



Magnetspiele

VIS-A-VIS

Spielanleitung

Spielidee

Jeder Spieler versucht, als Erster mit seinen vier Figuren von den Startpositionen aus im Uhrzeigersinn ins jeweilige Ziel zu gelangen. Treffen sie auf dem Weg dorthin auf gegnerische Spielfiguren, so werden diese zurück auf den Start gestellt. Bilden jedoch zwei Figuren ein Paar, sind sie sicher und dürfen nicht „rausgeschmissen“ werden. Wer schafft es mit Würfelglück und Taktik, alle seine Spielfiguren als Erster bis ins Ziel zu bringen?

Zum Spiel gehören

- 1 magnetischer Spielplan mit Holzrahmen
- 16 magnetische Spielfiguren in vier Farben
- 2 Würfel
- 1 Anleitung

Vor dem Spiel

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt die vier Spielfiguren auf die entsprechenden Startfelder. (Bei nur zwei Spielern sollten die Farben gewählt werden, die sich auf dem Spielplan gegenüber stehen: rot und gelb oder blau und grün.) Die beiden Würfel werden bereit gelegt.

Spielregeln

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, wirft gleichzeitig beide Würfel und zieht den Augenzahlen entsprechend mit einer oder zwei seiner Spielfiguren im Uhrzeigersinn weiter. Zeigen die Würfel zum Beispiel 3 und 5, rückt der Spieler mit einer beliebigen Figur zunächst 3 oder 5 Felder vor. Die Augenzahl des anderen Würfels darf er mit der gleichen, aber auch mit einer anderen Figur ziehen.

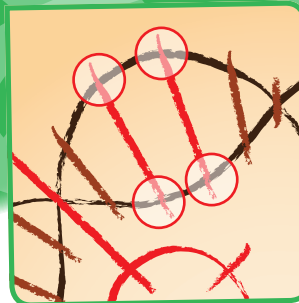
Beim Ziehen gelten folgende Regeln: Andere Spielfiguren werden übersprungen, alle Spielfelder dürfen nur einfach besetzt werden und nur an den Kreuzungspunkten darf die „Spur“ gewechselt werden.

Landet eine Figur auf einem bereits besetzten Feld, so wird die dort stehende Figur „rausgeworfen“ und auf eines der Startfelder der entsprechenden Farbe zurückgestellt.

Wenn sich jedoch zwei Figuren als Paar gegenüberstehen, dürfen diese nicht rausgeschmissen werden. Das gilt auch für Paare, bei denen die Spielfiguren unterschiedliche Farben haben. Die beiden Felder bleiben blockiert und kein weiterer Zug kann hier enden.

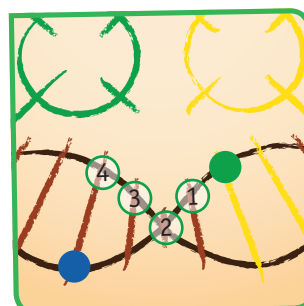
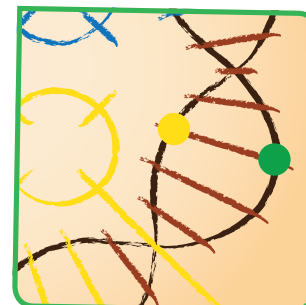
Ausnahmen:

1. Sollte beim Zurückstellen nach einem Rauswurf keines der entsprechenden Startfelder frei sein, so darf eine der blockierenden Figuren rausgeschmissen werden, auch wenn sie in einem Paar steht.



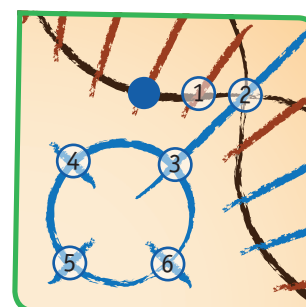
Die Spielfelder sind alle die Stellen, an denen sich Linien kreuzen. Im Bild sind z.B. die vier Startpositionen für den roten Spieler markiert.

Bilden zwei Figuren, wie hier die gelbe und die grüne, ein Paar, sind sie sicher und dürfen nicht „rausgeschmissen“ werden. Es spielt keine Rolle, ob sie dieselbe Farbe haben oder nicht.



Der grüne Spieler würfelt eine 4 und fährt mit seiner Spielfigur entsprechend weiter. Am Kreuzungspunkt (2) wechselt er die Spur und bildet nun mit der blauen Figur ein Paar. Er hätte die blaue Figur auch rauswerfen können.

Eine blaue Spielfigur steht auf dem markierten Feld. Der Spieler würfelt eine 6 und zieht am blauen Kreuzungspunkt wie angegeben ins Ziel.



2. Würfelt ein Spieler, der ein eigenes Paar besitzt, einen Pasch, mit dem sein Paar ein anderes Paar trifft, so darf er diesen Zug ausführen und die beiden Figuren des anderen Paares rauswerfen.

Nachdem eine Spielfigur die Spielbahn einmal durchlaufen hat, erreicht sie am Kreuzungspunkt der entsprechenden Farbe ihr Ziel. Im Ziel darf der Spieler entscheiden, in welcher Richtung er den kleinen Kreis durchläuft. Allerdings dürfen hier keine Spielfiguren mehr übersprungen werden. Die gewürfelte Zahl muss vollständig gezogen werden, überzählige Augen dürfen nicht verfallen. Sollte ein Spieler nicht ins Ziel einrücken können, muss er mit einer anderen Figur fahren oder, wenn dies nicht möglich ist, aussetzen.

Ziel

Wem es als Erstem gelingt, seine vier Spielfiguren ins Ziel zu bringen, gewinnt.