

MAKE FIVE

Spielmaterial

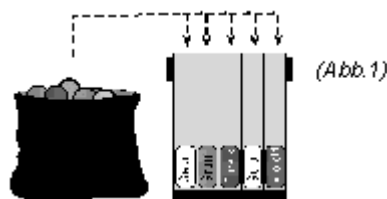
Spielbrett (schiefe Ebene mit fünf Rollbahnen)
 25 Spielsteine in 5 verschiedenen Farben
 1 Stoffsäckchen
 diese Spielregel

Spielziel

Die Spielsteine sollen in den 5 Rollbahnen der schiefen Ebene nebeneinander nach Farben geordnet untergebracht werden. Dabei verursacht der eine Spieler Unordnung, der andere muß sortieren.

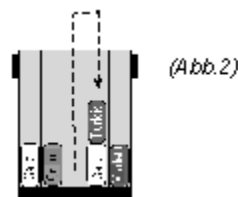
Spielvorbereitung

Die schiefe Ebene wird aufgestellt. Die 25 Spielsteine im Säckchen werden gut gemischt. Danach werden blind fünf Steine herausgenommen und in beliebiger Reihenfolge auf alle fünf Rollbahnen verteilt (Abb.1).

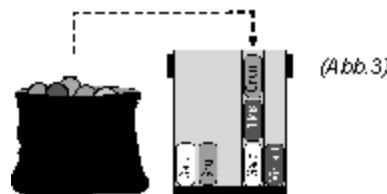


Spielverlauf

Der Spieler (A) darf nun auf der schiefen Ebene einen beliebigen Stein umsetzen. Er setzt den Spielstein in die oberste Position einer Rollbahn seiner Wahl (Abb.2). Es besteht jedoch kein Zugzwang.



Nun ist der Gegenspieler (B) dran. Er nimmt blind einen Stein aus dem Säckchen und läßt ihn in eine Rollbahn seiner Wahl hineinrollen (Abb.3).



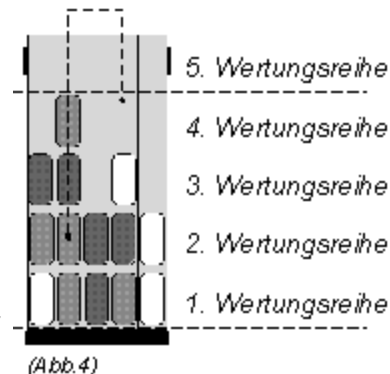
Sein Ziel dabei ist, möglichst viel Unordnung in den Wertungsreihen (s. Abb.4) zu erzeugen.

Daraufhin darf Spieler A wieder einen Stein umsetzen usw...

So wird abwechselnd

weitergespielt, bis alle 25 Steine in den fünf Rollbahnen verteilt sind.

Spieler B versucht dabei, die Pläne von A zu durchkreuzen, während A versucht, die Steine in den Wertungsreihen (Abb.4) nach Farben zu ordnen. Dabei darf Spieler A einen Spielstein aus jeder beliebigen Wertungsreihe



herausnehmen (dahinterliegende

Steine rutschen nach), muß ihn aber immer von oben in eine

der Bahnen hineinrollen.

Wenn B den letzten Stein in eine Rollbahn gesetzt hat, darf A noch einen Zug machen.

In einer Rollbahn dürfen nie mehr als fünf Spielsteine eingelegt werden.

Abrechnung

Alle fünf Wertungsreihen werden einzeln ausgezählt und dann zusammengerechnet. Befinden sich in einer Reihe 3 oder mehr gleichfarbige Spielsteine, erhält Spieler A dieselbe Anzahl an Punkten. Sind in einer Reihe weniger als 3 gleichfarbige Steine, erhält er Null Punkte. Spieler A erreicht in unserem Beispiel 12 Punkte.

Abrechnungsbeispiel

10k	10k	10k	10k	10k	10k	3 Punkte
Or. 1	Or. 1	Or. 1	Or. 1	Or. 1	Or. 1	5 Punkte
Wickel	Wickel	Wickel	Wickel	Wickel	Wickel	4 Punkte
Pop	Pop	Pop	Pop	Pop	Pop	0 Punkte
10k	10k	10k	10k	10k	10k	0 Punkte

(Abb.5)

Das weitere Spiel und der Sieger

Nun findet ein Rollentausch statt. A darf jetzt die Steine aus dem Säckchen nehmen, während B versucht, die Reihen zu ordnen und möglichst viele Punkte zu erreichen.

Sieger ist, wer nach 3 Partien (jeder Spieler ist 3 x Chaot und 3 x Ordnungsfreak) die meisten Punkte hat.

Sofort gewinnt aber derjenige, dem ein MAKE FIVE gelingt.

Ein MAKE FIVE ist eine optimale Runde (5 gleichfarbige Reihen = 25 Punkte).

© 1997, Zoch Verlags GmbH

Drucken