

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Top – Schieberbande

Un jeu pour 2 à 4 personnes, à partir de 8 ans.

But du jeu

Amener ses pions de l'autre côté du plan de jeu en essayant d'y arriver, porteur du plus grand nombre de points.

Préparation du jeu

Il y a 2 sortes de pions :

- d'abord les pions creux de couleur qui appartiennent aux joueurs,
- et 12 pions-nombres, numérotés de 1 à 12. Ces pions sont transportés dans les pions de couleur.

Pour 4 joueurs : chaque joueur reçoit 3 pions de sa couleur. Tous les nombres sont utilisés.

Pour 3 joueurs: 1 couleur n'est pas utilisée. On utilise les 9 premiers nombres seulement.

Pour 2 joueurs : chacun joue avec 6 pions, donc 2 couleurs et tous les pions-nombres sont utilisés.

Les pions-nombres sont répartis entre les joueurs par tirage au sort, et placés dans les pions de couleur, le nombre étant lisible.

Déroulement de la partie

Le joueur qui commence à jouer est tiré au sort.

À chaque tour : il faut déplacer un de ses pions d'un trou, en avant, en arrière, latéralement ou en diagonale. Une fois son pion déplacé, et seulement à ce moment-là, on peut échanger le nombre d'avec le pion qui se trouve sur l'une des diagonales par rapport au pion déplacé. On ne peut faire qu'un échange par tour. On peut opérer l'échange aussi bien sur un pion adverse que sur un de ses propres pions. Il n'est nullement nécessaire d'arriver le premier au but avec ses 3 pions de couleur, mais d'y arriver chargé des nombres les plus élevés possibles. Il faut traverser le plan de jeu pour rallier le côté opposé et totaliser la somme la plus élevée en additionnant les 3 nombres transportés.

Important : on peut déplacer les pions sur l'ensemble du plan de jeu, y compris les camps des adversaires, mais par contre, il est interdit de passer par le centre du plateau. De même, il est interdit de sauter par-dessus un quelconque pion.

Lorsqu'un pion est arrivé à destination, on ne peut plus en échanger le pion-nombre. Pour montrer qu'un pion est arrivé au but, on retourne le nombre face lisible à l'intérieur du pion porteur. Les pions-nombres ne seront retournés que lorsque tous les pions seront arrivés au but et ainsi on pourra faire le décompte des points.

Variante 1

Au moment du tirage au sort des pions-nombres, un des trois nombres de chacun des

joueurs est placé face lisible retournée dans le pion porteur, il fera tout le trajet face cachée jusqu'au moment du décompte. La valeur de ce nombre devra rester inconnue de tous, y compris du joueur propriétaire. Au cours du trajet, on pourra faire les échanges comme avec tous les autres pions-nombres, mais les faces restent cachées jusqu'au décompte final

Variante 2

Lorsqu'on joue à 4, on peut jouer par équipe de 2. Il est alors possible de se mettre d'accord sur une tactique à suivre.

Bon jeu avec TOP !



Schieberbande

Art.-Nr. 111

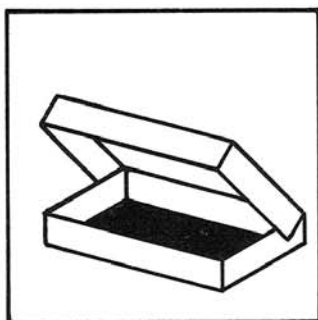
von Dieter Drkosch
für Jutta

Das Haudegen-Familien-Spiel mit vielleicht guten
Gewinnen im Ziel.

Kurz- beschrei- bung

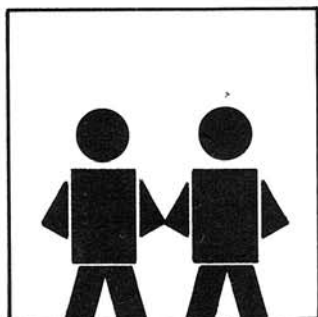
Alle Banden, jede besteht aus 3 gleichfarbigen Bandenmitgliedern, holen sich am Anfang für jedes ihrer Mitglieder einen aus den verdeckten und gemischten Wertsteinen. Mit dieser Ware ziehen sie aus ihren Startplätzen los. Reihum geht jede Bande mit einem ihrer Mitglieder einen Schritt in irgend eine Richtung. Auf dem Weg sind Tauschgeschäfte mit diagonal stehenden Nachbarn möglich. Mit ihnen können Wertsteine getauscht werden.

Solange und so oft, bis alle Banden mit ihren Bandenmitgliedern in den Unterschlüpfen (Zielplätzen) untergetaucht sind. Dort zählt jede Bande ihre Warenwerte zusammen. Die Cleverste hat die meisten.



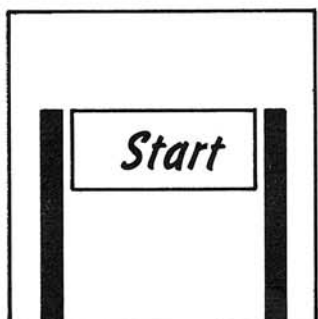
Zubehör

Irgend ein Viertel in einer Großstadt (Spielplan), 4 Banden und jede hat 3 Mitglieder einer Farbe, und noch 12 Waren mit verschiedenen Werten (1-12).



Spieler

4, 3 oder 2 verwegene Typen zwischen ca. 8 und viel mehr Jahre können jeder eine Bande spielen. Entweder sind es 4 Spieler und jeder erhält 3 Bandenmitglieder einer Farbe. Oder es sind 3 Spieler und jeder nimmt 3 Bandenmitglieder einer Farbe, die restlichen 3 Bandenmitglieder sind nicht dabei. Bei 2 Spielern läßt jeder 2 Banden laufen.



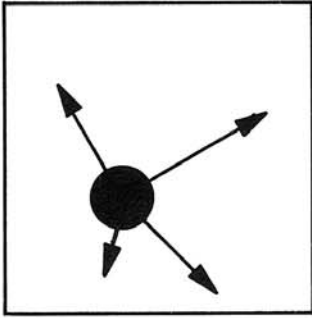
Start

Die Banden stehen an den jeweils drei Plätzen ihrer Farbe am Rand des Areals und holen sich jetzt aus den verdeckten und gemischten Waren reihum abwechselnd für jedes ihrer Bandenmitglieder eine Ware und stecken sie ihnen in die Tasche (Vertiefung).

Der Wert der Ware ist zu sehen.

Bei 4 Banden stehen alle Waren von 1-12 zur Verfügung, bei nur 3 Banden die Waren 1-9, bei 2 Banden wieder die Waren 1-12.

Von den Ausgangspunkten schwärmen die Bandenmitglieder aus. Jedes geht seinen eigenen Weg und holt sich nur Hilfe von seinen Leuten, wenn Not am Mann ist.



Ziehen

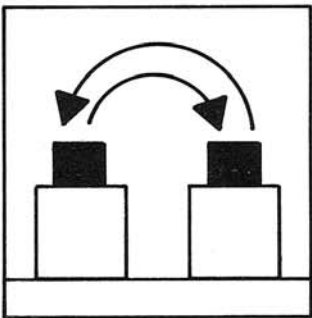
Jede Bande (jeder Spieler) ist reihum abwechselnd gezwungen, irgend eines seiner Bandenmitglieder laufen zu lassen.

Beginnen wird die Bande (der Spieler) mit dem insgesamt höchsten Anfangswarenwert.

Laufen lassen heißt, daß ein Bandenmitglied um einen Platz in irgend eine Richtung geht.

Diagonal, rechts, links, nach vorn oder hinten, das ist ihm überlassen, solange der neue Platz frei ist. Andere Bandenmitglieder werden dabei nicht übersprungen.

Auf freie Ausgangsplätze und Zielplätze anderer Banden wird ebenso gegangen, wie wieder auf eigene. Lediglich über die Mitte des Areal ist kein Weg möglich. Solange Bandenmitglieder ihren Schiebergeschäften nachgehen wollen, können sie das nach Herzenslust tun. Sie bewegen sich dabei auf dem Areal völlig frei, bis sie merken, daß die guten Geschäfte nicht mehr laufen oder bereits gelaufen sind. Dann werden sie selbst ihr letztes Mitglied in ihren Unterschlupf (Ziel) zurückziehen. Einmal dorthin gegangen heißt, daß ein Bandenmitglied sich nicht mehr von diesem Platz wegbewegen kann. Sind erst mal alle 3 Bandenmitglieder dort, ist die Bande aus dem Geschäft.



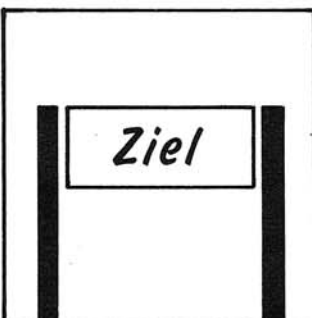
Schiebergeschäfte

Während des geschäftigen Treibens sucht jedes Bandenmitglied immer wieder nach einem geeigneten Tauschpartner. Der ist gefunden, wenn **nach** einem Platzwechsel (Zug) ein anderes Bandenmitglied diagonal in nächster Nähe steht. Wohlgermerkt nur diagonal, ganz gleich in welche Richtung.

Stehen gleich mehrere diagonal, nimmt sich das Bandenmitglied aber auch nur einen Tauschpartner, mit dem es sofort nach dem Gehen seine Waren tauschen kann.

Ein Tausch-Muß gibt es nicht.

Natürlich kann auch unter den eigenen Leuten getauscht werden, wenn es für die weiteren Geschäfte günstig ist.



Ziel

Die Banden tauschen Waren bis zum letzten Mitglied so lange, bis sie meinen, sie haben genügend ergattert, mit dem sie sich in ihre Unterschlüpf (Ziele) verdrücken können, die genau gegenüber ihren Ausgangspunkten liegen. Betritt ein Bandenmitglied einmal einen Unterschlupfplatz, tauscht es sofort nicht mehr und rührt sich auch nicht mehr von der Stelle. Das, was es an Warenwert mitgebracht hat, gehört der Bande. Sind alle 3 Bandenmitglieder einer Bande im Unterschlupf, ist ihr Geschäftsergebnis die Summe aus allen 3 Waren (bei 2 Spielern die Summe aus ihren 6 ergatterten Waren).

Erst wenn alle Banden sich in ihre Unterschlüpf zurückgezogen haben, kommt die Endabrechnung.

Die cleverste Bande hat natürlich den höchsten Gesamtwert ertauscht. Hat sie vielleicht sogar die drei wertvollsten Waren, die 10, 11 und 12, was zusammen 33 macht?

Also: Es ist nicht wichtig, welche Bande als erste in ihrem Unterschluß ist, sondern wer am Ende, wenn alle untergetaucht sind, am meisten vorweisen kann.



Tips

- * Auch wenn's reizt, es ist nicht immer vorteilhaft, sofort auf die wertvollsten Waren zu schießen und sie zu packen, später ist oft besser, zu spät aber nicht gut.
- * Geht ein Bandenmitglied in einen Unterschlußplatz, dreht es am besten seine Ware um. Die anderen, die sich noch herumtreiben, müssen ja nicht immer im Auge haben, was so beige-schafft worden ist. Am Schluß, zur Abrechnung, werden dann die „Karten“ aufgedeckt.
- * Blockieren eines Unterschlußplatzes, um einen von der anderen Bande nicht einzulassen, kommt schon mal vor, aber dagegen sollte den Banden etwas einfallen.
- * Über den Mittelpunkt des Areals führt kein Weg, aber ein Eck des freien Mittelplatzes abzuschneiden ist jederzeit drin.
- * Als kleine Beruhigung: Die Warenwerte, die jede Bande am Anfang erhascht, haben für den Ausgang der Schiebergeschäfte kaum Bedeutung.

Variante

Die Katze im Sack kaufen (oder besser gesagt schieben), ist dann zu befürchten, wenn jede Bande eine Ware am Anfang einem seiner 3 Bandenmitglieder nicht offen mitgibt, sondern verdeckt, so daß ihr Wert für niemanden sichtbar ist.

Diese heißen Waren bleiben unbekannt bis zur Schlußabrechnung. Da zählen sie für die Bande, die sie für sich ergattert hat. Während der ganzen Geschäftstätigkeit werden die anonymen Waren genauso behandelt, wie alle anderen.

Und nun gute Geschäfte!



© KD-SPIELE
Dieselstr. 22
D-8011 Kirchheim/München
Tel. (089) 903 85 64
1987