

meeet

**Bütehörn
Spiele**

Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

1. Kurzbeschreibung
2. Ausstattung des Spiels
3. Ziel des Spiels
4. Vorbereitung des Spiels
5. Das Spiel
 - 5.1. Setzen der Vorgabesteine
 - 5.2. Bewegen der Läufer
 - 5.3. Schlagen von Vorgabesteinen
6. Ende des Spiels

1. Kurzbeschreibung

Meet ist ein Logikspiel für 2 Personen. Bei diesem Spiel geht es darum, als Erster seine drei Läufer ins Ziel zu bringen. Jeder Spieler erhält drei Läufer und neun Vorgabesteine. Die Läufer werden auf die 3 Startquadrate gesetzt, die Vorgabesteine offen neben das Spielfeld.

Die Spieler ziehen abwechselnd.

Jeder Zug eines Spielers umfaßt zwei Phasen: Zunächst wird ein beliebiger Vorgabestein auf eine freie Kreuzung gesetzt, dann wird ein Läufer entsprechend bewegt; auf den Linien, von Kreuzung zu Kreuzung. Es gibt Vorgabesteine für eine Strecke, für zwei Strecken und für drei Strecken.

Vorgabesteine können auch geschlagen werden – unter bestimmten Bedingungen. Die Aufgabe eines Spielers besteht darin, die Vorgabesteine möglichst geschickt einzusetzen:

Um die eigenen Läufer schnell ins Ziel bewegen zu können; als Blockade für die gegnerischen Läufer; als Schutz für die eigenen Vorgabesteine.

Es gewinnt, wer zuerst seine Läufer auf die drei Zielquadrate gebracht hat.

2. Ausstattung des Spiels

Die Spielsteine:

2 x 3 Läufer

Zwei Sätze Vorgabesteine zu je:

4 Steine mit 1 Kreisausschnitt (1 Strecke)

3 Steine mit 2 Kreisausschnitten (2 Strecken)

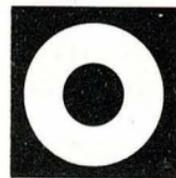
2 Steine mit 3 Kreisausschnitten (3 Strecken)

Das Spielfeld:

Mit Start- bzw. Zielquadraten und Kreuzungspunkten

1 Spielanleitung

Abb. 1: Die Spielsteine



Läufer



1 Kreisausschnitt



2 Kreisausschnitte



3 Kreisausschnitte

3. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die eigenen drei Läufer von den Startquadraten auf die gegenüberliegenden Zielquadrate zu bringen, oder seinen Gegner bewegungsunfähig zu machen (keiner der Läufer kann mehr bewegt werden).

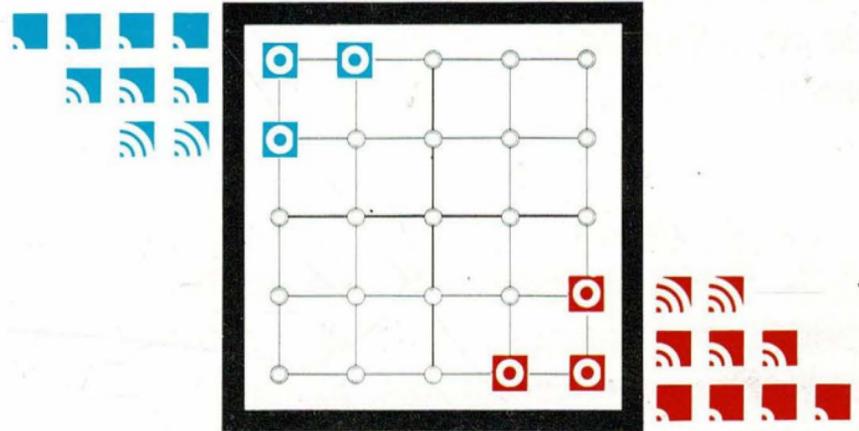
4. Vorbereitung des Spiels

Drei Läufer, neun Vorgabesteine.

Die Läufer werden auf die Startquadrate gesetzt.

Die Vorgabesteine werden offen neben das Spielfeld gelegt. Alle Vorgabesteine müssen immer für beide Spieler erkennbar gesetzt werden.

Abb. 2: Startaufstellung



5. Das Spiel

Jeder Zug eines Spielers besteht aus zwei Phasen:

- Setzen eines Vorgabesteines
- Bewegen eines Läufers

Es besteht immer Zugzwang – für beide Zugphasen.

5.1. Setzen der Vorgabesteine

Der Spieler, der an der Reihe ist, setzt einen beliebigen Vorgabestein auf einen freien Kreuzungspunkt.

Vorgabesteine können auch auf die Start- und Zielquadrate gesetzt werden.

Dann folgt die zweite Zugphase.

5.2. Bewegen der Läufer

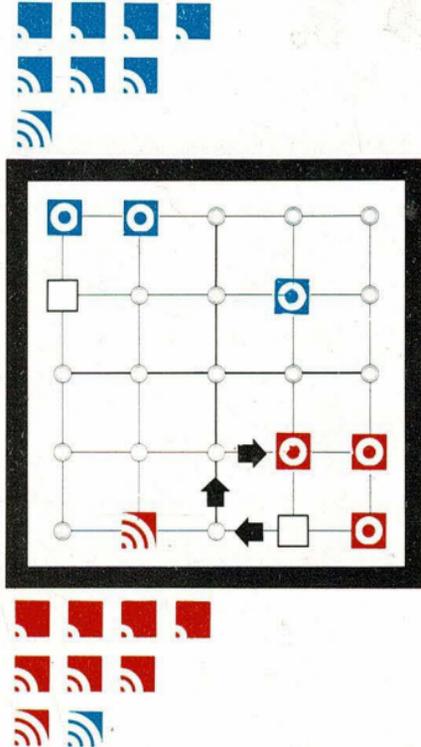
Der Spieler bewegt dann als nächstes einen seiner Läufer: Auf den Linien, von Kreuzung zu Kreuzung.

Die Entfernung, d. h. die Strecken, die zurückgelegt werden dürfen, richten sich nach der Anzahl der Kreisausschnitte des soeben gesetzten Vorgabesteines.

Das bedeutet:

Wurde ein Vorgabestein mit einem Kreisausschnitt gesetzt, so muß der Läufer eine Strecke weiter bewegt werden; bei zwei Kreisausschnitten zwei Strecken und bei drei Kreisausschnitten drei Strecken.

Abb. 4



Hindernisse:

Andere Läufer dürfen nicht übersprungen werden.

Eine Kreuzung kann immer nur von einem Läufer besetzt sein.

Vorgabesteine dürfen nicht übersprungen werden.

Vorgabesteine dürfen geschlagen werden.

5.3. Schlagen von Vorgabesteinen

Vorgabesteine im Besitz des Gegners werden geschlagen, indem man mit dem eigenen Läufer auf die betreffende Kreuzung zieht.

Folgende Bedingungen müssen aber zutreffen:

Die Farben der beiden betroffenen Vorgabesteine müssen verschieden sein! (a – der Vorgabestein, der geschlagen werden soll; b – der Vorgabestein, der gesetzt wurde, um den eigenen Läufer bewegen zu können).

Die Anzahl der Kreisabschnitte der beiden betroffenen Vorgabesteine muß gleich sein! (Eins–Eins, Zwei–Zwei, Drei–Drei.)

Der Läufer, der den Vorgabestein schlägt, muß den Regeln entsprechend bewegt werden, d.h. er muß die notwendige Entfernung zurücklegen und darf erst auf der letzten Strecke schlagen. Der geschlagene Vorgabestein wird zu den eigenen Steinen gelegt und kann von dem neuen Besitzer beliebig eingesetzt werden.

Z.B. auch, um eigene, vom Gegner geschlagene und ins Spiel gebrachte Steine wieder zurückerobert zu können!

Jeder Spieler kann aber auch auf das Schlagen verzichten und andere Bewegungen durchführen.

6. Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald:

- der erste Spieler alle seine drei Läufer auf die drei Zielquadrate gebracht hat oder
- ein Spieler absolut bewegungsunfähig ist (d.h. keinen den Regeln entsprechenden Zug mehr machen kann).



Buchholz Verlag

für Spiele und Freizeit

Bütchorn KG

Am Boksberg 2

3203 Sarstedt

Telefon (05066) 5675

Telex: 927142