

Spear-Spiel

No. 26250

J. W. Spear & Söhne
Spielefabrik und -Verlag
85 Nürnberg 13

Sperrre · Spielregel

Bei diesem Spiel, für zwei bis vier Teilnehmer ab acht Jahren, kommt es darauf an, die eigenen Spielsteine auf die ihrer Farbe entsprechenden Zielfelder in der Mitte der Spielfläche zu bringen.

Jeder Mitspieler hat zwei gleichfarbige Spielsteine, die er auf die außerhalb der Spielfläche liegenden Ausgangsfelder seiner Farbe stellt. Bei vier Teilnehmern erhält jeder 15, bei drei Mitspielern jeder 20 und bei nur zwei Spielpartnern jeder 25 Sperrbalken.

Es wird mit zwei Würfeln gespielt. Die jeweils höhere Augenzahl entscheidet, um wie viele Felder man wahlweise mit einem seiner beiden Spielsteine ziehen **muß**; die niedrigere gibt an, wie viele Sperrbalken man höchstens legen **darf**. Bei einem Pasch (gleiche Augenzahl bei beiden Würfeln) wird weder gezogen noch gesperrt. Stattdessen darf man höchstens so viele Sperrbalken von der Spielfläche nehmen und zur eigenen Verwendung behalten, wie **ein** Würfel Augen zeigt.

Die Spielsteine dürfen nur gerade und rechtwinkelig gezogen werden — **nicht** schräg. In einem Zug können mehrere Winkel sein. Es ist nicht erlaubt, die dicken Linien der Spielfläche oder Sperrbalken zu überspringen. Felder, auf denen eigene oder fremde Spielsteine stehen und Farbfelder eines Mitspielers dürfen weder besetzt noch übersprungen werden. Wer ein Feld einmal benutzt hat, kann es beim gleichen Zug nicht noch einmal überspringen oder besetzen.

Die Sperrbalken kann man beliebig quer in jede Felderreihe (Felderreihe reicht von Spielfeldrand zu Spielfeldrand) legen, in der ein eigener oder fremder Spielstein steht. Ein farbiges Feld dürfen die Balken aber weder mit ihrer Längs- noch Schmalseite berühren.

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, dessen beide Spielsteine so eingeschlossen sind, daß keiner davon wenigstens sechs Felder gezogen werden kann, so darf er dreimal versuchen, ob er einen Pasch wirft, mit dem er sich befreien kann. Gelingt ihm dies nicht, so wiederholt er seinen Versuch das nächste Mal auf die gleiche Weise.

Der erste der beiden Spielsteine muß ein Zielfeld genau mit der dazu erforderlichen Augenzahl erreichen; der zweite kann auch mit einer höheren Augenzahl einrücken. Ein schon im Ziel befindlicher Spielstein darf nicht mehr gezogen werden.

Gewinner ist, wer seine beiden Spielsteine als erster ins Ziel gebracht hat.