



MEANDER

MEANDER



Das Denkspiel Für das 21. Jahrhundert

Für 2 Spieler ab 12 Jahren.

MEANDER ist nach TALON
der zweite Titel der neuen Denkspiel-Collection
auf dem Hause PHARAO.



Die PHARAO-Collection. Immer einen Zug voraus.

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren



Beispiel einer Spielpartie



gegnerisches Depot. Spielsteine aufgestellt



gegnerisches Depot, Spielsteine liegend



gegnerischer Meander. Spielsteine stehend



eigener Meander, Spielsteine stehend



eigenes Depot, Spielsteine liegend



eigenes Depots Spielsteine aufgestellt

Die MEANDER-Spielregeln

Ziel des Spiels ist es, 14 Spielsteine so aneinanderzufügen, daß sie einen durchlaufenden kompletten Meander bilden.

1. Die 28 Spielsteine werden zunächst gemischt und zwischen den beiden Spielern ausgelegt.
Dann schiebt jeder Spieler abwechselnd je 1 Spielstein in sein Depot bis alle Spielsteine verteilt sind und in den Depots der beiden Spieler je 14 Spielsteine liegen.
2. Nun nimmt jeder Spieler aus seinem Depot 3 beliebige Spielsteine auf (wie Spielkarten) und stellt diese so vor sich hin, daß nur er die ursprüngliche Spielstein-Unterseite sehen kann, sein Gegenspieler hingegen nur die ursprüngliche Spielstein-Oberseite,
Diese Spielsteine wie auch alle weiteren aufgestellten Spielsteine müssen über die gesamte Spielpartie hindurch in dieser Position verbleiben.
3. Der durch Losentscheid ermittelte Eröffnungsspieler muß nun aus seinem Depot mindestens 1 aufgestellten Spielstein nehmen und mit diesem die Bildung seines Meanders beginnen.
Haben die aufgestellten Spielsteine eine durchlaufende Meander-Linie, so kann er auch gleich mit 2 oder mit allen 3 Spielsteinen beginnen,
Alle im eigenen Meander aufgestellten Spielsteine dürfen dann nicht mehr verändert werden.
Abschließend stellt der Spieler in seinem Depot 1 neuen beliebigen Spielstein auf und beendet so seinen Spielzug,
Der andere Spieler verfährt danach in gleicher Weise.

4. Nun ist wieder der Eröffnungsspieler am Zug., der jetzt folgende Möglichkeiten hat:
 - a) Er kann 1 aufgestellten Spietstein aus seinem Depot (wenn notwendig auch um 180 Grad gekippt) links oder rechts an seinen Meander anfügen.
 - b) Er kann aber auch aus dem gegnerischen Meander, wenn dort mindestens 2 Spielsteine vorhanden sind, den Jeweils äußersten linken oder rechten Spielstein wegnehmen und diesen (ggf. auch um 180 Grad gekippt) links oder rechts an seinen Meander anrügen. muß aber an diesen Spielstein zusätzlich noch aus seinem eigenen Depot 1 aufgestellten Spielstein (ggf. auch um 180 Grad gekippt) mit anrügen.
 - c) Bietet sich dem Spieler keine derartige Möglichkeit oder verzichtet er auf das Anfügen, so stellt er sofort 1 neuen beliebigen Spielstein auf.Danach verfährt der andere Spieler in gleicher Weise-
- 5, Die Spietpartie wird nun so lange fortgesetzt bis ein Spieler einen kompletten Meander mit 14 Spielsteinen gebildet und damit die Spielpartie gewonnen hat. Generell gilt, in jedem Spielzug, darf immer nur 1 eigener Spielstein an den eigenen Meander angefügt werden. um jedoch "fertigmachen", d.h. um einen kompletten Meander zu bilden. dürfen in einem Spielzug an einer Seite auch mehrere Spielsteine angefügt werden.
6. Hat einer der Spieler in seinem Depot keine liegenden Spielsteine mehr, so muß er in jedem Spielzug immer 1 Spielstein an seinen Meander anrügen, auch dann, wenn keiner seiner Spielsteine an seinen Meander passt,
7. Schafft keiner der Spieler einen kompletten Meander so ist Sieger wer den längsten Meander vorweisen kann,

Das Beispiel bietet folgende Möglichkeiten

1. Der mittlere der aufgestellten Spielsteine aus dem eigenen Depot kann (um 180 Grad gekippt) an die linke Seite des eigenen Meanders angefügt werden.
2. Der mittlere der aufgestellten Spielsteine aus dem eigenen Depot kann an die rechte Seite des eigenen Meanders angefügt werden.
3. Der rechte der aufgestellten Spielsteine aus dem eigenen Depot kann an die linke Seite des eigenen Meanders angefügt werden.
4. Der rechte der aufgestellten Spielsteine aus dem eigenen Depot kann (um 180 Grad gekippt) an die rechte Seite des eigenen Meanders angefügt werden,
5. Der linke Spielstein aus dem gegnerischen Meander kann an die linke Seite des eigenen Meanders, und daran anschließend der linke der aufgestellten Spielsteine aus dem eigenen Depot (um 180 Grad gekippt), angefügt werden.
6. Der linke Spielstein aus dem gegnerischen Meander kann (um 180 Grad gekippt) an die rechte Seite des eigenen Meanders, und daran anschließend der linke der aufgestellten Spielsteine aus dem eigenen Depot, angefügt werden.
7. Nach Ausführung einer der beschriebenen Möglichkeiten wird im eigenen Depot 1 beliebiger liegender Spielstein aufgestellt und damit der Spielzug beendet.

Oder aber es wird auf Jede Möglichkeit ganz verzichtet und gleich 1 beliebiger liegender Spielstein aufgestellt.

Aufstellen von Spielsteinen

Die einzelnen Spielsteine dürfen so



oder so (um 180 Grad gekippt) aufgestellt werden,



nicht hingegen so (um 90 Grad gekippt)



und auch nicht so (um 270 Grad gekippt).



Bilden eines Meanders

Die unterschiedlich großen Meander-Schleifen dürfen in beliebiger Folge kombiniert werden, beispielsweise so



Daß übrigens bereits schon

ZEUS

mit seinen Brüdern Poseidon und Hades

MEANDER

gespielt haben soll um die Welt aufzuteilen.

ist eine reine Erfindung und durch nichts erwiesen.



Seit vielen Jahren bei Strategen und Taktikern beliebt:

Die PHARAO-Collection

mit den exklusiven Brettspielen PHARAO. RAMSES.
ISIS, URÄUS, SENETI. THEBEN, KARNAK.

Kostenlosen Farbkatalog anfordern!

- PHARAO-Brettspiele, Postf. 500501, 80975 München
- Telefon (089) 149 20 92. (0172) 830 09 34
- Telefax (089) 140 33 52
- Internet www.pharao-brettspiele.de