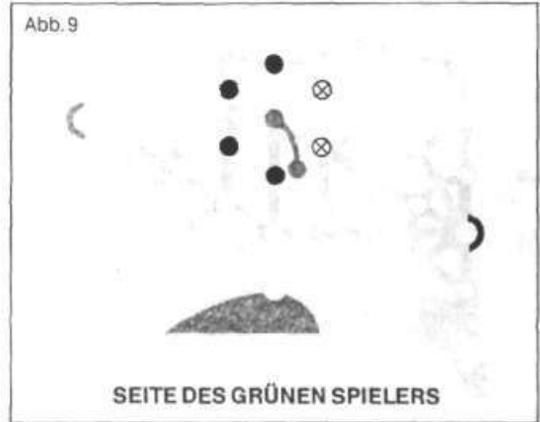
Das Wiedereinsetzen eines Beines kostet den ganzen Durchgang!

Zum Wiedereinsetzen muß das hängende Bein in jedem Fall in ein **unbesetztes** Loch gezogen werden. Das Wiedereinsetzen darf **nicht** zum gleichzeitigen Vorrücken in Richtung gegnerisches Nest genutzt werden. Das hängende Bein darf über oder unter dem anderen Bein des Netzhängers eingesetzt werden -oder auch rückwärts in Richtung eigenes Nest- aber niemals zum gegnerischen Nest hin. (s. Abb 9).

Dieser kleine grüne Netzhänger kann sein hängendes Bein nur in eines der schwarzen Löcher wiedereinsetzen! Es darf nicht in eines der beiden angekreuzten Netzlöcher ziehen, weil das die Spinne näher an das gegnerische Netz heranbringen würde! Alle anderen Netzlöcher sind außerhalb ihrer Reichweite.

● ERLAUBTE ZÜGE

⊗ UNERLAUBTE ZÜGE



WIE MAN GEWINNT

Um das Spiel zu gewinnen, muß man **entweder** alle gegnerischen Spinnen aus dem Netz geworfen, **oder** 1 Bein einer seiner Spinnen in das gegnerische Nest gesteckt haben.

