

**MB**  
SPIELE

# TAKE 5

ab 8 Jahre  
2 Spieler

Das vertrackte Strategiespiel um Fünf in einer Reihe!

## INHALT

Lila Spielfiguren: 10 Stifte, 4 Fäßchen, 4 hohle Fäßchen  
Gelbe Spielfiguren: 10 Stifte, 4 Fäßchen, 4 hohle Fäßchen

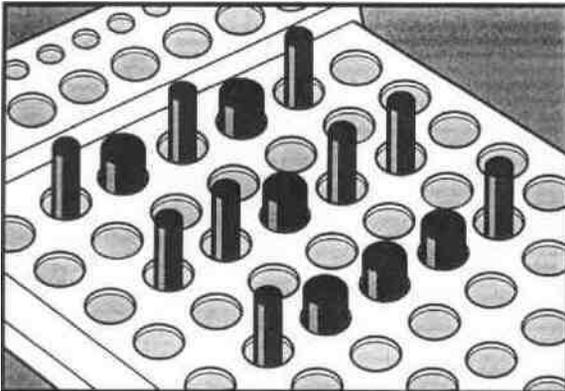
## ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler mit seinen Spielfiguren eines der Muster "Fünf in einer Reihe" zu erhalten.

## Gewinn-Muster

Es gibt drei mögliche Gewinnmuster, die aus Stiften, Fäßchen und hohlen Fäßchen in einer Reihe bestehen.

Jede mögliche Kombination von Fäßchen und hohlen Fäßchen der eigenen Farbe ist zulässig, Reihen dürfen nicht unterbrochen sein und können vertikal, horizontal oder diagonal verlaufen.



## SPIELAUFBAU

Das Spiel wird so zwischen beide Spieler gelegt, daß die kurzen Seiten den Spielern zugewandt sind.

Jeder wählt eine Farbe und setzt alle Spielfiguren auf das Startfeld (das erhöhte Feld, das den Spielern am nächsten liegt).

## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt.

### Setzen der Spielfiguren

Wer an der Reihe ist, setzt EINE seiner Spielfiguren auf das Spielfeld.



Spielfiguren des Gegners dürfen nicht bewegt werden.



Man darf einen Stift der eigenen Farbe in das hohle Fäßchen des Gegners stecken.



Man kann auch eines der eigenen Fäßchen auf einen Stift des Gegners stecken.



Aber man kann nicht einen Stift der eigenen Farbe in ein hohles Fäßchen der eigenen Farbe stecken.



Sind ein Stift und ein Fäßchen unterschiedlicher Farbe auf einem Feld, zählen die beiden Spielfiguren für ihre jeweiligen Spieler,  
Beispiel: ein gelber Stift in einem lila hohlen Fäßchen zählt als ein Stift für den gelben Spieler und als ein Fäßchen für den lila Spieler.



Es ist nicht möglich bereits verwendete Figuren wieder aus dem Spiel zu nehmen,



Es ist nicht möglich, auszusetzen, wenn man an der Reihe ist. Man muß eine Figur setzen oder bewegen...

### Stifte und Fäßchen bewegen

Sind alle Figuren einer Art - entweder Stifte oder Fäßchen - ins Spiel gebracht, kann man die bereits auf dem Spielfeld vorhandenen Figuren der gleichen Art bewegen

Sind alle zehn Stifte im Spiel, können sie auf andere Felder bewegt werden, auch wenn man noch Fäßchen auf dem Startfeld hat.

Das gleiche gilt für die acht Fäßchen (hohle und normale). Sind alle ins Spiel gebracht worden, können sie bewegt werden; Auch wenn noch Stifte auf dem Startfeld sein sollten.

## GEWINNERDESSPIELS

Wer als erster Spieler eins der Gewinnmuster mit seinen Stiften und Fäßchen erreicht hat, hat gewonnen