

Spielanleitung Solitaire

Spielidee und Spielziel

Wer springt am besten? Versuche möglichst viele Spielstifte durch Überspringen aus dem Spiel zu nehmen.

Vorbereitung

Stecke je einen Spielstift in die Löcher des Spielbretts, nur das Loch in der Mitte bleibt frei.

Spielablauf

Immer wenn du mit einem Spielstift über einen anderen gesprungen bist, darfst du den Übersprungenen aus dem Spiel nehmen.

Du darfst immer nur über einen Stift springen und das Loch, auf dem sie landen, muss leer sein. Es ist erlaubt, waagrecht und senkrecht zu springen, diagonal ist nicht zulässig. Jeder übersprungene Spielstift wird aus dem Spiel genommen.

Spielende

Sobald kein weiteres Überspringen mehr möglich ist, endet das Spiel und die verbleibenden Spielstifte zählen als Minuspunkte. Profis schaffen es sogar, dass am Ende nur ein einziger Spielstift, in der Spielmitte, übrigbleibt.

Spielanleitung Mühlespiel

- Jeder Spieler hat 9 Alustifte (2 verschiedene Farben).
- Jeder Spieler setzt abwechselnd je ein Spielstift in die Löcher des Spielbretts.
- Wer 3 Alustifte in einer Reihe hat (waagrecht oder senkrecht, nicht diagonal!) darf dem Gegner einen Spielstift wegnehmen.
- Aus einer Mühle (3 Alustifte nebeneinander) darf dem Gegner keinen Spielstift weggenommen werden. Ausnahme: Der Gegner hat nur noch 3 Alustifte.
- Wenn alle Alustifte gesetzt sind, wird abwechselnd immer 1 Spielstift gesteckt (bis zum nächsten Loch); wer dabei eine Mühle schliessen kann, darf dem Gegner einen Spielstift wegnehmen.
- Hat ein Spieler nur noch 3 Alustifte, darf er (wenn er an der Reihe ist) mit jeweils 1 Spielstift zu einem beliebigen Loch springen.

Ende des Spiels

- 1 Spieler hat nur noch 2 Spielstifte
Oder
- 1 Spieler kann, wenn er an der Reihe ist keinen Spielstift mehr bewegen
Oder
- 20 Züge lang kann kein Spieler eine Mühle bilden = unentschieden