

STOPPT DEN EDE!

für 2-4 Spieler

ab 8 Jahren

Spielidee von
Michael Kindred und
Malcolm Goldsmith
© Waddington, England



Ziel des Spieles

6 Gefangene versuchen, aus ihrem Gefängnis auszu-brechen. Die Polizei soll diese Ausbrecher stoppen. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Ausbrecher einzufangen.

Inhalt

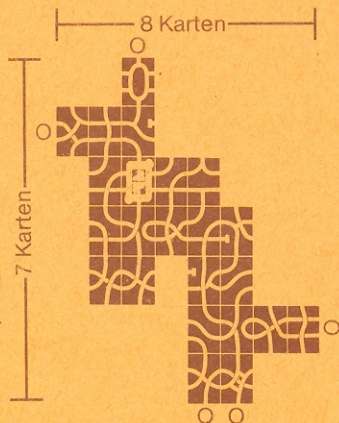
1 Gefängnis, 6 Ausbrecher, 55 Spielkarten und 1 Spielanleitung.

Spielregeln für 2 Spieler

1. Es wird festgelegt, wer Polizist und wer Ausbrecher ist. Sowohl der Polizist als auch der Ausbrecher können durch Anlegen von Karten die Ausbrecher-Figuren bewegen. Nach Beendigung des Spiels werden die Rollen vertauscht und ein neuer Durchgang beginnt, danach kann festgestellt werden, wer die meisten Ausbrecher stoppte.
2. Die Gefängniskarte wird auf den Tisch gelegt und das Gefängnis darauf gestellt. Die Ausbrecher werden im Gefängnis bei den 6 Öffnungen positioniert.
3. Es ist darauf zu achten, daß möglichst viel freier Platz auf dem Tisch zur Verfügung steht, da das Spielfeld langsam aufgebaut wird und ständig an Größe zunimmt. Das Spielfeld darf 8 Karten breit und 7 Karten lang sein, wobei nur schmale Seite an schmale Seite und breite Seite an breite Seite angelegt werden darf.

Beispiel eines Spielfeldes

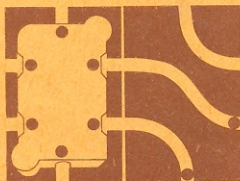
Jeder Ausbrecher, dem es gelingt, dieses Spielfeld zu verlassen, kann nicht mehr gestoppt werden.
(O = Ausbruch möglich)



4. Spielbeginn

Der Polizist mischt die Karten und gibt dem Ausbrecher und sich selbst jeweils 3 Stück. Es wird verdeckt gespielt. Die restlichen Karten werden mit der Rückseite nach oben als Stapel auf den Tisch gelegt. Erst wenn die ausgegebenen Karten abgelegt sind, werden wieder 3 neue aufgenommen.

5. Der Ausbrecher beginnt, eine Karte beliebig anzulegen, dabei bestimmt er den Fluchtweg der Spielfiguren.



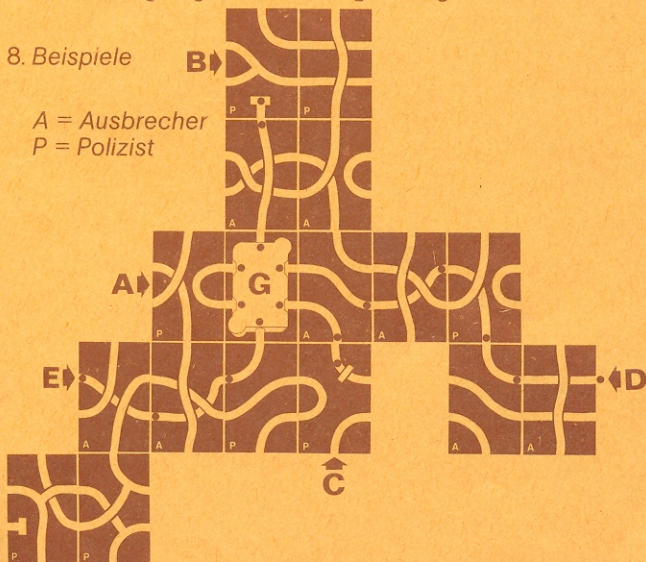
Die Spielfiguren müssen nun auf die Endpunkte der angelegten Karten gestellt werden. Bei Kreuzungen muß sich der Ausbrecher für einen Weg entscheiden. Ein Umkehren ist nicht möglich. Ziel wird es sein, mög-

lichst schnell die Distanz zum Gefängnis zu vergrößern. Sobald er den Rand des in Punkt 3 beschriebenen Spielfeldes erreicht, kann er vom Polizisten nicht mehr gestoppt werden.

6. Der Polizist muß versuchen, den Ausbrecher ins Gefängnis zurückzuleiten oder zu stoppen. Dies kann er durch beliebiges Anlegen seiner Karten erreichen. Begegnen sich 2 Ausbrecher, so sind sie wie gestoppte Spielsteine zu behandeln. Bei jeder angelegten Karte rückt der Ausbrecher die Spielfiguren weiter. Verfügt der Polizist über Stoppkarten, wird er diese so einsetzen, daß der Ausbrecher nicht weiter kann. *Gestoppte Spielfiguren werden vom Polizisten aus dem Spielfeld genommen.*
7. Wird durch das Anlegen einer Spielkarte eine Lücke geschlossen, so muß die Ausbrecherfigur über den dadurch festgelegten Fluchtweg bewegt werden.

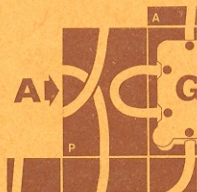
8. Beispiele

A = Ausbrecher
P = Polizist

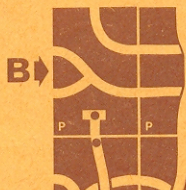


Spielphasen

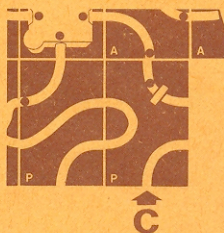
- A** Bereits mit seiner ersten Karte hat der Polizist zwei Ausbrecher gestoppt.



- B** Auch hier hat der Polizist mit einer Sackgasse den Ausbruch vereitelt.



- C** Mit einer Stoppkarte wurde der Ausbrecher eingefangen.



- D** Hier hat der Ausbrecher den Rand des Spielfeldes erreicht. Er kann nicht mehr gestoppt werden, da keine Karte mehr angelegt werden darf (max. 8 in der Breite, s. Punkt 3). Nur noch ein Ausbrecher ist unterwegs.

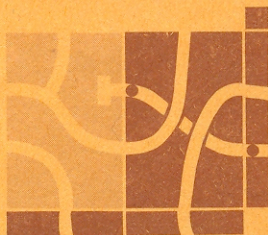


- E** Beim nächsten Anlegen muß der Polizist versuchen, den Ausbrecher zu stoppen oder zurückzuleiten.

Zurückleiten



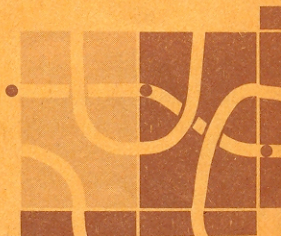
Stoppen



Ist dies nicht möglich, legt er besser seine Karte an einer Stelle an, wo er den Ausbrecher nicht unterstützt.

Legt nun der Ausbrecher bei **E** die richtige Karte an, kann er nicht mehr gestoppt werden.

Ausbruch



Eine weitere Karte kann vom Polizisten nicht mehr angelegt werden.

Das Spiel ist zu Ende, da kein Ausbrecher mehr bewegt werden kann.

Ergebnis

4 gestoppte Ausbrecher.

Der Mitspieler muß nun versuchen, im nächsten Spiel mehr als 4 Ausbrecher zu stoppen, um zu siegen.

Spielregeln für 3 Spieler

Es müssen mindestens 3 Durchgänge gespielt werden, wobei jeder einmal Polizist ist. Zwei Spieler gelten als Ausbrecher, wobei sie im Team arbeiten und somit jede Figur bewegen können. Der Polizist erhält bei jedem Ausgeben 6 Karten. Nach jedem Ausbrecher darf der Polizist seine Karte setzen.

Nach 3 Runden gewinnt derjenige, der am meisten Figuren stoppen konnte.

Spielregeln für 4 Spieler

Es werden 2 Teams aus je 2 Spielern bestimmt. Nun gelten die Regeln wie bei dem Spiel für 2 Spieler. Jeder Mitspieler erhält 3 Karten, wobei abwechselnd Ausbrecher und Polizist setzen.

Es müssen mindestens 2 Runden gespielt werden, um das Siegerteam zu ermitteln.