

Contenu: 24 pions rouges, 6 bleus, plan de jeu, une grille, 3 feuilles pour 6 niveaux de difficulté.

Préparation du jeu:

Placez la feuille du niveau dans le creux du plan de jeu, puis déposez par dessus la grille en la calant dans un coin comme sur le premier illustration du monde d'emploi allemand.
Chaque des deux joueurs (mais pourquoi ne pourrait-on pas jouer à plus?) reçoit 2 pions bleus. Les pions rouges restent encore dans la boîte.

Idee du jeu:

chaque joueur cherche à capturer le plus de pions rouges. On en capture quand on parvient à former une ligne droite (verticale, horizontale ou diagonale) d'au moins 4 pions rouges. Gagne le premier à posséder 11 pions.

Déroulement:

Poser et pousser:

Les joueurs jouent à tour de rôle. Celui dont c'est le tour, prend un pion rouge dans la boîte et le pose sur n'importe quelle case libre du plan de jeu, même sur un rond rouge pré-dessiné.
Il doit ensuite pousser la grille, vers le coin suivant, dans le sens indiqué par les flèches sur le bord du plan de jeu. Si, après avoir placé et poussé, il constate qu'il a réussi à former une ligne droite d'au moins 4 pions rouges (les ronds rouges pré-dessinés valent chacun pour un pion), il peut capturer un ou plusieurs pions rouges.

Réussir une ligne:

Une ligne est réussie quand elle comporte au moins quatre pions consécutifs en ligne droite (un rond-pré-dessiné vaut pion). Cette ligne peut bien sûr compter 5, 6, 7, 8 pions. Les deuxième et troisième illustrations de la règle allemande montre respectivement une ligne de 5 et de 7 pions alignés.

Il est possible que le pion placé soit à l'intersection de deux lignes valables. Dans, le cas le gain sera plus important.

Que gagne le joueur?

Il doit prendre dans la ligne formée autant de pions qui dépassent le nombre trois. Autrement dit, seuls trois pions peuvent rester en ligne après sa capture. S'il a réalisé une ligne de 4, il en prend 1; si c'est une ligne de 5, il en prend 2, etc.

Dans le cas où le pion finit plusieurs lignes, le joueur pourra autant de pions qu'il sera nécessaire pour ne laisser que trois pions rouges dans chaque ligne formée.

Il a le choix de prendre les pions qu'il veut dans la ligne... en réfléchissant bien sûr à son coup suivant. **Car un joueur qui a**

capturé, peut immédiatement rejouer.

Rejouer, c'est prendre un nouveau pion rouge dans la boîte (et non un pion déjà capturé: apprenez à faire la différence; notre pratique du jeu montre qu'au début, on se trompe). Le joueur place ce nouveau pion, puisse la grille et capture éventuellement.

Quand un joueur ne capture rien, le suivant joue.

Il est interdit, par stratégie, de laisser exprès plus de trois pions dans une ligne formée.

Les points bleus.

Les points bleus pourraient être appelés des pions STOP. Ils peuvent être posés sur une case libre de la grille à deux occasions:

1) Par le joueur qui joue, à la place d'un pion rouge. Ceci pour empêcher le suivant de réussir un coup. après la pose du pion bleu, la grille est poussée vers le coin suivant comme dans un jeu normal.

2) Par le joueur adverse, tandis que l'autre joue. Ce pion sert à gêner l'autre. L'adversaire qui place un pion bleu, doit

'annoncer en disant STOP! avant que l'autre n'ait poussé la grille. Si la grille a été déplacée, c'est trop tard! Le moment du cri STOP i détermine le moment où le jeu est interrompu. Si le joueur l'avait déjà posé son pion rouge, le pion bleu est posé avant que celui-ci ne soit posé; si le joueur l'avait déjà posé, le pion bleu est placé après.

Le pion bleu ne peut censé gêner l'autre et couper la fabrication d'une ligne.

Un pion bleu ne peut être posé que et seulement quand un joueur rejoue. Pas question d'empêcher une première capture.

Règles importantes concernant les pions bleus

1) Après la pose d'un pion bleu, le joueur décide s'il fait glisser la grille ou non. C'est le seul cas où la grille ne glisse pas vers le coin suivant. S'il la glisse et forme ainsi une ligne, il capture normalement les pions qui lui reviennent.

2) Dans tous les cas, quand un pion bleu a été posé, parès capture éventuelle, c'est au joueur suivant de placer un pion rouge. Dans ce cas, le joueur suivant ne peut lui-même placer un pion bleu.

3) Les pions bleus restent dans leur trou jusqu'à la fin du jeu.

QUE FAIRE QUAND IL Y A PLUS DE PIONS ROUGES ?

Quand les 24 pions rouges sont employés, on déplace un pion rouge qui se trouve encore dans la grille.

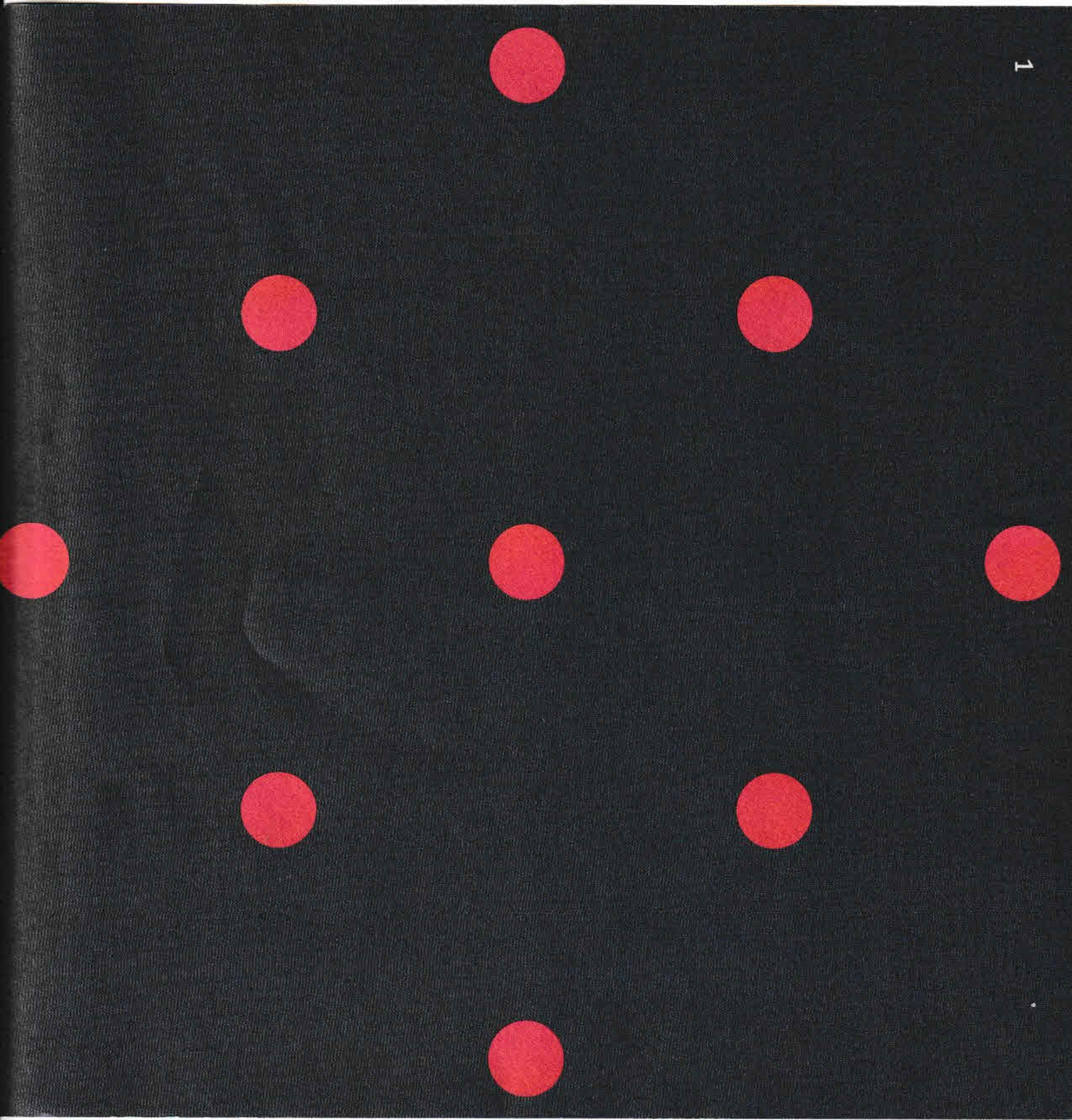
Fin de jeu:

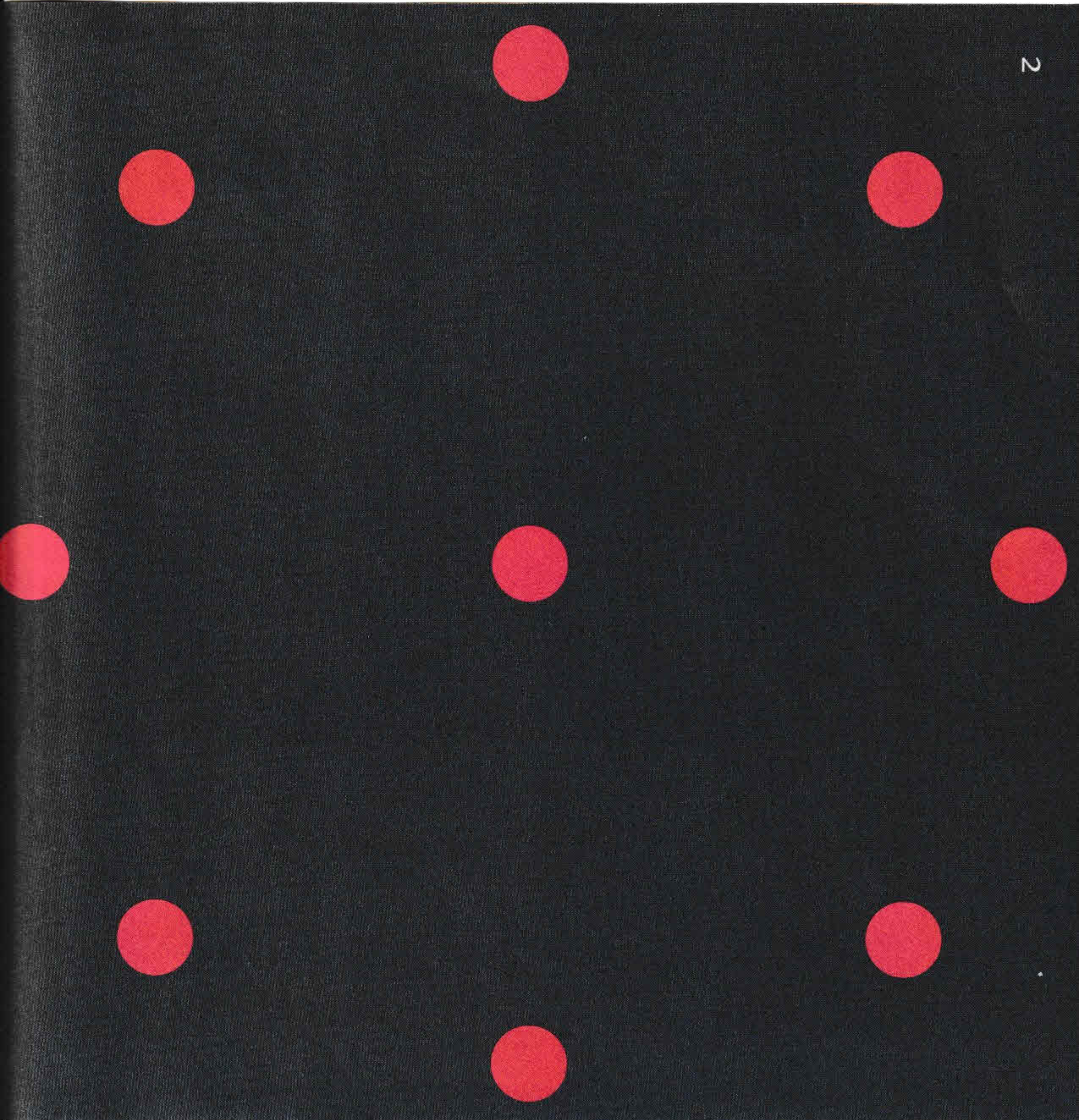
Le jeu finit quand un joueur a capturé 11 pions.

Précisions:

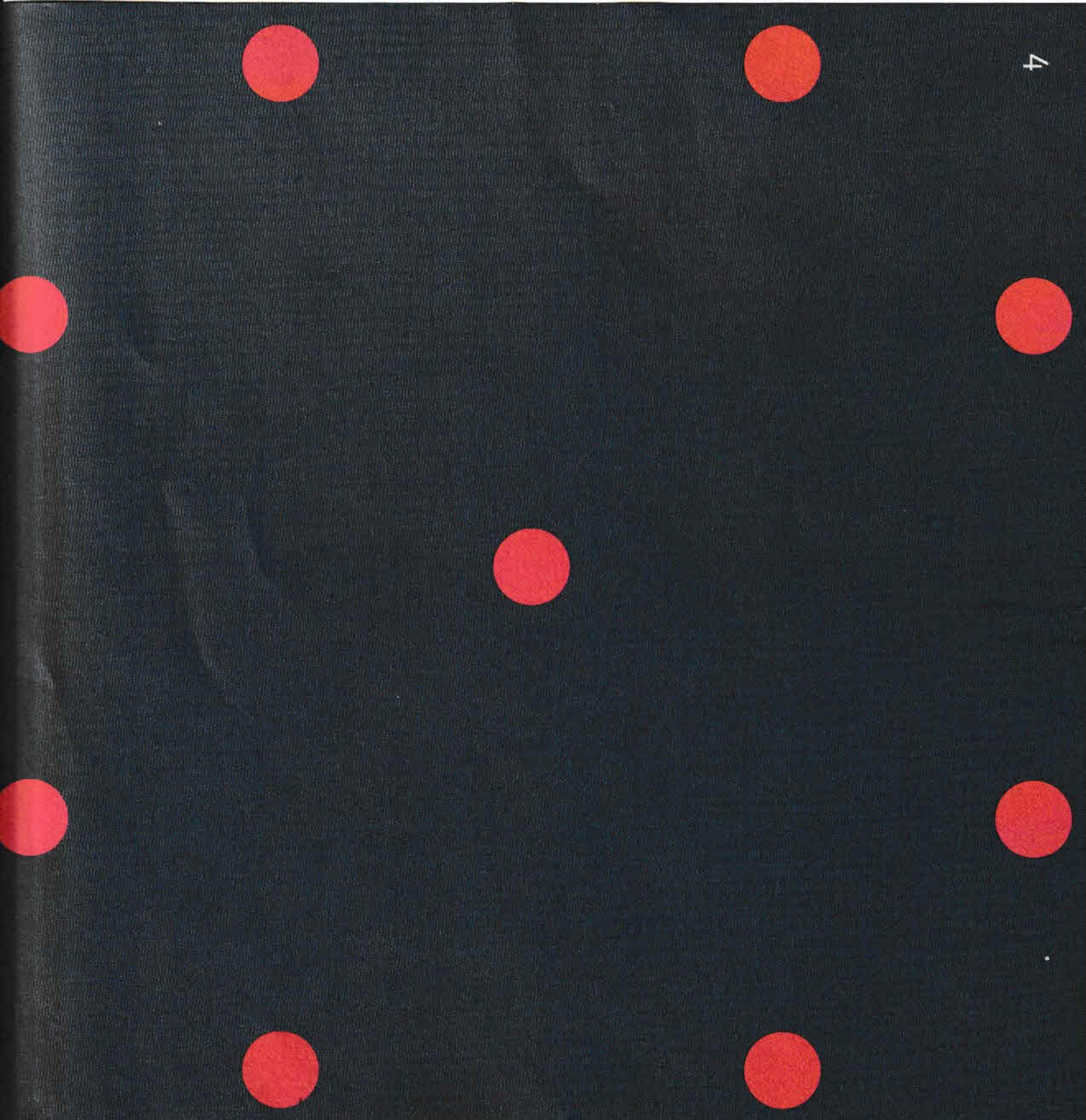
1) Posé, c'est posé. Pas question de déplacement suite à l'intrusion d'un pion bleu.

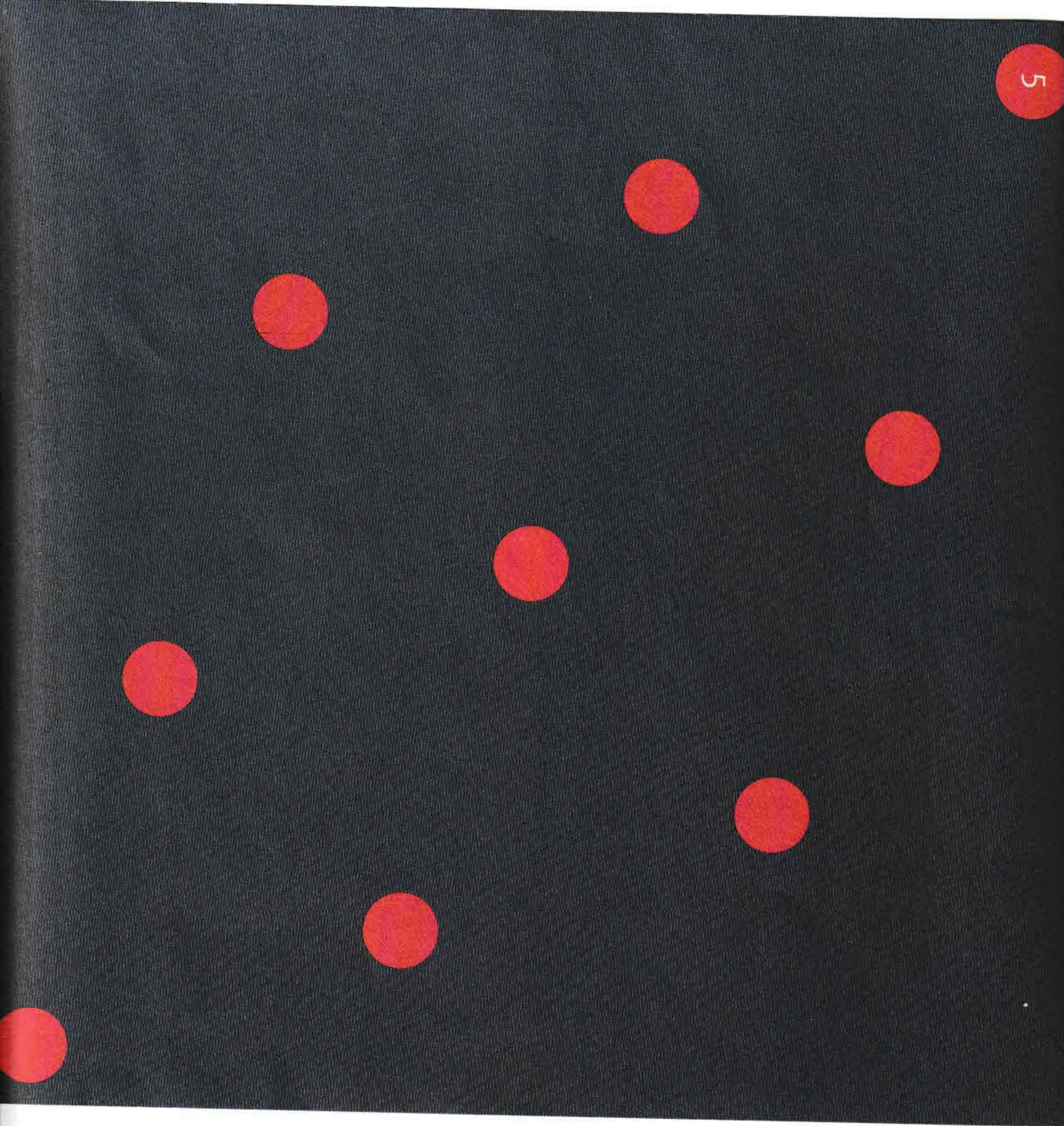
2) Celui qui ne remarque pas qu'il a formé une ligne, la perd... dès que le suivant joue.

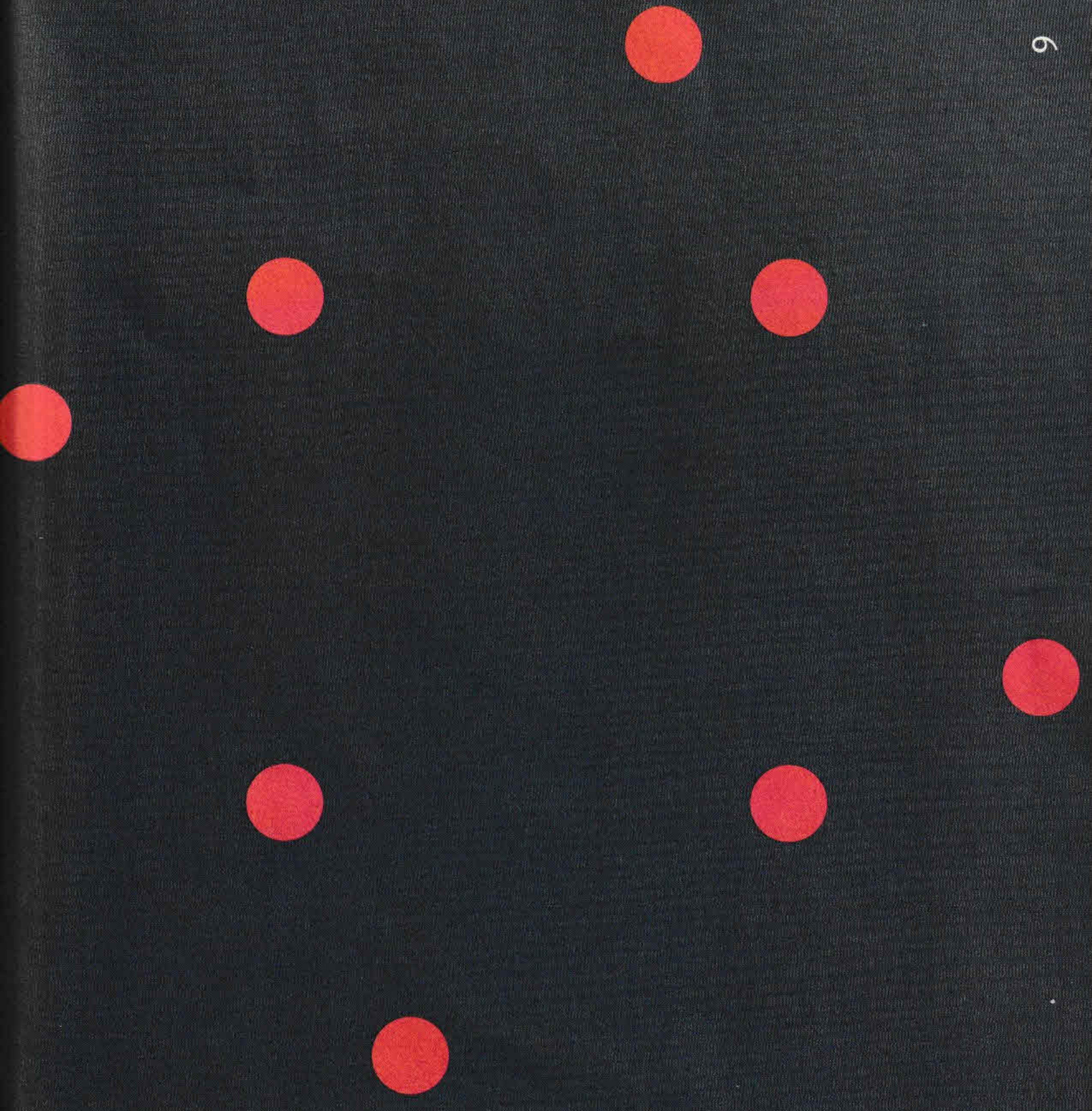














**SETZEN...
SCHIEBEN...
UM DIE ECKE DENKEN!**



DIE SECHS SPIELPLAN-SEITEN

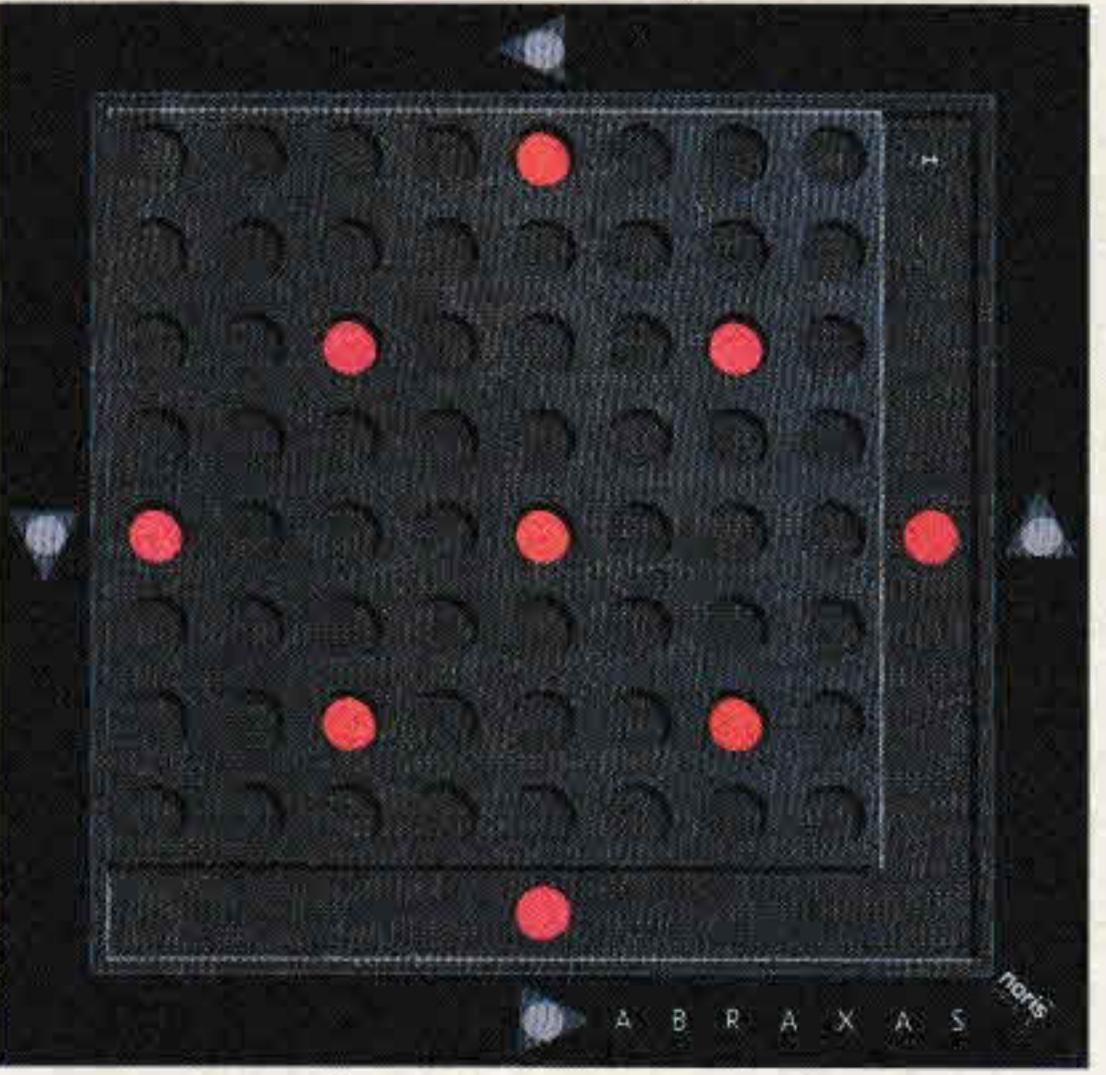
ABRAXAS besitzt sechs verschiedene Spielplan-Seiten. Die Numerierung von 1 bis 6 entspricht in etwa dem Schwierigkeitsgrad. Jede Seite erfordert eine etwas andere Spieltaktik, somit gibt es immer wieder neue Varianten!

Spielplan 1 z. B. ermöglicht eine sehr einfache Gewinnstrategie. Er ist also ideal für Anfänger, um das Spielprinzip zu verstehen.
Tip: wenn man bei diesem Spielplan beim ersten Zug einen Stein auf den Mittelpunkt setzt, kann man gewinnen!

SPIELVORBEREITUNG

Man wählt eine der sechs Spielplan-Seiten und legt diese in das Spielbrett, darauf kommt die Lochplatte (siehe Abbildung unten).

Die **24 roten Abraxas-Steine** werden in der Spielepackung bereitgelegt; sie gehören zu Beginn niemandem. Jeder Spieler erhält **drei blaue Stop-Steine**.



Ein Spieler schiebt die noch leere Lochplatte in eine beliebige Ecke des Planes. Der Gegenspieler darf dafür mit dem Setzen beginnen (auslösen!).

ZIEL DES SPIELES

Jeder Spieler versucht, so viele rote Abraxas-Steine wie möglich in seinen Besitz zu bekommen. Abraxas-Steine bekommt man, wenn man durch geschicktes Setzen und Schieben eine senkrechte, waagrechte oder diagonale Reihe aus vier oder mehr Steinen/Punkten schafft.
Es gewinnt der Spieler, der als erster 11 Abraxas-Steine besitzt.

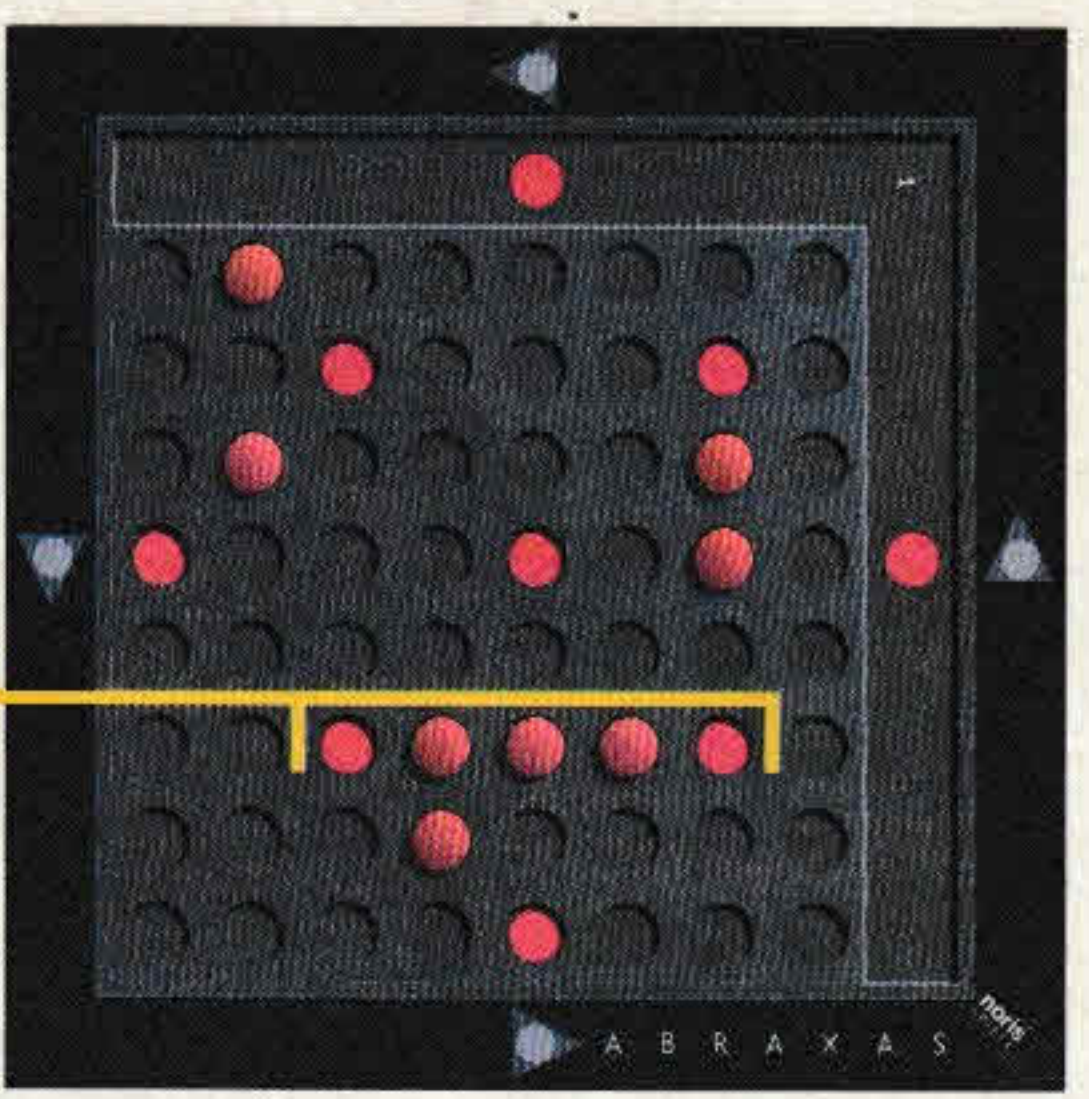
SPIELVERLAUF

Setzen und Schieben

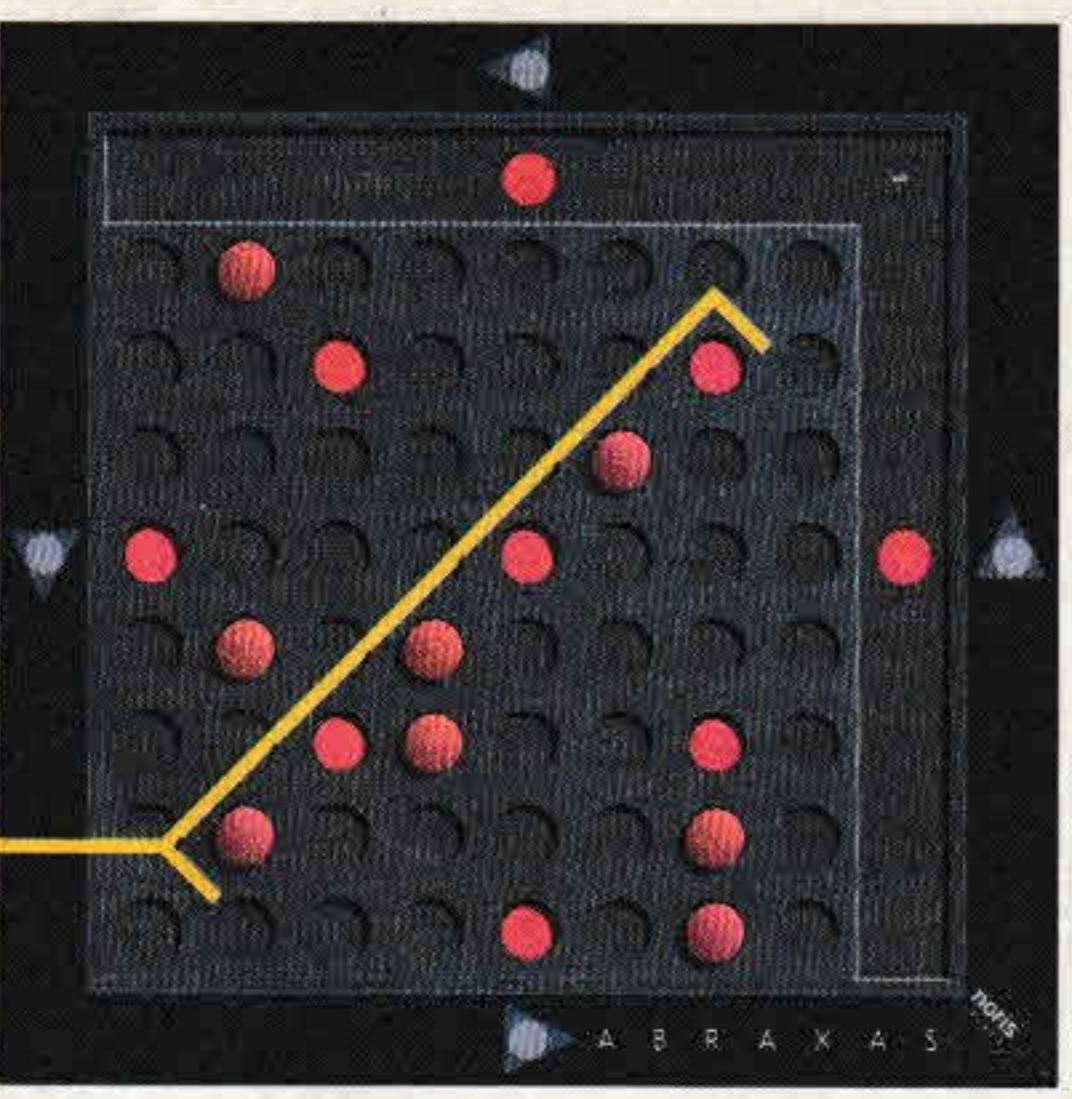
Die beiden Spieler sind im Wechsel an der Reihe. Wer an der Reihe ist, nimmt einen Abraxas-Stein aus dem Pool und setzt ihn in ein beliebiges, freies Loch der Lochplatte. Danach **muß** er die Lochplatte in Pfeilrichtung **▲** schieben, bis sie am Rand anstößt. Dann ist der Gegenspieler an der Reihe. Da die **roten Punkte** auf den Plänen bei der Entstehung von Reihen **wie gesetzte rote Abraxas-Steine** behandelt werden, **ändert sich nach dem Schieben die gesamte Spielsituation grundlegend.**

Eine Reihe schaffen

Ein Spieler schafft eine Reihe, wenn **nach dem Schieben** (nicht beim Setzen des Abraxas-Steines!) **vier oder mehr** Abraxas-Steine bzw. rote Punkte sichtbar und ohne Unterbrechung eine senkrechte, waagrechte oder diagonale gerade Linie ergeben. Die nebenstehenden Abbildungen zeigen zwei verschiedene Beispiele von Reihen.



Senkrechte Fünfer-Reihe (aus drei Abraxas-Steinen und zwei roten Punkten des Spielplans).



Diagonale Sechser-Reihe (aus drei Abraxas-Steinen und drei roten Punkten des Spielplans). b.w. →