

Tactic Flower



7 ans years
años Jahre
-99



D

Spielregeln

Tactic Flower

 **Alter:** 7-99 Jahre

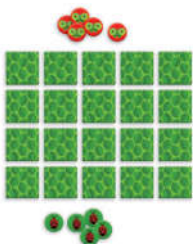
 **Anzahl der Spieler:** 2

 **Inhalt:** 20 Blumenplättchen, 10 Insekten-Chips (5 Schmetterlinge, 5 Feuerwanzen).

 **Ziel des Spiels:** Die meisten Punkte in 3 Spielrunden sammeln.

 **Spielvorbereitung:**

Mischt die 20 Blumenplättchen und legt sie als Rechteck aus 5 x 4 Plättchen verdeckt in die Mitte des Tisches. Dieser Bereich ist das Spielfeld. Beide Spieler nehmen sich jeweils die 5 Chips eines Insekts.

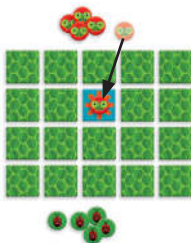


Spielverlauf:

Eine Partie besteht aus 3 Runden. Der jüngere Spieler beginnt die erste Runde. Der Spieler, der an der Reihe ist, führt eine der drei folgenden Aktionen aus:

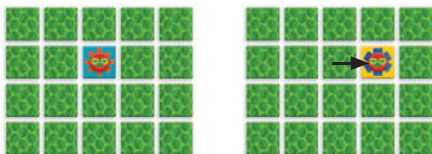
1) Er legt einen seiner Chips auf das Spielfeld.

Der Spieler wählt dazu ein freies Plättchen auf dem Spielfeld. Er dreht das Plättchen um, sodass man die Blume sieht, und legt seinen Chip darauf.

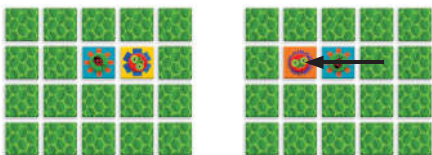


2) Der Spieler bewegt einen seiner Chips.

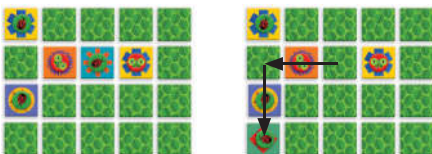
Die Chips können horizontal oder vertikal (aber nicht diagonal) jeweils auf ein benachbartes, freies Blumenplättchen verschoben werden. Das Blumenplättchen, auf dem der Chip abgelegt wird, wird auf die Bildseite gedreht. Das Plättchen, von dem der Chip wegbewegt wurde, wird wieder verdeckt.



Der Spieler kann auch mit einem Chip springen:
 Ein Chip kann über ein besetztes Plättchen springen.
 Es ist dabei egal, wem der Chip auf dem Plättchen gehört.
 Der Sprung kann horizontal oder vertikal ausgeführt werden, aber niemals diagonal. Es ist nur möglich, über ein besetztes Plättchen zu springen, nicht über zwei (oder mehr) nebeneinanderliegende Plättchen.



Das Plättchen, auf dem der Chip abgelegt wird, wird auf die Bildseite gedreht. Das Plättchen, von dem der Chip wegbewegt wurde, wird wieder verdeckt. Ein Spielzug kann auch aus mehreren, aufeinanderfolgenden Sprüngen ähnlich wie beim Spiel «Dame» bestehen. Dabei kann auch die Richtung geändert werden. Zwischen zwei Sprüngen muss der Chip auf einem freien Blumenplättchen landen. Es ist nicht möglich, über zwei nebeneinanderliegende, belegte Plättchen zu springen.



Nur das Plättchen, auf dem der Chip am Ende aller Sprünge abgelegt wird, wird mit der Bildseite nach oben umgedreht. Das Plättchen, von dem der Chip wegbewegt wurde, wird wieder verdeckt. Die Plättchen, auf die die Zwischensprünge ausgeführt wurden, bleiben verdeckt.

3) Der Spieler nimmt einen seiner Chips weg.

Der Spieler kann einen seiner auf dem Spielfeld abgelegten Chips wegnehmen: Er legt den Chip vor

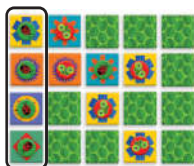
sich ab. Das so freigewordene Plättchen wird wieder verdeckt. In diesem Fall ist der folgende Spieler zweimal hintereinander am Zug. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Erfüllt ein Spieler am Ende seines Zuges eine der 3 folgenden Bedingungen, ist die Runde sofort beendet und die Punkte werden gezählt.

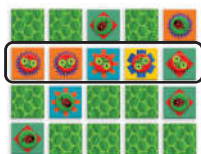
Bedingungen, um eine Spielrunde zu gewinnen:

- 4 eigene Insekten in einer senkrechten Reihe nebeneinander: **1 Punkt**

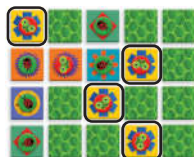
Hinweis: (4 eigene Insekten in einer waagrechten Reihe mit 5 Plättchen reichen nicht für den Sieg).



- 5 eigene Insekten in einer waagrechten Reihe nebeneinander: **2 Punkte**



- 4 eigene Insekten auf 4 gleichen Blumen: **3 Punkte**



Am Ende einer Spielrunde nimmt sich jeder Spieler seine 5 Chips, die Blumenplättchen werden gemischt und erneut als Spielfeld aus 5 x 4 Plättchen ausgelegt. Der Verlierer der vorigen Runde eröffnet dieses Mal das Spiel.

Spielende:

Nach drei Spielrunden gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte erreicht hat. Bei gleicher Punktzahl wird eine vierte Runde gespielt.

Ein Spiel von Alexandre Dua