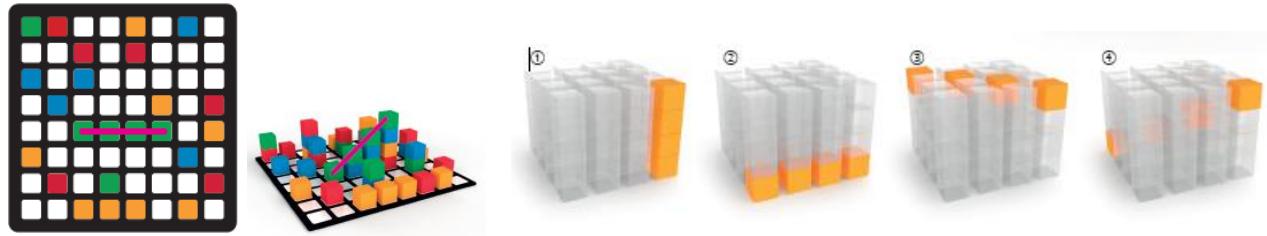


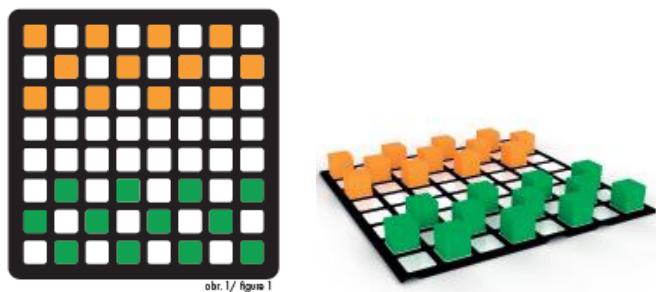
SEITE A



3D TIC-TAC-TOE

Wer die 4 Spielwürfel zu einer Linie verbindet (vertikale Linie (1), horizontale Linie (2), diagonale Linie (3), diagonales Kreuz über mehrere Ebenen (4)), gewinnt.

Jeder Spieler legt abwechselnd einen Würfel auf das Spielfeld. Sobald alle Würfel verwendet wurden und die Gewinn-Linie noch nicht gebildet ist, kann der Spieler, der an der Reihe ist, seinen bereits auf dem Spielbrett liegenden Würfel nehmen und an eine neue Position verschieben. Spielen nur 2 Spieler, müssen diese 5 statt 4 Würfel zu einer Linie verbinden um zu gewinnen.



CHECKERS

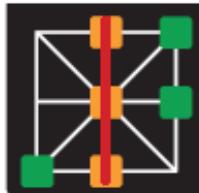
Das Spiel ist für 2 Spieler konzipiert. Es wird auf Brett A gespielt. Jeder Spieler wählt 12 Würfel einer Farbe. Vor Spielbeginn vereinbaren die Spieler, wer beginnt. Jeder Spieler platziert seine Würfel gemäß dem Spielschema in der Spielanleitung (Abbildung 1) auf den 12 Spielfeldern in den ersten drei Reihen. Die Spieler ziehen ihre Würfel nur diagonal vorwärts, niemals rückwärts. Befindet sich ein Würfel diagonal neben einem gegnerischen Würfel, hinter dem sich ein freies Feld befindet, muss der Spieler diesen überspringen, das freie Feld besetzen und den übersprungenen gegnerischen Würfel vom Brett entfernen. Erreicht ein normaler Würfel die andere Seite des Bretts, verwandelt er sich in eine Dame, indem er einen zuvor abgelegten Würfel derselben Farbe darauf legt. Die Dame zieht diagonal um eine beliebige Anzahl von Feldern vorwärts und rückwärts. Springen ist Pflicht. Kann ein Spieler sowohl mit einer Dame als auch mit einem normalen Würfel springen, muss er mit der Dame springen. Kann er mit einem Würfel mehr als einen Sprung machen, kann er selbst entscheiden, welchen er wählt. Er muss den Sprung jedoch beenden. Bei mehreren Sprüngen werden die Würfel erst entfernt, nachdem die gesamte Sequenz abgeschlossen ist. Es ist nicht möglich, mehr als einmal über einen Würfel zu springen. Ein Spieler, der an der Reihe ist und nicht spielen kann (keine oder alle Würfel blockiert sind), verliert. Ein Spiel endet unentschieden, wenn es theoretisch unmöglich ist, dem Gegner durch vorsichtiges Spiel weitere Steine abzunehmen. Führt ein Spieler einen regelwidrigen Zug aus (z. B. indem er einen springenden Stein auslässt), kann der Gegner eine Korrektur des Zuges oder das Entfernen des Steins verlangen.

SEITE B



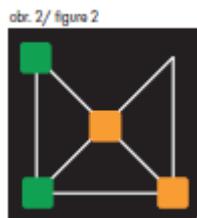
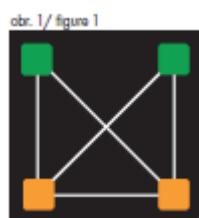
TIC-TAC-TOE

Ein Strategiespiel für zwei Spieler. Ziel ist es, eine durchgehende Reihe aus drei gleichfarbigen Würfeln zu bilden. 1. Jeder Spieler erhält fünf Würfel seiner Farbe. Der erste Spieler legt seinen Würfel auf das Spielbrett. 2. Anschließend spielt der zweite Spieler weiter. Auch er legt seinen Würfel auf das Spielbrett. 3. Die Spieler wechseln sich ab. Wer die erste durchgehende Reihe (horizontal, vertikal, diagonal) aus drei Würfeln bildet, gewinnt.



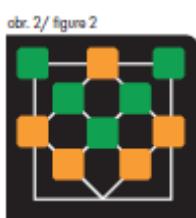
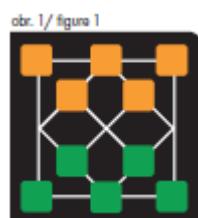
TAPATAN

Ein Strategiespiel für zwei Spieler. Ziel ist es, eine durchgehende Reihe aus drei gleichfarbigen Würfeln zu bilden. 1. Jeder Spieler erhält drei Würfel seiner Farbe. Die Spieler legen abwechselnd ihre Würfel auf das Spielfeld, um eine Reihe aus drei gleichfarbigen Würfeln zu bilden. 2. Wenn alle sechs Würfel auf dem Spielfeld liegen und keine Gewinnreihe aus drei gleichfarbigen Würfeln gebildet wurde, beginnen die Spieler, ihre Würfel entlang der Punkte des Spielfelds zu bewegen, um diese Gewinnreihe zu erreichen. Ein Zug führt immer von einem Punkt zum anderen. Überspringen der Würfel ist nicht möglich. 3. Die Spieler sind abwechselnd. Wer die erste durchgehende Reihe (horizontal, vertikal, diagonal) aus drei Würfeln bildet, gewinnt.



PONG HAU K'I "1"

Ziel des Spiels ist es, den anderen Spieler zu blockieren. 1. Platziere die Würfel in der vorgegebenen Startposition (Abbildung 1). 2. Bewege die Würfel diagonal oder gerade. Du kannst dich nur von einem Punkt (Kreuzung) zum nächsten bewegen. Du kannst nicht über die Würfel springen. 3. Wenn sich die Würfel eines Spielers nicht mehr bewegen können, sind sie gefangen und der andere Spieler gewinnt.



EINSPERREN

Ziel des Spiels ist es, den anderen Spieler zu blockieren. 1. Platziert die Würfel in der Startposition (Abbildung 1). 2. Bewegt die Würfel diagonal oder gerade. Ihr könnt euch nur von einem Punkt (Kreuzung) zum nächsten bewegen. Ihr könnt nicht über die Würfel springen. 3. Wenn sich die Würfel eines Spielers nicht mehr bewegen können, sind sie gefangen und der andere Spieler gewinnt.