

移動

IDO



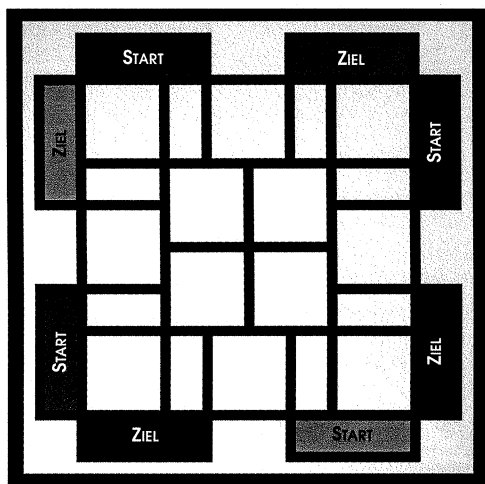
Ein bewegtes Kunstwerk für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

Spielbeschreibung

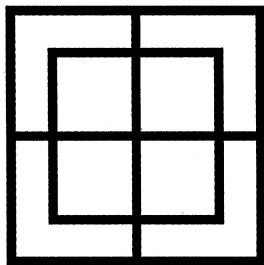
Bei IDO versuchen die Spieler ihre Spielsteine quer über den Plan in den Zielbereich zu bringen. Dabei bestimmt die Anzahl der eigenen Spielsteine auf dem Spielfeld, wie viele Felder ein Spieler ziehen darf. Die Größe des Spielsteins bestimmt wiederum, welche Felder er betreten darf. Verschiebt ein Spieler den Rahmen, verändert sich die Anordnung der Felder. Nur wer beweglich genug ist, diese ständigen Veränderungen zu seinem Vorteil zu nutzen, kommt ans Ziel.

Spielmaterial

1 Spielplan



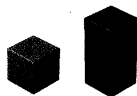
1 Rahmen



12 große Spielsteine in 4 Farben

12 kleine Spielsteine in 4 Farben

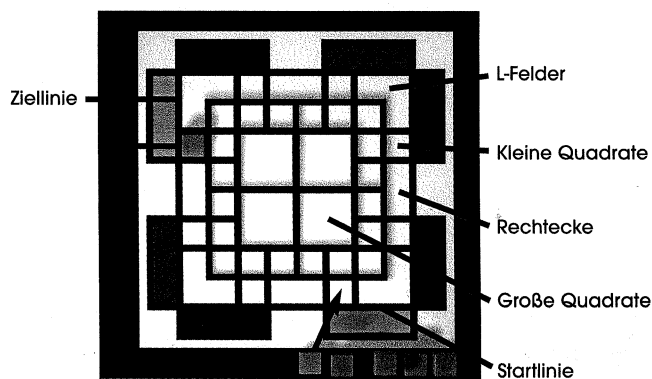
1 Spielregel



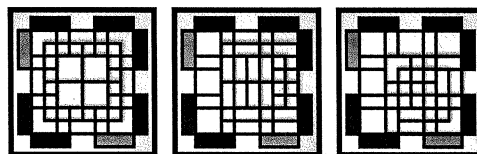
Vor dem ersten Spiel müssen die Klebefüßchen so unter das Spielbrett und den Rahmen geklebt werden, wie es der Beilagezettel zeigt.

Der Spielplan

Der Spielplan zeigt das Spielfeld, sowie die Start- und Zielbereiche in den 4 Farben. Die Startbereiche befinden sich jeweils in der rechten unteren Ecke des Spielplanes. Vom Startbereich aus betreten die Spielsteine über die Startlinie das Spielfeld. Der gleichfarbige Zielbereich befindet sich in der schräg links gegenüberliegenden Ecke. Über die Ziellinie können die Spielsteine dieser Farbe ins Ziel gezogen werden.



Auf dem Spielfeld mit dem aufgelegten Rahmen sind Felder in vier verschiedenen Größen zu erkennen. **Kleine Quadrate** sind genau so groß wie die Grundfläche eines kleinen Spielsteins. **Rechtecke** sind doppelt so groß wie die Grundfläche eines kleinen Spielsteins. **L-Felder** sind so groß wie drei Grundflächen eines kleinen Spielsteins. **Große Quadrate** sind so groß wie vier Grundflächen eines kleinen Spielsteins. Durch das Verschieben des Rahmens ändert sich auch die Anordnung der Felder.



Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler wählt seine Farbe und setzt sich so an den Tisch, daß er vor dem Startbereich seiner Farbe sitzt.
- Der Rahmen wird, wie es die erste Abbildung oben zeigt, in die Mitte des Spielfeldes gelegt.
- Jeder Spieler erhält die 3 großen und 3 kleinen Spielsteine seiner Farbe. Er stellt seine Spielsteine als Vorrat hinter seinem Startbereich neben den Spielplan.
- Spielen 2 Spieler gegeneinander, starten sie in den einander gegenüber liegenden Ecken.

Spielverlauf

Die Spieler einigen sich wer beginnt. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, darf er eine der folgenden drei Aktionen auswählen:

- a. Spielstein einsetzen
- oder
- b. Spielsteine ziehen
- oder
- c. den Rahmen verschieben.

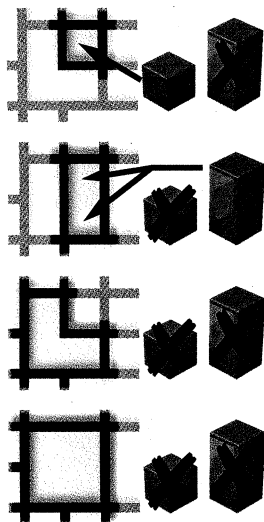
Hat der Spieler eine Aktion ausgewählt, kommt sein linker Nachbar an die Reihe. Kann ein Spieler keine Aktion ausführen, muß er in dieser Runde aussetzen.

Spielsteingröße und Feldergröße

Kleine Spielsteine dürfen nur auf kleine Quadrate ziehen. Auf einem kleinen Quadrat kann immer nur ein Spielstein stehen.

Große Spielsteine stehen aufrecht auf ihrer quadratischen Seite und dürfen nur auf Rechteckfelder ziehen. Auf einem Rechteck können bis zu zwei Spielsteine stehen. Beide Spielsteine dürfen unterschiedlich groß sein und verschiedenen Spielern gehören. Wird ein großer Spielstein auf ein unbesetztes Rechteckfeld gezogen, muß der Spieler den Stein genau in einer Hälfte des Feldes platzieren.

Kein Spielstein darf auf L-Felder oder große Quadrate ziehen.



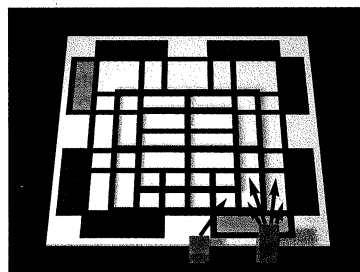
Spielstein einsetzen

Der Spieler setzt einen seiner Spielsteine auf ein Feld entlang der Startlinie.

Er darf einen kleinen Spielstein auf einem kleinen Quadrat oder einen großen auf einem Rechteck einsetzen, das direkt an seinen Startbereich angrenzt.

Hinweis: Immer wenn der Rahmen in der Ausgangsstellung auf dem Spielfeld liegt, können nur kleine Spielsteine eingesetzt werden. Es ist daher ein beliebiger Eröffnungszug, den Rahmen zu sich heranzuziehen.

Damit erhält man die Möglichkeit im nächsten Zug unter Umständen einen großen Spielstein innerhalb des Rahmens einzusetzen.



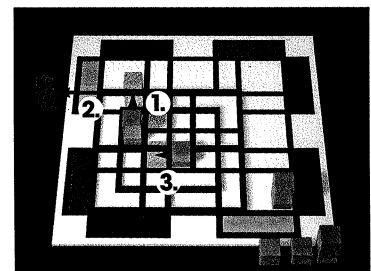
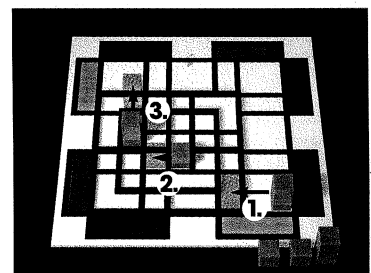
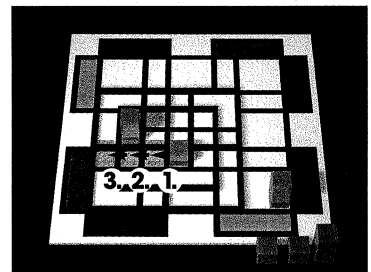
Spielsteine ziehen

Der Spieler darf eigene Spielsteine so viele Felder weit ziehen, wie er zu Beginn seines Zuges Steine auf dem Spielfeld hat. Die Größe der Spielsteine spielt keine Rolle. Spielsteine im Vorrat oder Spielsteine die bereits im Ziel sind zählen nicht mit.

Spielsteine werden immer waagrecht oder senkrecht gezogen, niemals diagonal. Allerdings sind mehrfache Richtungswechsel während eines Zuges erlaubt.

Der Zug darf beliebig aufgeteilt werden. So kann der Spieler alle Felder mit einem Spielstein ziehen oder beliebig auf mehrere seiner Spielsteine aufteilen. Auch hier spielt die Größe der Spielsteine keine Rolle. Er darf auch auf Teile seines Zuges oder sogar seinen ganzen Zug verzichten.

Beispiel: Hat der Spieler drei Spielsteine auf dem Spielfeld, so darf er entweder einen Spielstein drei Felder weit ziehen oder alle drei Spielsteine je ein Feld oder einen Spielstein ein Feld und einen anderen zwei Felder weit ziehen.



Spielsteine dürfen nur über Felder ziehen, die sie auch betreten dürfen. Das heißt, ein kleiner Spielstein zieht nur über kleine Quadrate, und ein großer Spielstein zieht nur über Rechtecke. Über besetzte Felder darf hinweggezogen werden. Sie zählen jedoch als Felder mit. Spielsteine dürfen nicht übereinander gestapelt werden.

Gelingt es dem Spieler einen oder mehrere Spielsteine auf sein Zielfeld zu bringen, kommen diese Steine sofort aus dem Spiel.

Sie werden hinter dem Zielfeld neben den Spielplan gestellt. Die Zugweite des laufenden Zuges ändert sich dadurch nicht.

Beispiel: Ein Spieler beginnt seinen Zug mit 5 Steinen auf dem Spielfeld. Er zieht einen Stein zwei Felder und bringt ihn damit über die Ziellinie. Der Stein kommt aus dem Spiel. Der Spieler darf jetzt mit seinen übrigen Steinen noch drei Felder ziehen.

Spielverlauf

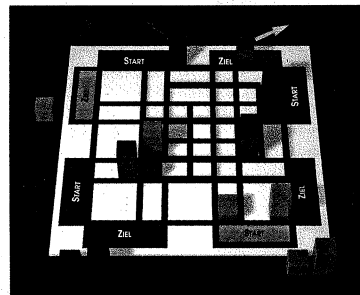
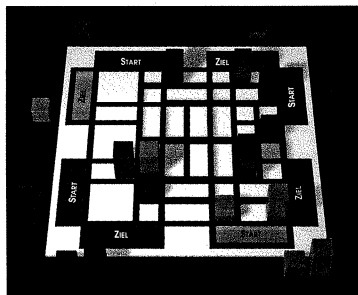
Den Rahmen verschieben

Anstatt Spielsteine zu ziehen oder einzusetzen, darf der Spieler den Rahmen parallel zum Spielfeldrand um die Breite eines kleinen Quadrates waagrecht oder senkrecht verschieben. Durch das Verschieben des Rahmens ändert sich die Anordnung der Felder. Der Rahmen darf nie auf Start- oder Zielbereiche geschoben werden.

Unter Umständen werden Spielsteine auf dem Spielfeld verschoben oder sogar aus dem Spielfeld herausgeschoben.

- Wird ein Spielstein dabei über seine Ziellinie geschoben, dann hat diese Farbe einen weiteren Stein im Ziel.
- Wird ein Spielstein an einer anderen Stelle aus dem Spielfeld geschoben, erhält der Spieler, dem er gehört, den Stein zurück in seinen Vorrat.

Achtung: Durch das Schieben kann es vorkommen, daß Spielsteine auf Feldern stehen, die sie normalerweise nicht betreten können. Das hat jedoch für die betroffenen Spielsteine keine Auswirkungen. Sie dürfen auf einem solchen Feld stehen bleiben oder es in einem normalen Zug verlassen. Wenn sie das Feld verlassen, dürfen sie auf ein beliebiges angrenzendes Feld ziehen, das sie entsprechend ihrer Größe betreten dürfen.



Es dürfen niemals zwei Spieler direkt nacheinander die Aktion **Rahmen verschieben** wählen. Erst der übernächste Spieler darf den Rahmen wieder in eine beliebige Richtung verschieben, auch in die Richtung zurück, aus welcher der Rahmen zuletzt geschoben wurde.

Achtung: Im Spiel zu zweit darf ein Spieler, nachdem er den Rahmen verschoben hat, ihn erst in seinem übernächsten Zug wieder verschieben.

Spielende und Varianten

Es gewinnt der Spieler, dem es zuerst gelingt, 4 Spielsteine auf seinen Zielbereich zu bringen. Das Spiel endet sofort.

Die Spieler können auch ein anderes Spielende vereinbaren. Um die Spieldauer zu verändern, kann man sich darauf einigen 3 oder 5 Spielsteine in den Zielbereich zu bringen. Die Spieler können auch verabreden, die

Spielsteine in einer bestimmten Reihenfolge entsprechend ihrer Größe ins Ziel zu bringen. Möglich wäre beispielsweise eine Abfolge klein - groß - klein - groß. Wird dann ein Spielstein außerhalb der Reihe in den Zielbereich gebracht, erhält der Spieler den Stein zurück in seinen Vorrat. Werden mehrere Spielsteine gleichzeitig in den Zielbereich geschoben, darf sich der Spieler, dem die Steine gehören aussuchen, in welcher Reihenfolge sie in den Zielbereich gelangen.

Wenn Sie Fragen, Wünsche oder Anregungen zu diesem Spiel haben, dann schreiben Sie bitte an
Goldsieber Spiele, Werkstr.1, D-90765 Fürth

Der Autor: Bernhard Weber, Jahrgang 1968 und gebürtiger Rheinländer, studiert Geographie in Bonn. Nachdem Anfang der 90er Jahre bei ihm die Spieleleidenschaft ausbrach, entschloß er sich 1995 selbst Spiele zu entwickeln. IDO ist das zweite Spiel des Autors, das bei einem Verlag veröffentlicht wurde, nachdem es beim Wettbewerb der Autoren des Hippodice Spieleclub e.V. vorgestellt wurde.

Grafik: Franz Vohwinkel

© 1998 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1,
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

