

TIC-TAC-TOE+



SPIELANLEITUNG

Material: 16ner-Spielraster. 8 Erdbeeren für Spieler 1 und 8 Himbeeren für Spieler 2.

Wie wird gespielt?:

1. Die Spieler legen abwechselnd einen Stein auf ein beliebiges freies Feld des 16ner-Rasters.
2. Einmal gesetzte Steine bleiben bis zum Ende des Spiels unverändert auf ihrem Platz liegen und werden nicht verschoben.

Wie gewinnt man?:

Das Ziel ist es, als Erster eine ununterbrochene Viererreihe mit den eigenen Steinen zu bilden. Diese Reihe kann in vier Richtungen verlaufen:

- Waagerecht (eine komplette Reihe von links nach rechts)
- Senkrecht (eine komplette Spalte von oben nach unten)
- Diagonal von links oben nach rechts unten oder umgekehrt

Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine Viererreihe schliesst (Sieg) oder alle 16 Felder besetzt sind, ohne dass jemand vier in einer Reihe hat (Unentschieden).

MÜHLE-SPIEL



SPIELANLEITUNG

Material: Mühle-Spielfeld. 9 Johannisbeeren für Spieler 1 und 9 Heidelbeeren für Spieler 2.

Wie wird gespielt?:

1. Die Spieler setzen abwechselnd jeweils einen Stein auf einen freien Platz. Bereits jetzt gilt: Gelingt es einem Spieler, 3 eigene Steine in eine Reihe zu bringen (eine «Mühle»), darf er sofort einen beliebigen Stein des Gegners vom Feld nehmen. Steine aus einer gegnerischen Mühle dürfen nicht weggenommen werden, es sei denn, der Gegner hat nur noch solche.
2. Liegen alle 18 Steine auf dem Feld, wird abwechselnd gezogen. Ein Stein darf entlang der Linien auf ein direkt angrenzendes, freies Feld bewegt werden. Wer dabei eine Mühle schliesst, darf wieder einen gegnerischen Stein wegnehmen. Man kann eine Mühle durch Öffnen und Schliessen im nächsten Zug immer wieder aktivieren (Zwickmühle).

3. Sobald ein Spieler nur noch genau 3 Steine übrig hat, darf er mit seinen Steinen hüpfen. Er ist nicht mehr an die Linien gebunden, sondern darf einen Stein auf jeden beliebigen freien Punkt des Feldes setzen. Für den Gegner (der noch mehr als 3 Steine hat) gelten weiterhin die normalen Zugregeln.

Wie gewinnt man?:

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler nur noch 2 Steine übrig hat (da er keine Mühle mehr bilden kann) oder so eingekesselt ist, dass er keinen gültigen Zug mehr machen kann.

BELAGERUNGS-SPIEL



SPIELANLEITUNG

Material: Mühle-Spielfeld. 2 Käfer für Spieler 1, 16 Heidelbeeren für Spieler 2.

Wie wird gespielt?:

1. Spieler 1 setzt die Käfer auf zwei beliebige rote Punkte im mittleren Quadrat des Mühlefelds. Spieler 2 setzt alle Heidelbeeren auf einen freien Platz auf dem Feld. Im kleinsten Quadrat dürfen nur 2 Heidelbeeren platziert werden.
2. Die Spieler ziehen ihre Steine entlang einer Linie auf einen benachbarten freien Punkt. Ein Käfer darf über eine benachbarte Heidelbeere springen, wenn das Feld dahinter frei ist. Die übersprungene Heidelbeere wird vom Brett entfernt. Die Heidelbeeren dürfen nur ziehen und die Käfer einkreisen.

Wie gewinnt man?:

Die Heidelbeeren versuchen, die Käfer einzukreisen, dass diese keinen Zug mehr machen können. Die Käfer versuchen die Heidelbeeren zu fressen. Heidelbeeren gewinnen, wenn beide Käfer vollständig eingeschlossen sind und es keinen Zug mehr gibt. Käfer gewinnen, wenn mit den Heidelbeeren keine vollständige Belagerung mehr möglich ist.

SUDOKU (EINFACH)



SPIELANLEITUNG

Material: 16ner-Spieleraster. 4 Johannisbeeren, 4 Heidelbeeren, 4 Erbeeren und 4 Himbeeren.

Wie wird gespielt?:

1. Einige Beerensteine als Startvorgabe auf das Spielfeld legen.
2. Die leeren Felder werden nach und nach mit den passenden Beerensteinen ergänzt. Dabei darf jede Beerenart pro Zeile, Spalte und 2×2-Feld (rote Quadrate) nur einmal vorkommen.
3. Das Sudoku kann alleine gelöst oder gemeinsam gespielt werden. Wer eine passende Beere gefunden hat, legt den Stein auf das entsprechende Feld.

Wie gewinnt man?:

Das Spielfeld wird so ausgefüllt, dass Erdbeere, Himbeere, Heidelbeere und Johannisbeere in jeder Zeile, jeder Spalte und in jedem der vier 2×2-Felder nur genau einmal vorkommen.



