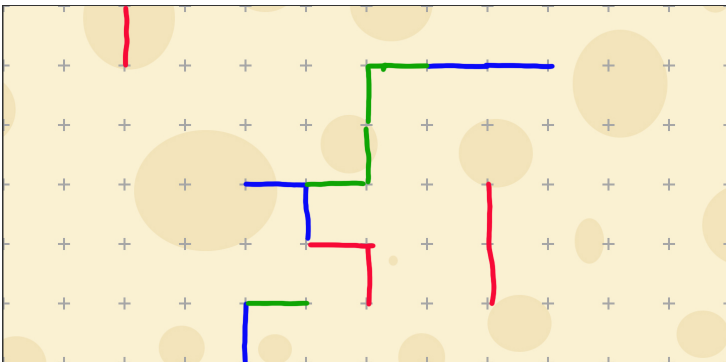


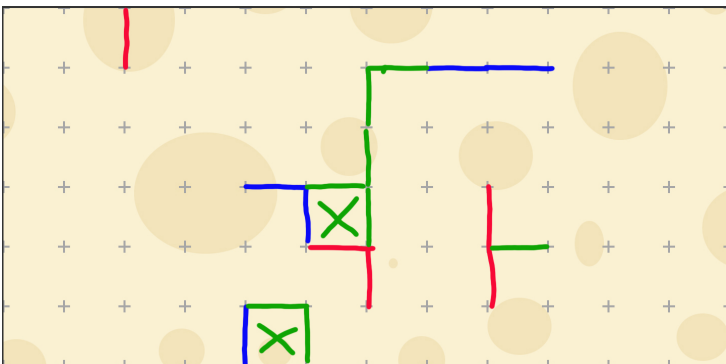
Käsekästchen

Ein kleines Spiel für 2-4 Strategen. Jeder Spieler sucht sich ein individuelles Zeichen aus mit dem seine eroberten Kästchen markiert werden: Einen Kreis, ein Kreuz oder auch einen Buchstaben.

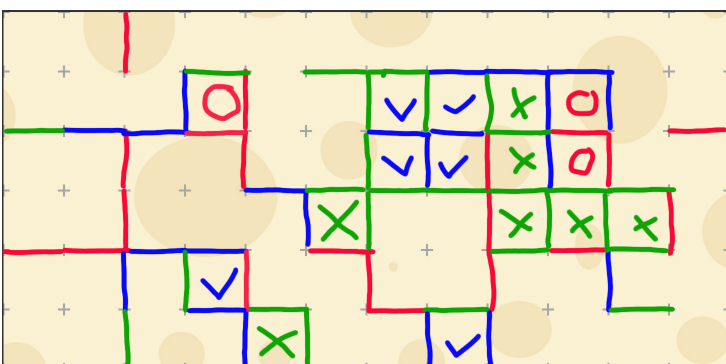
Abwechselnd zieht jeder Spieler einen Strich zwischen zwei Punkten des vorgegebenen Rasters. Die Umrandung des Spielfeldes gilt dabei als bereits vorgegebene Striche.



In diesem Beispiel haben drei Mitspieler bereits abwechselnd jeweils 5 Striche gezogen. Es ist nicht erforderlich, dass dabei unterschiedliche Farben verwendet werden.



Wer mit seinem Strich ein Karo schließt, also den letzten Strich um ein Karo zieht hinein und ist sofort noch einmal am Zuge. Werden mit einem Strich zwei Karos geschlossen, gelten natürlich beide als erobert.



Es besteht Zugzwang: Solange nicht alle möglichen Striche im Feld gezogen sind, muss der Spieler am Zuge so oft ziehen, bis er einen Strich zieht, der kein Karo schließt.

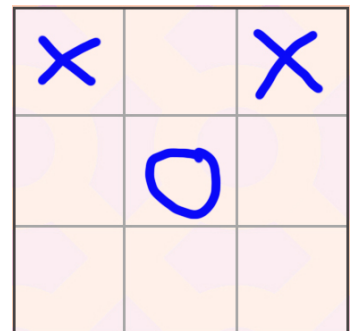
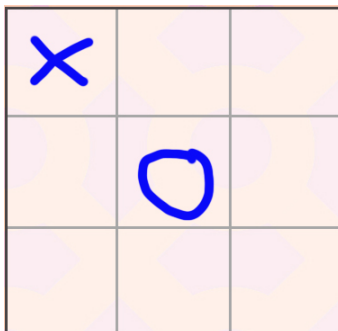
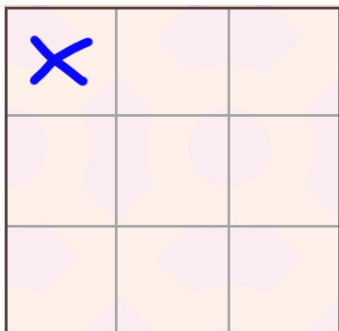
Sind alle möglichen Striche gezogen und alle Kästchen markiert, werden die Markierungen in den Kästchen gezählt.

Der Spieler, der die meisten Kästchen markiert hat, hat gewonnen.

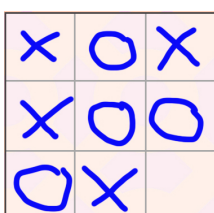
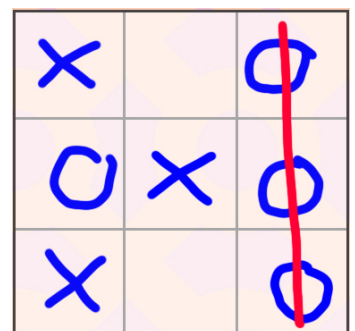
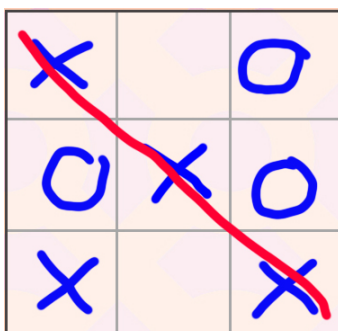
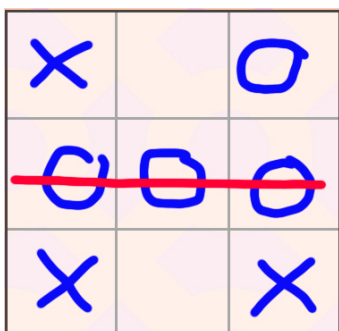
Tic Tac Toe

Das kleine, schnelle Strategiespiel für zwei Spieler.

Diese einigen sich zunächst, wer das Kreuz und wer den Kreis als Markierung verwenden soll. Abwechselt zeichnen die Spieler nun ihr Zeichen in ein Kästchen des Spielfeldes.



Wer zuerst drei Zeichen in eine Zeile, Spalte oder Diagonale setzen kann, gewinnt das Spiel.



Oft kommt es auch zu einem Unentschieden. Das heißt, alle neun Felder sind gefüllt, ohne dass ein Spieler die erforderlichen Zeichen in einer Reihe, Spalte oder Diagonalen setzen konnte.

Schiffe versenken

Jeder der beiden Mitspieler braucht neben einem Stift nur ein Blatt mit zwei Quadranten die jeweils 10x10 Kästchen groß und am Rand mit Buchstaben und Zahlen versehen sind.

Ein Quadrat stellt das eigene Meer dar, das andere ist das Meer des Gegners.

In das eigene Meer zeichnet nun jeder, ohne dass der Gegner es sieht, seine Flotte ein. Das Meer des Gegners bleibt erst einmal leer.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Jeder hat 10 Schiffe die im eigenen Meer platziert werden. Dabei dürfen diese nicht direkt aneinander stoßen.

- 1 Schlachtschiff (5 Kästchen)
- 2 Kreuzer (4 Kästchen)
- 3 Zerstörer (3 Kästchen)
- 4 U-Boote (2 Kästchen)

Der beginnende Schütze gibt eine Koordinate an, auf die er feuern möchte. Zum Beispiel: **C4**. Der Gegner schaut in seinem Meer nach und antwortet mit **Wasser**, **Treffer** oder **Versenkt**.

Der Schütze markiert im gegnerischen Meer die Fehlschüsse mit einem Kreis und die Treffer mit einem Kreuz.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

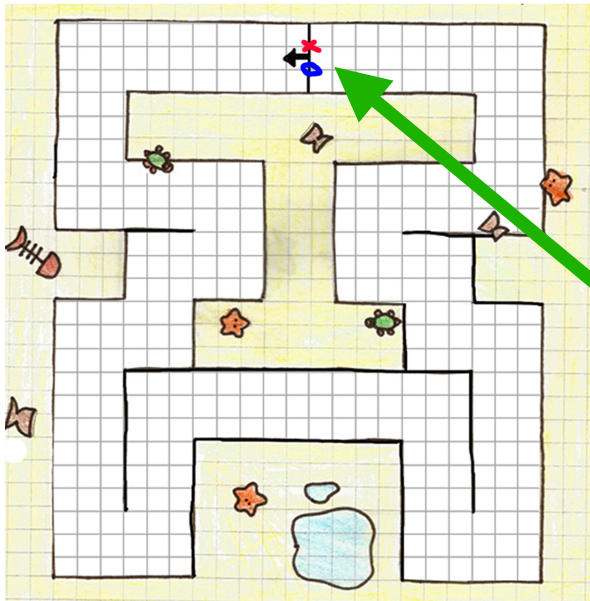
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Ein Schiff gilt als versenkt, wenn alle Felder des Schiffes getroffen wurden die dann auf dem Spielplan eingerahmt werden.

Der Beschossene markiert in seinem eigenen Meer die Schüsse auf die gleiche Weise.

Es wird abwechselnd geschossen. Wer einen Treffer gelandet hat, darf so lange weiter schießen, bis er ins Wasser trifft. dann ist der Gegner an der Reihe. Wer zuerst alle Schiffe des Gegners versenkt hat, ist der Sieger.

Autorennen - racetrack



Zwei oder mehr Spieler simulieren ein Autorennen, es gilt scharfe Kurven zu meistern und Kollisionen zu vermeiden, es wird beschleunigt, abgebremst und möglichst vorausschauend gefahren.

Jeder Spieler wählt eine Farbe oder Markierung (wie x oder o), die sein Auto repräsentiert. Dieses wird nun auf einem Gitterkreuzungspunkt auf der Startlinie platziert.

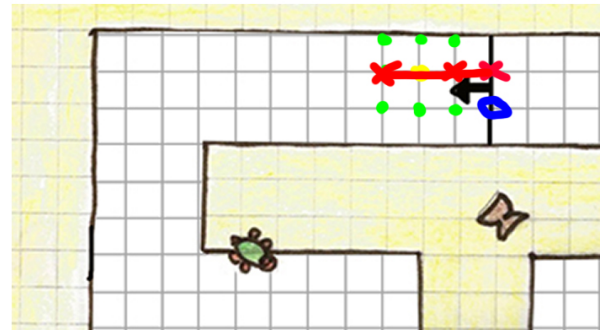
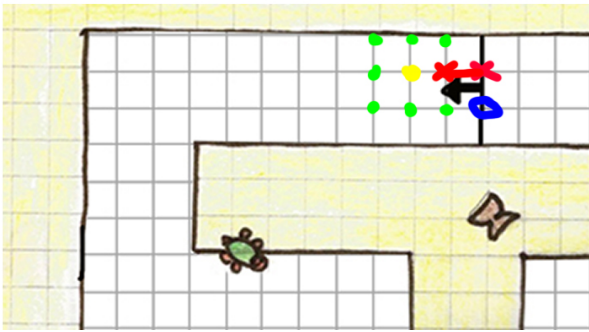
Die Autos müssen innerhalb der Streckenbegrenzungen bleiben. Punkte, die bereits durch ein Auto markiert sind, dürfen nicht angefahren werden. Es wird abwechselnd „gefahren“. Der erste Zug führt zu einem der angrenzend Gitterpunkte. Dieser wird mit dem Ausgangspunkt verbunden. In diesem Beispiel beginnt rot und darf zu einem der grün markierten Punkte fahren, wobei einer der acht möglichen Punkte bereits durch das blaue Auto besetzt ist und rückwärts fahren nicht besonders klug wäre ;-)



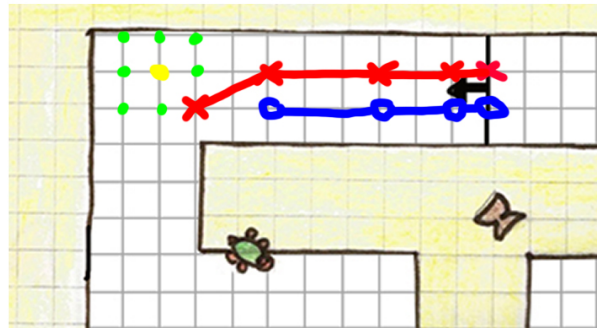
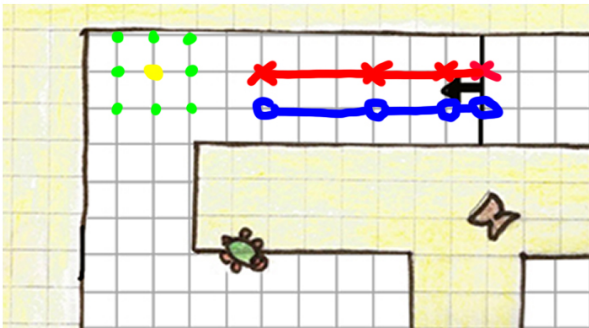
Jetzt ist Blau am Zug und fährt ebenfalls ein Kästchen vorwärts. Die folgenden Fahrmanöver klingen erst einmal kompliziert, wenn man den Dreh aber erst mal raus hat ists im Sinne des Wortes ein Kinderspiel :-)

Für jeden weiteren Zug wird erst einmal der Hauptpunkt bestimmt. Dieser ergibt sich durch das Wiederholen des vorherigen Zuges und ist unten für den roten Spieler, der jetzt dran ist, gelb dargestellt. Der Spieler kann auf diesen Punkt fahren, oder auf einen der acht an diesen angrenzenden Punkte, die wir unten grün dargestellt haben.

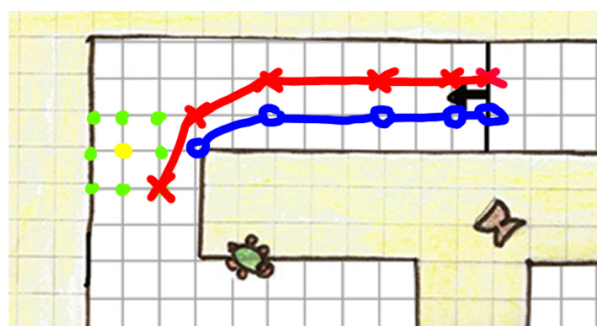
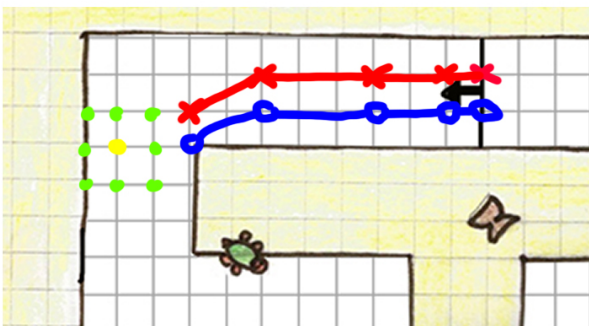
So kann das Auto beschleunigen, abbremsen oder auch die Richtung ändern. Der Spieler entscheidet sich hier für eine Beschleunigung in gerader Richtung

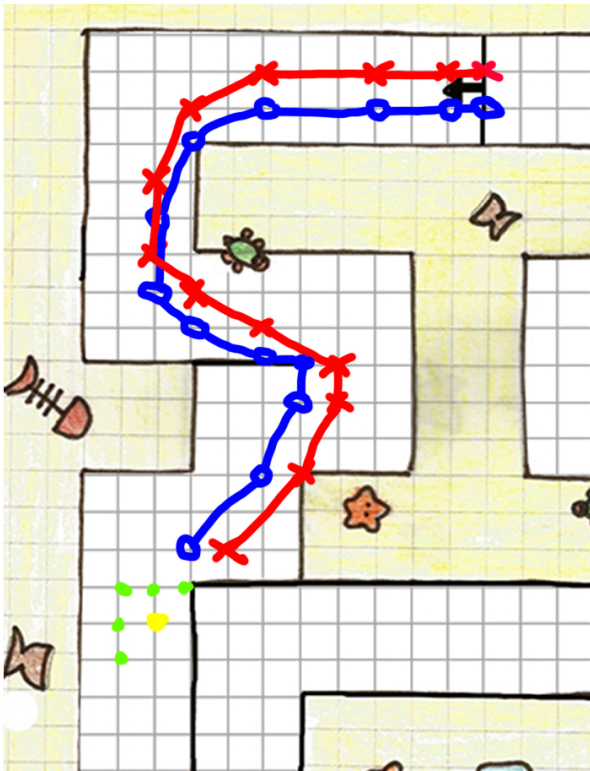


Beide Autos beschleunigen im nächsten Zug noch einmal auf drei Kästchen, müssen aber nun die Kurve im Auge behalten. Rot ist am Zug und kann auf den gelben Hauptpunkt oder einen der an diesen angrenzenden grünen Punkte fahren.



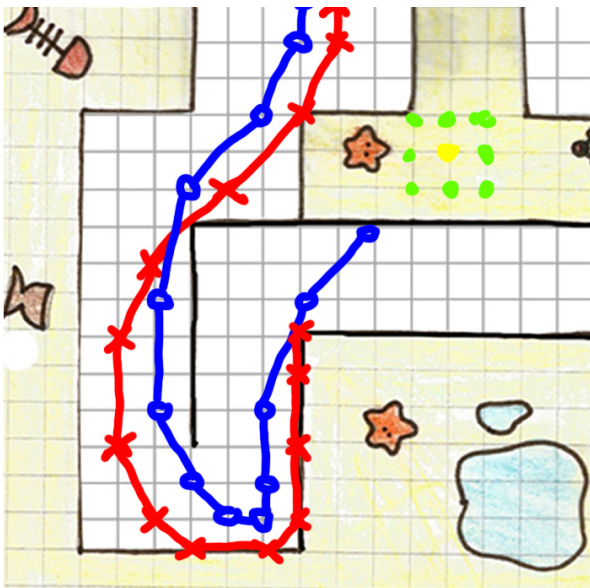
Bei Kurven und anderen Hindernissen müssen die Zielpunkte vorausschauend ausgewählt werden, damit der nächste Zug nicht zwangsläufig hinter der Streckenbegrenzung endet.





An dieser Stelle bleiben für rot lediglich der gelbe Zielpunkt und fünf der angrenzenden grünen Punkte. Um die drei anderen anzufahren müsste die Streckengrenzung überfahren werden, was nicht erlaubt ist.

Die Begrenzung darf berührt, aber nicht überschritten werden. Der bei uns gelbe Zielpunkt darf auch außerhalb der Strecke sein aber dann nicht angefahren werden.



Hier hat blau nicht aufgepasst, denn alle Punkte die angefahren werden könnten liegen außerhalb der Strecke.

In diesem Fall muss blau zwei mal aussetzen und darf erst dann mit einem Schritt in beliebiger Richtung weiter fahren.

Das Rennen ist zu Ende, wenn ein Auto die Start/Ziellinie überfährt. In unserem Beispiel hat rot gewonnen. Blau hatte zwar wieder aufgeholt, war etwas zu forsch unterwegs, musste an der vorletzten Kurve noch einmal die Strecke verlassen und wiederum zwei mal aussetzen.

Vorausschauendes Fahren lohnt sich also - nicht nur beim Spiel :-)

