

Rudi Hoffmann

JANUS



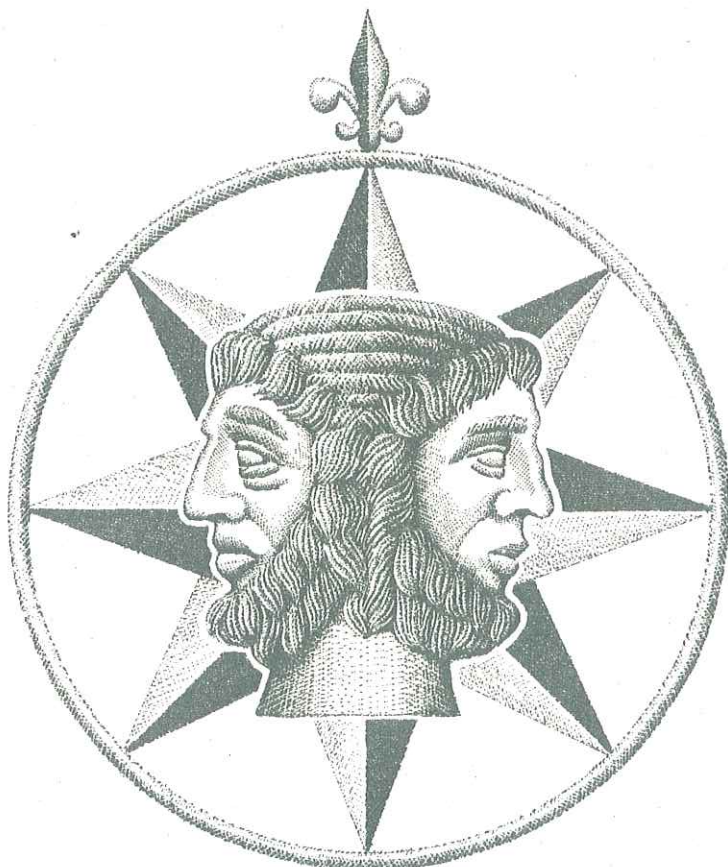
franckh

Edition Pöthgen

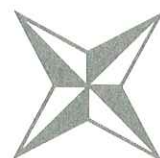
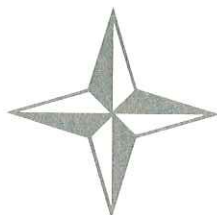
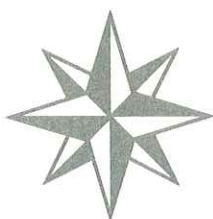
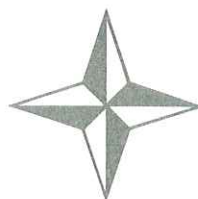
JAN

Rudi Hoffmann

JANUS



JAN



Spielregel _____ Seite 3

Playing instructions _____ page 5

Instruction de jeu _____ page 7

Handleiding spelregels _____ bladzijde 9



Rudi Hoffmann

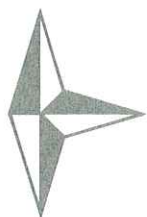
JANUS

Ein Spiel für 2 bis 4 Teilnehmer ab 10 Jahren



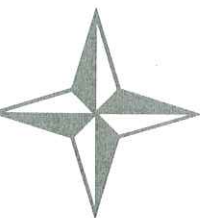
Zubehör:

Spielplan, Spielanleitung, vier Spielfiguren (Säulen), 100 Plättchen mit Richtungsweisern und 60 Münzen. (Die vier quadratischen Platten mit den Richtungsweisern müssen vor dem ersten Spiel an den eingestanzten Rillen in je 25 Plättchen gebrochen werden, und zwar zuerst in Streifen und dann in einzelne Plättchen.)



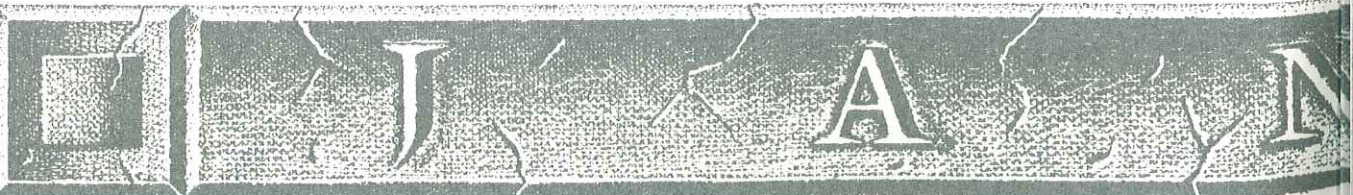
Spielziel

Es geht darum, die auf dem Spielplan liegenden Plättchen durch geschicktes Vorgehen mit der Spielfigur (Säule) abzuräumen, und dadurch möglichst viele aus je vier Feldern bestehende Quadrate zu gewinnen. Abgeräumt wird jeweils das Plättchen, auf dem die Spielfigur zuletzt gestanden hat. Wer das letzte der vier Plättchen abräumt, gewinnt das Quadrat und belegt dessen Zahlenkreisfeld mit einer seiner Münzen. Am Schluß des Spieles werden die Punkte gezählt. Gewinner ist, wer die höchste Zahl erreicht hat.



Spielverlauf

Zunächst werden die Plättchen mit der Rückseite nach oben auf einen Haufen getan, gründlich gemischt und danach so auf die kleinen Quadrate des Spielplanes gelegt, daß die Zahlen-seite mit Richtungsweisern zu sehen ist. Das Auflegen beginnt in einer beliebigen Spielplanecke und muß Feld für Feld und von Reihe zu Reihe erfolgen.



Wenn alle Felder des Spielplanes belegt sind, bekommt jeder Mitspieler eine Spielfigur und 15 zu deren Farbe passende Münzen. Der Startspieler wird ausgelost und stellt seine Spielfigur auf das Plättchen in der Ecke des Spielplanes, die mit einem Punkt gekennzeichnet ist. Die Mitspieler stellen ihre Figuren der Reihe nach auf die Plättchen der anderen Eckfelder, die mit einem Quadrat gekennzeichnet sind. Bei nur zwei Mitspielern stehen die beiden Figuren zu Spielbeginn in den gegenüberliegenden Ecken.

Es wird reihum gezogen. Über Richtung und Zuglänge entscheidet das Plättchen, auf dem die Spielfigur steht: die Zahl nennt die Anzahl der Felder, die man ziehen muß, und der Richtungsweiser gibt an, wohin man ziehen darf. Es ist jedoch nicht erlaubt, über den Spielfeldrand hinaus zu ziehen. Beim Janus-Kopf wird in Blickrichtung eines der Gesichter gezogen. Auf einem Feld oder Plättchen darf nur jeweils eine Figur stehen. Kann ein Spieler deshalb nicht ziehen, so muß er aussetzen.

Nach jedem Zug wird das Plättchen beiseite gelegt, auf dem die Spielfigur zuletzt gestanden hat. Ist das Plättchen ein Janus-Kopf, so legt man es offen vor sich hin. Sooft die eigene Spielfigur danach ein Plättchen der Farbe dieses Janus-Kopfes erreicht, darf noch mal gezogen werden. Es kommt also darauf an, möglichst viele, verschiedene Janus-Köpfe zu sammeln. Selbstverständlich kann ein Spieler die Janus-Köpfe einer Farbe allein besitzen.

Kommt die Spielfigur auf ein bereits leeres Feld, so darf sie beim folgenden Zug zwar in beliebige Richtung, aber nur um ein Feld gezogen werden.

Wenn die Spielfigur auf dem Feld eines Quadrates landet, das schon einem Mitspieler gehört, so erhält dieser Mitspieler eine Münze als Passagegebühr. Dies gilt für jedes einzelne Feld eines solchen Quadrates, auf das die Spielfigur kommt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Plättchen abgeräumt sind oder ein Mitspieler keine Münzen mehr hat. Bei den besetzten Quadraten zählt jeweils die darauf angegebene Punktzahl. Die als Passagegebühr von den Mitspielern kassierten Münzen bringen je einen Punkt, die verbleibenden eigenen Münzen zählen nicht.

