



Spielregeln



ZWEI WEGE

Bluffspiel für zwei Personen ab 8 Jahren, Spieldauer 10 Minuten, Autor: Steffen Mühlhäuser

SPIELMATERIAL

- 6 Spielfiguren: 2 Igel  2 Hasen  2 Füchse 
- 2 rote Scheiben 
- 1 schwarzer Blockadestein 
- 1 Spielplan

SPIELZIEL

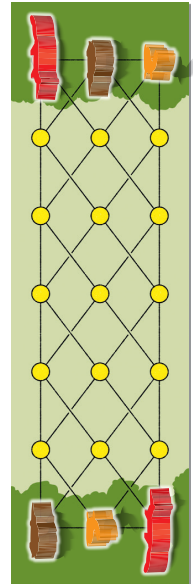
Hase, Fuchs und Igel wollen über die Lichtung zum Wald auf der anderen Seite laufen. Sie erreichen ihr Ziel aber nur, wenn es ihnen gelingt, gut zu verbergen ob sie an der nächsten Kreuzung nach rechts oder links abbiegen wollen. Wer als Erster mit allen drei Tieren auf der gegenüberliegenden Seite ankommt, gewinnt die Partie.

DAS WEGENETZ

Betrachtet vor der ersten Partie zunächst die Linien des Spielplans. Von jedem kreisförmigen Feld führen zwei Wege zu zwei neuen Feldern in der nächsten Reihe. Von jedem dieser Felder gehen wiederum zwei Wege ab. Und so weiter bis zur gegenüberliegenden Seite. In jedem Spielzug wird einer der beiden Wege blockiert. Die Chance auf ein Weiterkommen ist also stets 50 : 50.

SPIELVORBEREITUNG

Jede*r von Euch nimmt sich einen Fuchs, einen Hasen, einen Igel und eine rote Scheibe. Legt den Spielplan der Länge nach zwischen Euch und stellt eure Figuren in beliebiger Anordnung auf die drei Felder eurer Startlinie. Der Blockadestein wird neben das Spielfeld gelegt. Wer von euch schlechter lügen kann, darf beginnen.



SPIELWEISE

Wenn die Reihe an dir ist, bist du dreimal hintereinander am Zug. Du hast also drei Chancen, eines deiner Tiere weiterzubewegen. In jedem Zug kannst du frei wählen, welches Tier Du bewegen möchtest. Dein Gegenüber wird versuchen, das entsprechende Tier aufzuhalten. Jeder der drei Züge ist somit ein kleines, in sich abgeschlossenes, Bluff Duell, das folgendermaßen abläuft:

Bluffen

Du nimmst die rote Scheibe unter dem Tisch in eine Hand und legst anschließend beide Hände als geschlossene Fäuste rechts und links neben den Spielplan ab. Mit der verborgenen Scheibe legst du insgeheim die Richtung fest, in die du eines deiner Tiere bewegen willst. Wenn deine Hand mit der Scheibe links neben dem Plan liegt, möchtest du das Tier in diese Richtung zum nächsten freien Feld bewegen, wenn sie rechts neben dem Spielfeld liegt, willst du in die andere Richtung ziehen. Liegen deine beiden Hände neben dem Spielplan, verkündest du laut, welches Tier du bewegen möchtest. Du sagst zum Beispiel, „**Ich gehe mit meinem Fuchs**“.

Blockversuch

Dein Gegenüber versucht nun deine Absicht zu erraten und platziert den schwarzen Blockadestein auf eines der beiden Felder, die dein Fuchs erreichen kann.

Nun musst du Farbe bekennen und beide Hände öffnen. Damit wird klar, in welche Richtung dein Fuchs laufen will.

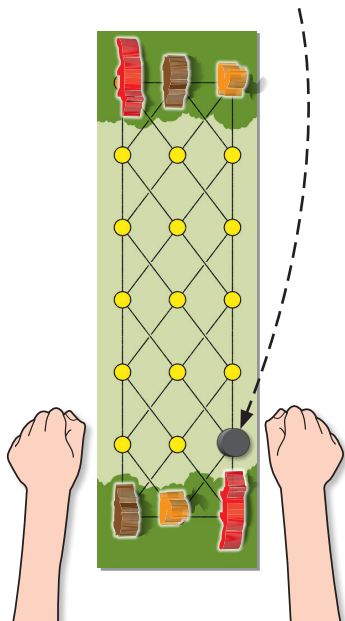
Auflösung

Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

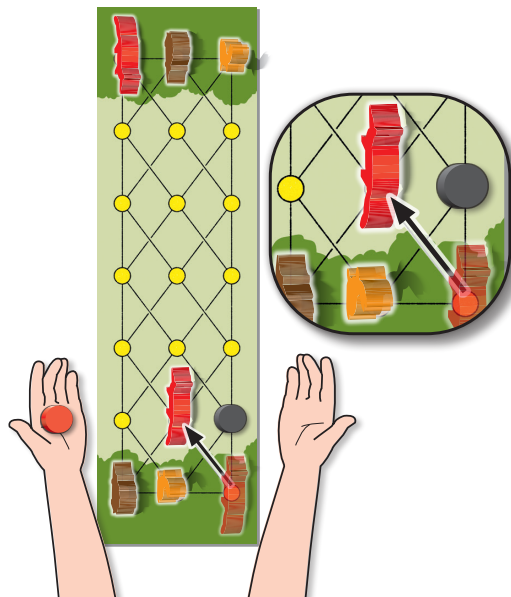
- Hat sich dein Gegenüber **geirrt** und den Blockadestein auf das falsche Feld gesetzt, darfst du deinen Fuchs wie geplant eine Reihe weiterbewegen (manchmal sogar mehrere Reihen – siehe weiter unten: „Große Sprünge“).
- Hat dein Gegenüber mit dem Blockadestein das Feld versperrt, auf das du ziehen wolltest, darfst Du deinen Fuchs **nicht** bewegen. Stattdessen kann dein **Gegenüber den eigenen** Fuchs in die ursprünglich von dir beabsichtigte Richtung auf das nächste freie Feld ziehen. *(Wichtig: Nach der erfolgreichen Blockade eines Tiers darf dein Gegenüber nur das gleiche seiner Tiere weiterbewegen.)*

Beispiel für einen ersten Zug:

- 1** Paul legt die Hände neben das Spielfeld und verkündet: „**Ich gehe mit meinem Fuchs.**“
Lisa platziert den Blockadestein.



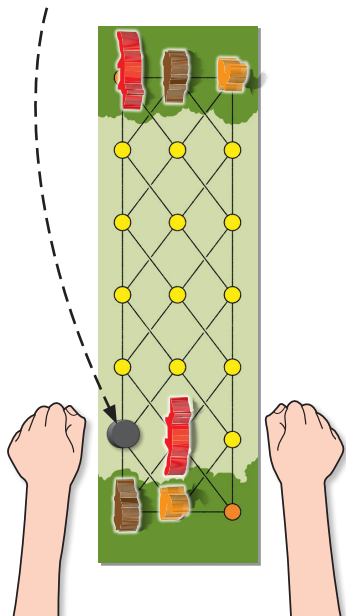
- 2** Paul öffnet die Hände, er hatte die Scheibe in der linken Hand verborgen.
Lisa hat den Blockadestein auf das falsche Feld gesetzt, also darf Paul seinen Fuchs ziehen.



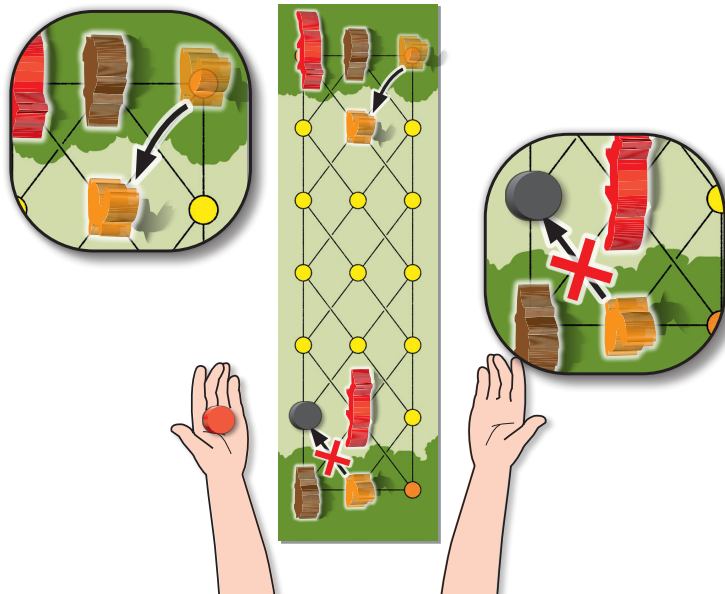
Der Blockadestein wird vom Spielplan genommen und Du bist erneut am Zug. Du versteckst wieder die Scheibe in einer Hand unter dem Tisch, legst deine Hände neben das Spielfeld und verkündest laut, welches Tier Du diesmal bewegen möchtest. Beispiel für einen zweiten Zug:

3 Paul legt die Hände wieder neben das Spielfeld und verkündet: „Jetzt gehe ich mit meinem Hasen.“

Lisa platziert erneut den Blockadestein.



4 Paul öffnet die Hände. Er hat die Scheibe wieder in der linken Hand versteckt. Diesmal hat Lisa Pauls Absicht durchschaut und den Blockadestein auf das richtige Feld gesetzt. Pauls Hase muss sitzen bleiben, stattdessen darf Lisa jetzt mit ihrem Hasen ziehen (in die Richtung in die Paul eigentlich ziehen wollte).



Orientierungshilfe: Was für dich links ist, ist für dein Gegenüber rechts und manchmal geht ein Weg auch geradeaus. Verwirrung? Vergesst rechts und links und orientiert Euch stattdessen an der Hand mit der versteckten Scheibe. Eigene und gegnerische Tiere ziehen stets in die Richtung der Seite, auf der sich die Hand mit der versteckten Scheibe befindet. (Deshalb empfiehlt es sich, die Hand mit der Scheibe liegenzulassen, bis der Zug vollständig beendet ist.)

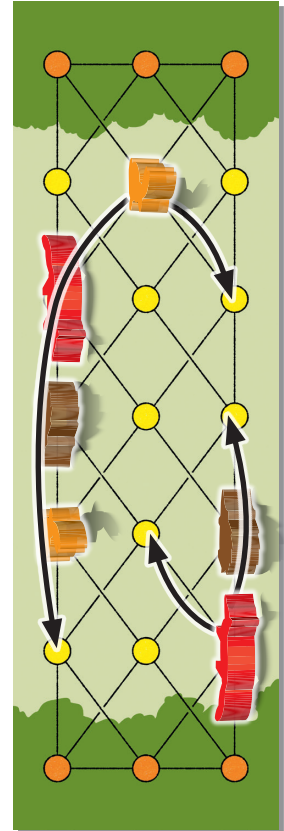
ROLLENWECHSEL

Nach deinen drei Zügen ist dein Gegenüber an der Reihe, allerdings nur, wenn es ihm/ihr gelingt, dich im letzten der drei Züge zu blockieren. Wenn Du mit dem **dritten** Zug weiterkommst, darfst Du so lange weiterspielen, bis es deinem Gegenüber irgendwann gelingt, dich zu blockieren. Spätestens dann wechselt ihr die Rollen. Nun ist dein Gegenüber (mindestens) dreimal am Zug und du versuchst seine/ihre Tiere aufzuhalten.

GROSSE SPRÜNGE

Da auf jedem Feld immer nur ein Tier stehen darf, kann es vorkommen, dass ein Tier ein oder mehrere besetzte Felder überspringen und bis zum nächsten freien Feld weiterziehen kann. Das Tier muss auch bei einem Sprung stets in Richtung der Seite ziehen, auf der sich die Hand mit der versteckten Scheibe befindet.

Beispiel: In dieser Spielsituation kann der Fuchs ein Tier, der Hase sogar drei Tiere überspringen.



GESCHAFFT

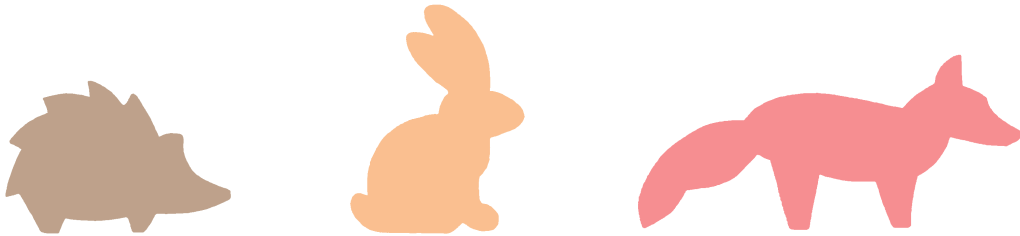
Kommt ein Tier auf der gegnerischen Startlinie an, hat es sein Ziel erreicht und wird aus dem Spiel genommen. Gegnerische Tiere werden auch hier übersprungen.

Wichtig: Erst wenn **alle** deine Tiere ihre Startfelder verlassen haben, dürfen sie die Felder der Ziellinie im gegenüberliegenden Wald betreten.

SPIELENDE

Wer als erster mit allen drei Tieren die gegnerische Seite erreicht, hat gewonnen.

Wenn im Spiel Unklarheiten entstehen, lest die FAA auf der nächsten Seite.



Richtungsanzeiger: Eure Tiere haben die gleichen Farben und werden sich auf dem Spielplan vermischen. Damit gut zu sehen ist, zu wem das jeweilige Tier gehört, solltet ihr sie immer so stellen, dass sie vorwärts in Richtung eurer Ziellinie zeigen.

FAA

Fragen aller Art

Abknickender Sprung ...?!

Wenn ein Tier von einem der mittleren Felder über eine Figur springt die am Rand sitzt, geht der Sprung nicht in gerader Richtung, sondern knickt ab. (Siehe Skizze **Große Sprünge**) Das ist korrekt so.

Erfolgreiche Blockade – aber ...?!

Wenn eines deiner Tiere, z. B. der Hase, am Ziel angekommen ist und du im weiteren Verlauf den Hasen deines Gegenübers blockierst, kannst Du den Erfolg nicht für einen eigenen Zug nutzen, weil dein Hase nicht mehr auf dem Feld ist.

Blockadestein im Weg ...?!

Es kann geschehen, dass du nach einer erfolgreichen Blockade eines deiner Tiere bewegen darfst, der Weg aber noch durch den Blockadestein versperrt ist.

In diesem Fall wird der Blockadestein direkt vom Feld genommen.

Die Ziellinie blockieren ...?!

Ja – der Blockadestein darf auch auf die orangene Felder der Ziellinie gestellt werden.

Wenn auf einem dieser Felder noch ein Tier deines Gegenübers steht, stellst Du den Stein einfach dahinter und blockierst damit den Sprung über das Tier.

Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:
Bernhard Kümmelmann

Regellayout:
Christof Tisch

Spielmaterial: Ludofact
Fertigung: Ludofact

© 2022 by **Steffen-Spiele**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de