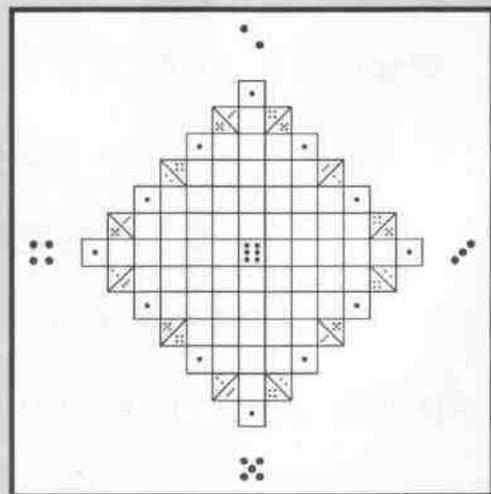
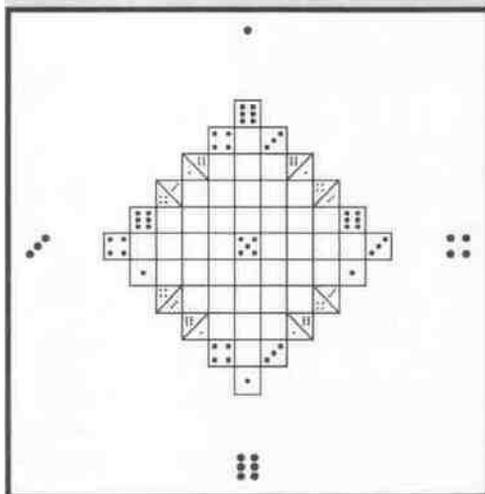
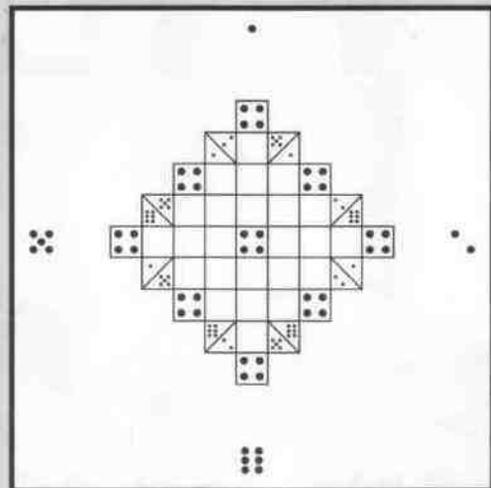
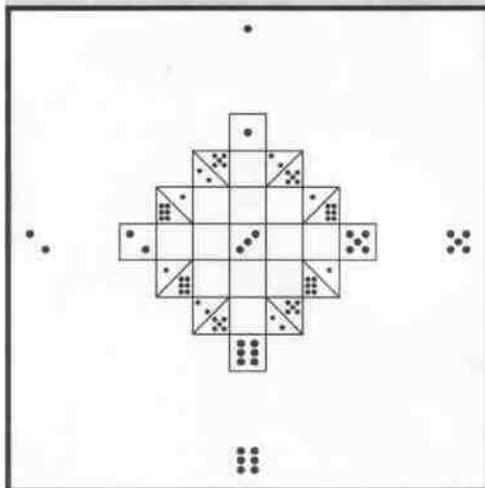
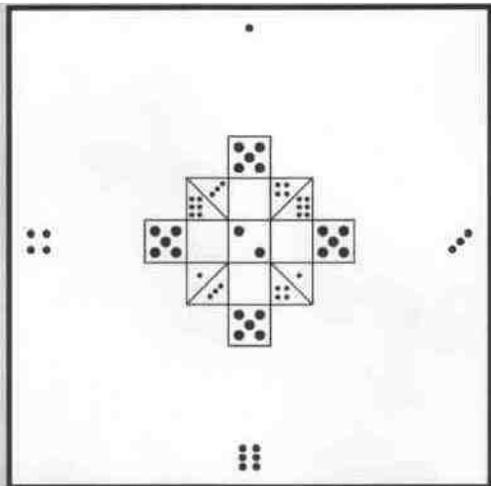
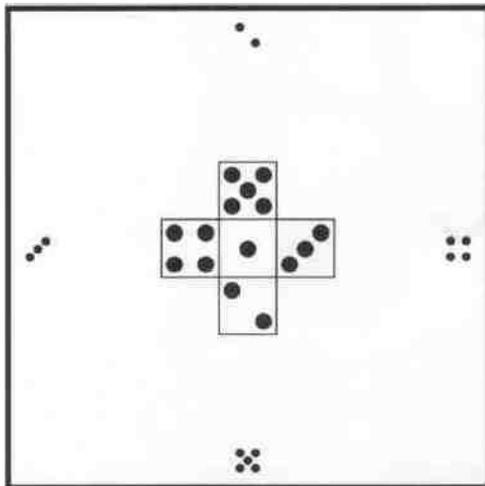


TACTIX

SPIELANLEITUNG





TACTIX.

SPIELMATERIAL:

1 Spielbrett,
2 x 8 Holzwürfel (weiß und schwarz) und
2 Königswürfel (weiß und schwarz)

DARUM GEHT'S: DAS SPIEL-ZIEL.

Bei TACTIX müssen Sie entweder den gegnerischen König schlagen oder Ihren König auf das markierte Königsfeld des Gegners bringen.

BEVOR ES LOSGEHT: Die Spiel-Vorbereitung.

Die Spieler wählen ihre Farbe und bringen dann ihre Würfel auf dem Spielbrett in die Ausgangsstellung. Auf dem Spielbrett steht, welche Augenzahl jeweils nach oben zeigt. Alle Würfel zeigen in der Ausgangsstellung mit der Drei nach außen und mit der Vier in Richtung des Gegners.

ZUG UM ZUG UM ZUG: DER SPIEL-VERLAUF.

Der Spieler mit den weißen Würfeln beginnt. Dann ziehen die Spieler jeweils abwechselnd. Dabei werden die Würfel von Feld zu Feld gekippt.

Wie weit Sie ziehen dürfen, wird von der Augenzahl auf der Oberseite des Würfels bestimmt. Sie dürfen vorwärts, rückwärts oder seitwärts ziehen, nicht aber diagonal. Innerhalb eines Zuges können Sie entweder vorwärts oder rückwärts ziehen; beides in einem Zug zu tun, ist nicht erlaubt. Aber einmal während des Zuges dürfen Sie im rechten Winkel abbiegen. Sie dürfen keine Würfel überspringen, und die Augenzahl muß voll gezogen werden, d.h., daß man keine Würfelpunkte verfallen lassen darf. Der Königswürfel kann jeweils nur ein Feld weiter bewegt werden.

RAUS DAMIT: DAS SCHLAGEN VON WÜRFELN.

Wenn Sie genau auf einem Feld landen, auf dem schon ein Würfel des Gegners steht, wird dieser Würfel geschlagen und vom Spielbrett genommen. Wenn Sie den König des Gegners schlagen, haben Sie die Partie TACTIX gewonnen.

WIE DER NAME SCHON SAGT: DIE TAKTIK BEI TACTIX.

Mit den Würfelbewegungen versucht man, zwei Dinge zu erreichen: Den gegnerischen König zu schlagen und gleichzeitig den eigenen König zu schützen.

Dazu können Sie die drei Variablen bei der Würfelbewegung zu Ihrem taktischen Vorteil nutzen:

- die Augenzahl der Würfel auf der Oberseite
- die Möglichkeit der Richtungsänderung und
- der Punkt der Richtungsänderung.

DA SCHAU AN: DIE DIAGRAMME.

Natürlich ist es besonders gut zu wissen, welche Augenzahl sich am Ende eines Zuges auf der Oberseite befindet. Die Abbildungen auf Seite 2 können Ihnen dabei helfen. So sind sie aufgebaut:

- Im Mittelpunkt befindet sich jeweils die Oberseite des Würfels.
- Die Diagramme zeigen jeweils den gesamten Aktionsradius der entsprechenden Augenzahl.
- Die Augenzahl der Ihnen zugewandten Würfeloseite finden Sie ober- und unterhalb bzw. links und rechts des Diagramms.
- Die Seitenfelder der Diagramme zeigen die Augenzahlen, die Sie mit der jeweiligen Anzahl Schritte erreichen können.

Und so funktioniert es: Ihre Würfeloberseite zeigt z.B. vier Augen. Sie wählen das Diagramm, bei dem die Vier in der Mitte steht. Wenn die Würfeloseite, die Sie direkt vor sich sehen, eine Sechs zeigt, schauen Sie nun auf die Fläche über dem Diagramm, wo sich die Sechs befindet. Wenn Sie Ihre vier Schritte z.B. geradeaus gehen, erhalten Sie am Ende des Zuges wieder eine Vier. Wenn Sie einen Schritt rückwärts und dann drei Schritte nach rechts gehen, erhalten Sie eine Fünf. Wären Sie zunächst drei Schritte nach rechts und dann nochmals nach rechts abgebogen, hätten Sie eine Sechs erhalten.

ZUM SCHLUSS: DAS SPIEL-ENDE.

Gewonnen hat der Spieler, der auf das Königsfeld des Gegners kommt oder der den gegnerischen König schlägt.

Wenn Sie eine kürzere Partie spielen wollen, kann auch der Spieler gewinnen, der mit seinem König zuerst das Mittelfeld erreicht.

WIR GEBEN IHNEN EINE ANTWORT, ODER: Ein ganz besonderer Service von Schmidt.

Sie haben etwas nicht verstanden? (Kann eigentlich nicht sein, oder?)

**Dann fragen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an
Schmidt Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin schicken.**

<http://www.schmidtspiele.de>

Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.

XITCOT



**Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359 Berlin, Germany.
<http://www.schmidtspiele.de>**