

Ein Reaktions-Spiel für scharfe Augen und flinke Finger

2 Spieler

Inhalt des Spiels

- 2 Spielfelder
- 2 Sätze farbiger Spielsteine, je 3 in 4 Farben pro Satz
- 1 Glöckchen
- 1 Plastikbeutel
- 48 farbige Chips, je 12 in 4 Farben
- 8 Gummipuffer

Ziel des Spiels

Die meisten Punkt-Chips durch schnellstes Zusammenstellen von vorgegebenen Farbfolgen in den Spurrillen zu sammeln.

Vorbereitung des Spiels

- Die farbigen Spielsteine werden von den Halterungen gelöst und nach Farben sortiert.
- Jeder Spieler nimmt 3 Steine von jeder der 4 Farben.
- Die 8 Gummipuffer werden von der Halterung entfernt und in die Löcher unter den Spielfeldern eingesetzt.
- Jeder Spieler nimmt sich ein Spielfeld und stellt es vor sich hin (s. Abb. 1).

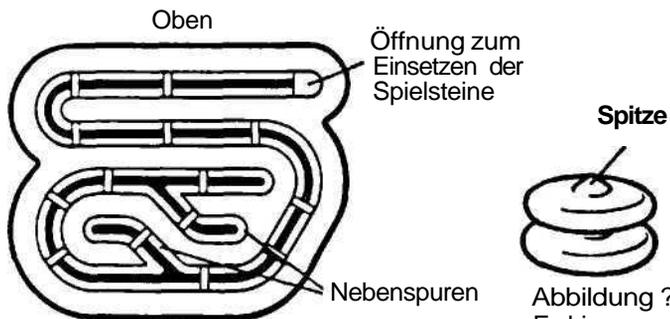


Abbildung 1

4715-LD 1177

Die Öffnung zum Einsetzen der Spielsteine befindet sich rechts oben in der Spur.

- Als nächstes werden alle 12 Spielsteine in die Spur des Spielfeldes wie folgt eingesetzt:

- Jeder farbige Spielstein hat auf einer Seite eine kleine Spitze (s. Abb. 2).

Mit der Spitze nach oben wird einer der Steine in die Öffnung eingesetzt und in der Spur nach links geschoben. Auf diese Weise wird die Spur mit den 12 farbigen Spielsteinen gefüllt, wobei die Reihenfolge beliebig ist.

Anmerkung: Die Steine gleiten leicht in die Spur. Man kann Ketten daraus bilden und sie wie einen Zug zusammen schieben. Am Ende der Spur können die Steine in die Nebenspuren rangiert werden (s. Abb. 1). So kann die Farbfolge in der Spur beliebig geändert

- Die 48 Punkt-Chips bleiben in dem Plastikbeutel.

Mischen der Spielsteine

- Vor der ersten Runde—und zwischen allen weiteren—werden die farbigen Spielsteine in den Spuren unter Zuhilfenahme der Nebenspuren gemischt (s. Abb. 1) und in eine Position gebracht die man für das weitere Spiel für günstig hält.
- Jetzt müssen beide Spieler alle 12 Spielsteine zum anderen Ende der Spur zum Start schieben. Das gilt für jede Runde (s. Abb. 3).

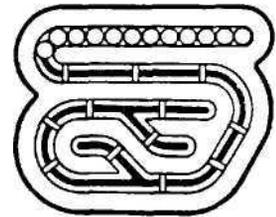


Abbildung 3. Spielsteine in Startposition für jede Runde

Spielregeln

- Es wird festgelegt, wer die erste Runde beginnt. Nach dem ersten Durchgang beginnt jeweils der Sieger aus der vorhergehenden Runde.
- Das Glöckchen wird zwischen beide Spieler gestellt. Wer anfängt, klingelt dieses Glöckchen zum Start der ersten Runde.
- Jetzt ist bis zum nächsten Klingeln kein weiteres Mischen oder Bewegen der Spielsteine mehr gestattet.

4. Der Spieler, der anfängt, nimmt nun jeweils einen der farbigen Punkt-Chips aus dem Plastikbeutel, ohne dabei in den Beutel zu schauen. Er reiht diese Chips waagrecht eng auf dem Tisch zwischen den beiden Spielern aneinander, bis 3 Chips einer Farbe in der Reihe liegen. Damit ist die Reihe fertig. Sie kann niemals kürzer als 3 und niemals länger als 9 Chips sein.
5. Wenn die Reihe vollständig ist, klingelt der Spieler erneut das Glöckchen, und los geht das Spiel.
6. Beide Spieler versuchen sofort, die Farbreihe vom Tisch in ihrer Spur zu wiederholen. Beide Enden der Chips-Reihe können als Anfang der Folge gelten. Die Spielidee ist, die Steine so schnell wie möglich zu mischen (und dazu die Nebenspuren unten auf dem Spielfeld zu nutzen) aber ohne Hektik. Kein Stein darf während des Spiels aus der Spur genommen werden.
7. Sobald ein Spieler alle seine Steine in die richtige Reihenfolge gebracht hat, schiebt er die Farbkette (die der Zahl der Chips auf dem Tisch entspricht) ans obere Ende der Spur bis hin zur Öffnung und greift nach dem Glöckchen.
8. Der erste Spieler, der das Glöckchen aufnimmt und klingelt, stoppt das Spiel für alle.
9. Die Farbkette wird überprüft. Falls sie nicht mit der Folge der Chips auf dem Tisch übereinstimmt, gibt es noch keinen Sieger. Das Spiel wird sofort wieder aufgenommen, bis ein Spieler erneut eine Reihe ans obere Ende bringt und klingelt. Wenn die Folge korrekt ist gewinnt dieser Spieler den Durchgang und kassiert diese Chips als Preis.
10. Das Spiel wird so Runde für Runde fortgesetzt bis keine farbigen Chips mehr im Beutel sind. Die letzte Runde wird auch dann gespielt, wenn die Folgt nicht mehr 3 Chips einer Farbe enthält. Schließlich können es ein oder zwei Chips sein, die für den letzten Durchgang im Beutel zurückgeblieben sind.

Sieger des Spiels

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkt-Chips gesammelt hat ist der Gewinner des Spiels.