

PLIMUS-SPIELANLEITUNG

Strategisches Gesellschaftsspiel für 2 oder 4 Personen ab 10 Jahre

Inhalt

- 1 Spielplan
- 1 Spielanleitung
- 24 Plussteine in 4 Farben
- 24 Minussteine in 4 Farben
- 1 Blankostein (neutral)
- 1 Reservestein

Ziel

Ziel des Spiels ist es, die eigene 12-Spielsteine-Mannschaft auf den gegenüberliegenden Aufstellungsfeldern des Gegners zu formieren und zwar in der gleichen Grundaufstellung wie bei Spielbeginn.

Spiel für 2 Personen (Grundversion)

Zwei Spielsteine-Mannschaften (blau-rot oder gelb-grün) werden lt. Spielplan auf die farbigen Felder gestellt: Plusstein auf Plus, Minusstein auf Minus.

Spielgrundsätze

- *Man einigt sich, wer beginnt.
- *Die Spieler bewegen ihre Steine immer abwechselnd.
- *Es besteht immer Zugzwang.
- *Jeder Spielstein darf sämtliche Spielfelder (auch die 4 Pole) zum Setzen und Springen benutzen.
- *Jegliche Veränderung gilt als 1 Zug.
- *Alle Spielsteine verhalten sich wie Magnete: Ungleiche Steine (Plus-Minus) ziehen sich an, d.h. sie dürfen sich überspringen und zu Doppelsteinen verbinden. Gleiche Steine (Plus-Plus oder Minus-Minus) stoßen sich ab, d.h. sie versperren sich gegenseitig den Weg.

Setzen

Die Steine werden in beliebiger Richtung entlang der Linien von einem Feld auf ein freies, benachbartes Feld gesetzt (Bild 1).

Doppelsteine

(= Besonderheit des Spiels)

Zwei eigene, ungleiche Plus-Minus-Einzelsteine dürfen sich zu 1 Doppelstein verbinden (Bilder 2 und 3) und können im nächsten Zug wie ein Einzelstein bewegt werden. Der obere Stein bestimmt nun die Polarität des Doppelsteines.

Der obere Stein darf sich jederzeit wieder vom unteren trennen, kann getrennt bleiben oder sich mit einem anderen Einzelstein verbinden (Bilder 4 bis 8).

Überspringen

Es besteht immer Sprungmöglichkeit über eigene und fremde Steine, über einzelne und doppelte, aber nur in gerader Linie und wenn hinter dem zu überspringenden Stein noch ein Feld frei ist (Bilder 3 und 8).

Wird ein Einzel- bzw. Doppelstein, der auf einem „mit Punkt (•)“ gekennzeichneten Feld steht, übersprungen, so darf bei diesem Stein die Sprungrichtung beliebig geändert werden (Bild 9).

Schneller voran kommt man mit Mehrfachsprüngen, wenn zu überspringende Steine und freie Felder sich abwechseln (Bild 10).

Über zwei oder mehrere direkt nebeneinanderliegende Steine darf man nicht springen.

Schlagen

Doppelsteine besitzen eine für das Spielgeschehen wichtige Zusatzfunktion: Sie dürfen fremde Steine beim Überspringen schlagen. Hinter dem zu schlagenden Stein muß ein Feld frei sein.

Die geschlagenen Steine werden sofort beliebig in die 4 großen Pole verbannt, bleiben jedoch weiterhin am Spielgeschehen beteiligt. Der Doppelstein muß getrennt und die verbleibenden Einzelsteine beliebig auf die Pole verteilt oder nur in einen der Pole gestellt werden (Bild 11).

Durch Mehrfachsprünge ist es möglich, gleich mehrere Einzel- bzw. Doppelsteine zu schlagen und zu verbannen.

Auf den farbigen Plus- und Minusfeldern darf man nicht schlagen.

Niemand ist zum Schlagen verpflichtet!

Pole

Pole sind die 4 großen Felder, die ebenfalls zum Setzen benutzt werden dürfen. Auf ihnen können sich beliebig viele (eigene und fremde) Steine versammeln und sind hier in Sicherheit.

Kein Stein darf im Pol übersprungen oder geschlagen werden. Steine verdoppeln oder trennen ist gestattet beim Hineinsetzen, -springen oder -schlagen in den Pol oder beim Verlassen des Pols.

Spieltaktik

Will man zügig und schlagkräftig vorankommen, sollten Einzelsteine möglichst bald verdoppelt werden.

Spiel für 2 Personen (Erweiterte Version)

Spielablauf wie bei der Grundversion für 2 Personen.

Zusätzlich wird der Blankostein auf ein der beiden Spielfelder „mit Kreis (0)“ gestellt, die sich seitlich von den Spielern befinden. Der Blankostein gilt als Blockade: Er darf weder bewegt noch übersprungen werden.

Spiel für 4 Personen (Grundversion)

Spielablauf wie bei der Grundversion für 2 Personen.

Nur die gegenüberstehenden Spielsteine-Mannschaften schlagen sich gegenseitig.

Spiel für 4 Personen (Erweiterte Version)

Spielablauf wie bei der Grundversion für 2 Personen.

Alle Spielsteine-Mannschaften schlagen sich gegenseitig.

Viel Spaß und guten Erfolg.

Spielzüge mit Plussteinen

(entspr. genauso mit Minussteinen)

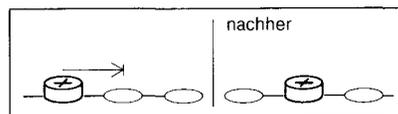


Bild 1 Einzelstein setzen

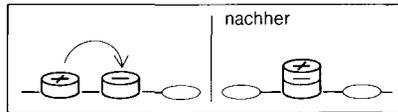


Bild 2 Doppelstein bilden mit Setzen (nur mit eigenen Einzelsteinen)

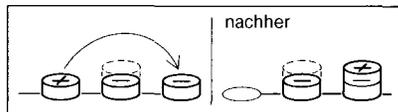


Bild 3 Doppelstein bilden mit Überspringen

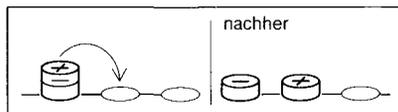


Bild 4 Doppelstein trennen und setzen

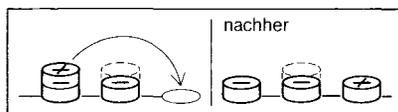


Bild 5 Doppelstein trennen und Einzel- bzw. Doppelstein überspringen

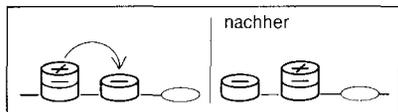


Bild 6 Doppelstein trennen, setzen und neuen Doppelstein bilden

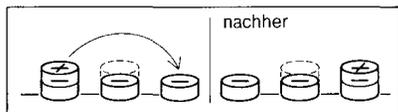


Bild 7 Doppelstein trennen, überspringen und neuen Doppelstein bilden

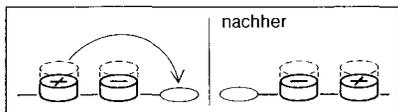


Bild 8 Einzel- bzw. Doppelstein überspringt Einzel- oder Doppelstein

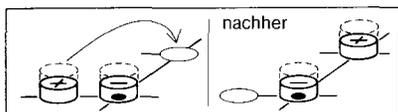


Bild 9 Einzel- bzw. Doppelstein ändert die Sprungrichtung bei Feld mit •

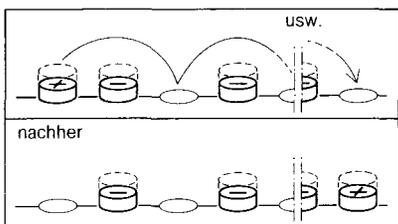


Bild 10 Mehrfachsprünge von Einzel- bzw. Doppelsteinen

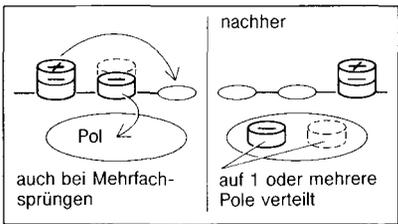


Bild 11 Doppelstein überspringt, schlägt und verbant fremde Einzel- oder Doppelsteine in den Pol