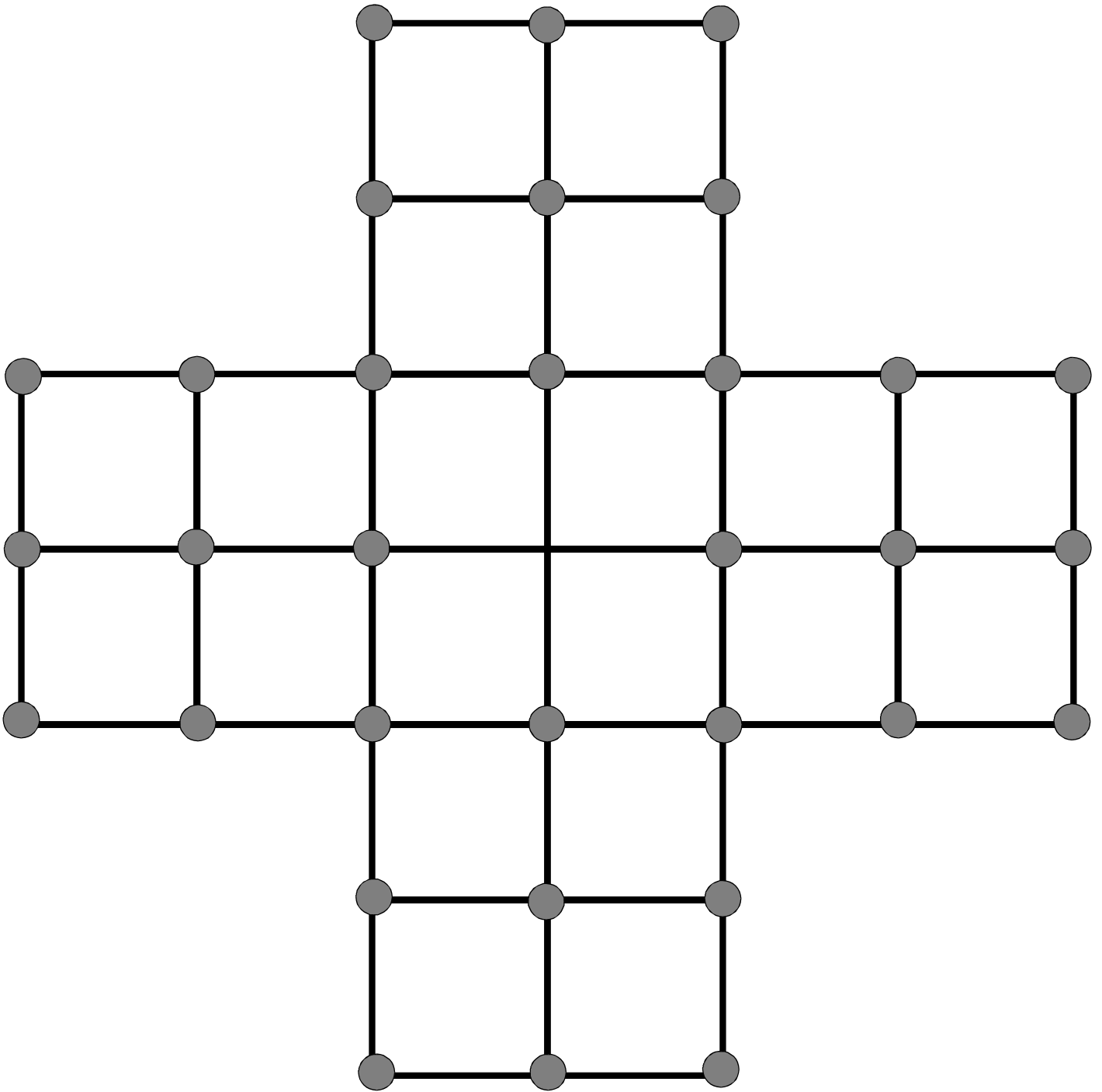
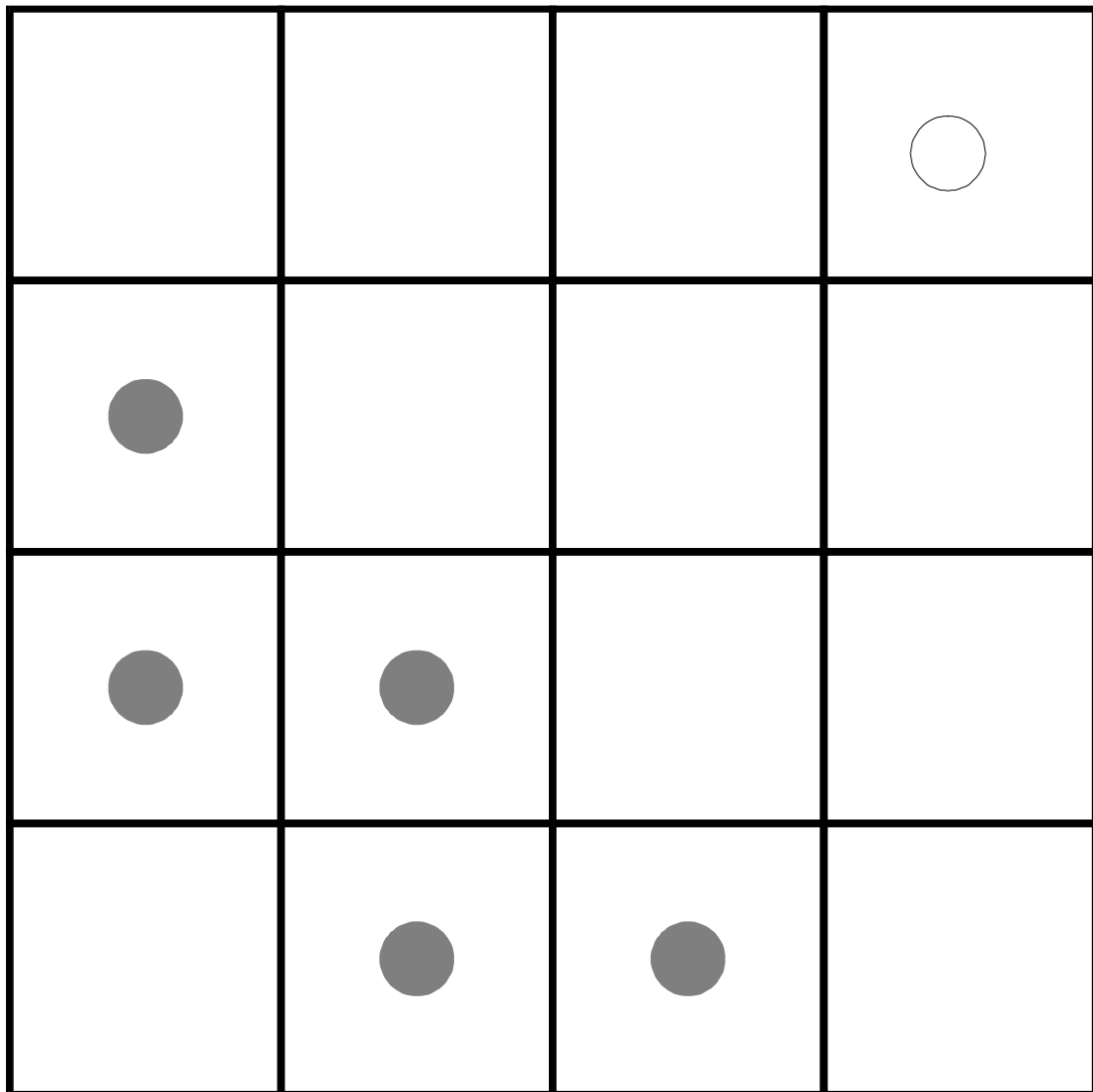


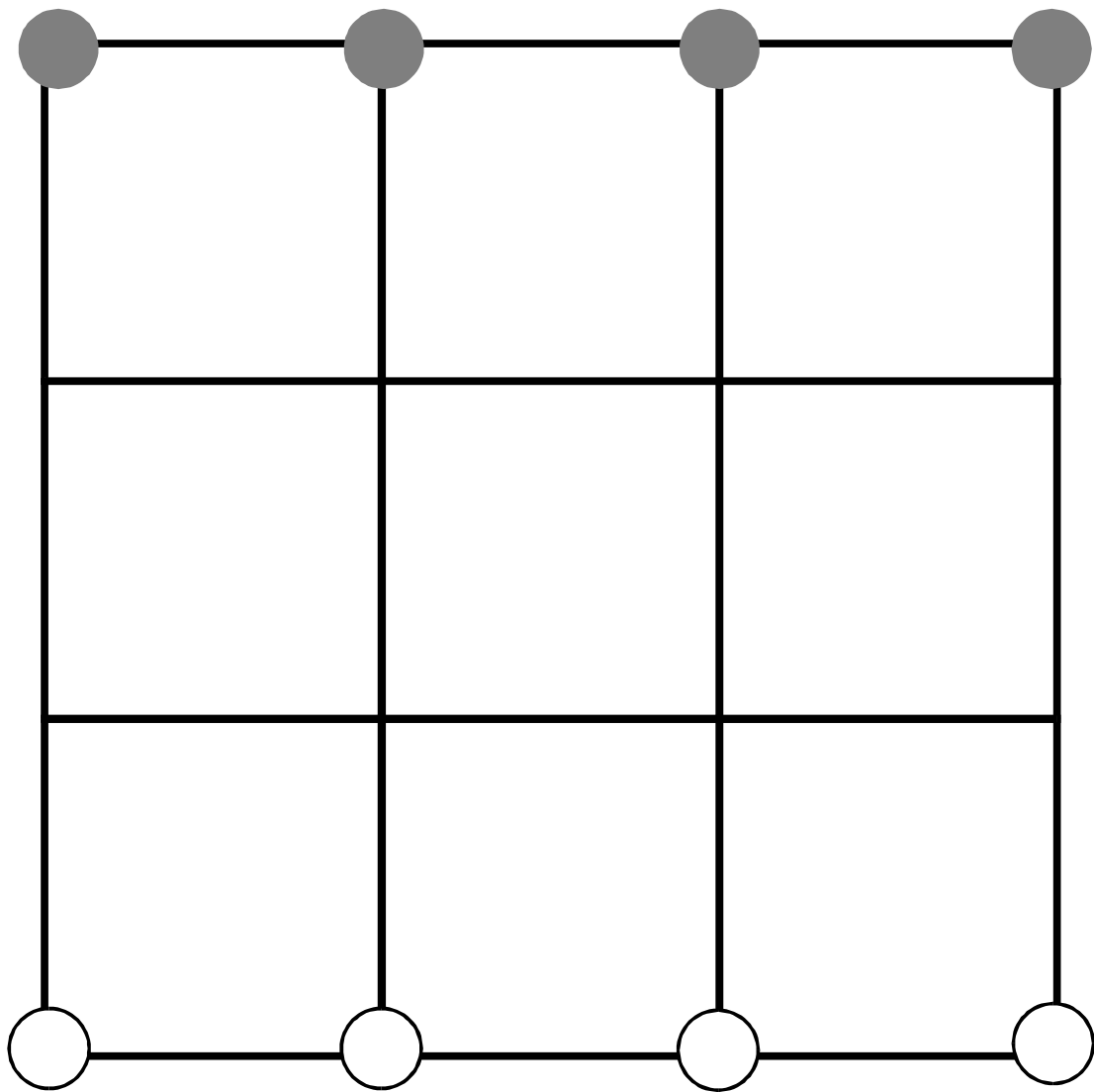
18 Münzen müssen so auf dem Spielfeld verteilt werden, daß in jeder Waagerechten/Senkrechten/ Diagonalen nur 3 Münzen liegen



Auf jeden der grauen Kreise kommt eine Münze, die Mitte bleibt frei. Mit einer beliebigen Münze muß eine andere übersprungen werden, wobei jedoch hinter der Münze ein Kreuzungspunkt frei sein muß. Die übersprungene Münze wird vom Spielfeld entfernt. Ziel ist es, am Ende möglichst wenig Münzen übrig zu haben.



Die fünf Jäger (graue Kreise in der Ausgangsstellung) versuchen den Hasen (weißer Kreis in der Ausgangsstellung) so einzukreisen, daß er sich nicht mehr bewegen kann. Die Jäger dürfen senkrecht und waagerecht ziehen, der Hase zusätzlich auch noch diagonal. Keine Münze kann über eine andere springen. Gezogen wird abwechselnd, der Jäger immer nur eine Münze und beide immer nur ein Feld weit. Der Hase beginnt. Wenn der Hase 21 Züge durchhält, hat er gewonnen, wird er vorher blockiert hat der Jäger gewonnen.

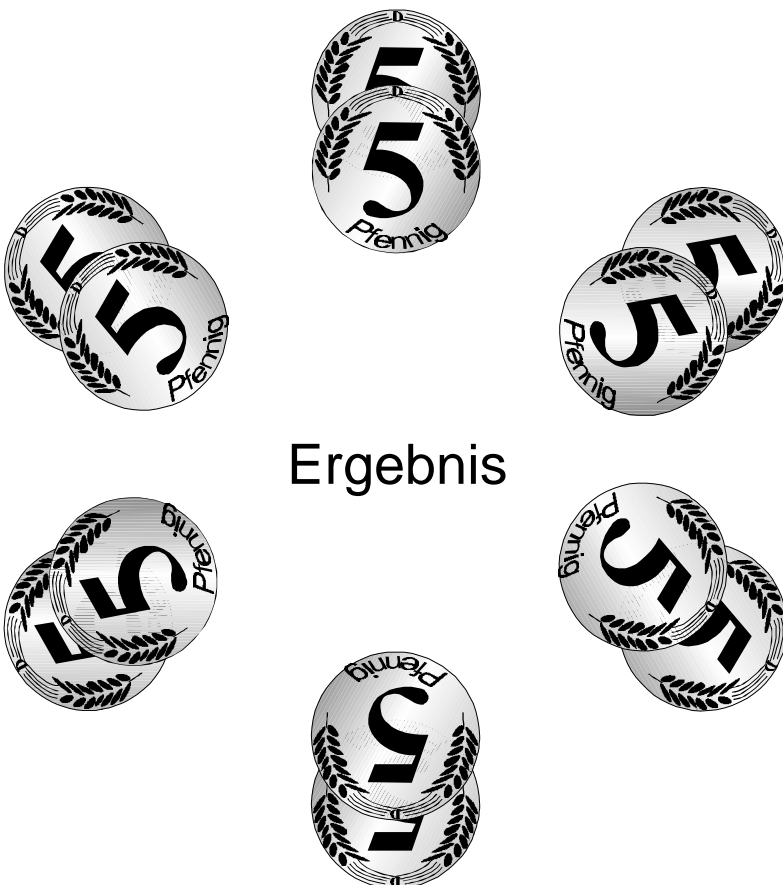


Zwei Spieler legen auf dem Spielfeld an der Grundlinie je 4 Münzen (graue und weiße Kreise in der Ausgangsstellung) aus. Die Spieler ziehen abwechselnd. Man kann entweder einen Kreuzungspunkt weiterziehen oder eine gegnerische Münze schlagen. Dazu springt man über ein eigene Münze auf die gegnerische Münze, die dann aus dem Spiel genommen wird. Gewonnen hat, wer dem anderen alle Münzen weggenommen hat oder ihn blockiert.

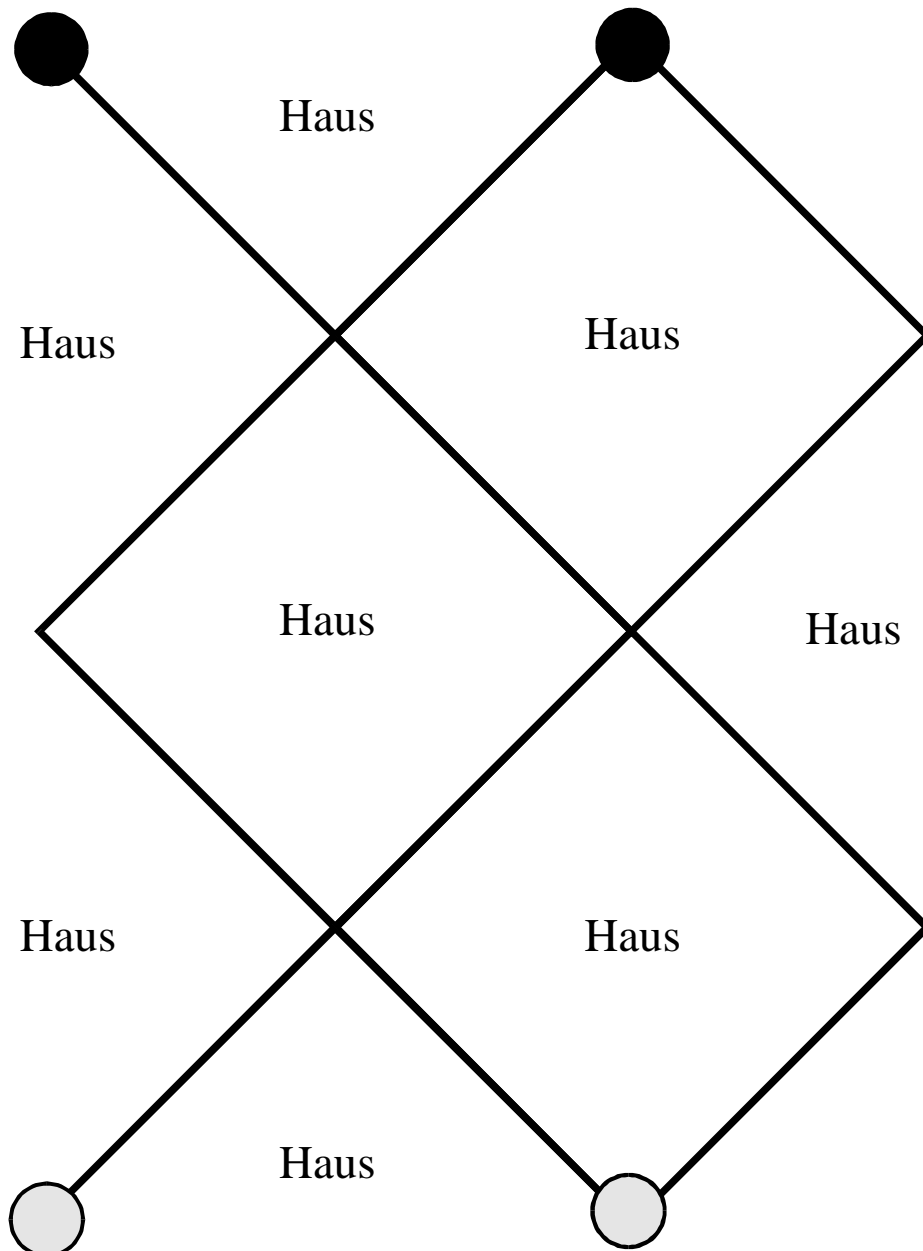
Die 12 Münzen liegen aus wie Ziffern einer Uhr. Es wird so gesprungen, daß das unten abgebildete Ergebnis übrig bleibt. Dazu müssen einzelne Münzen immer im Uhrzeigersinn über zwei andere Münzen hinweggezogen werden. (siehe Beispielpfeil) Es spielt dabei keine Rolle, ob die beiden überbrungenen Münzen nebeneinander liegen oder ob sie schon übereinandergestapelt sind.

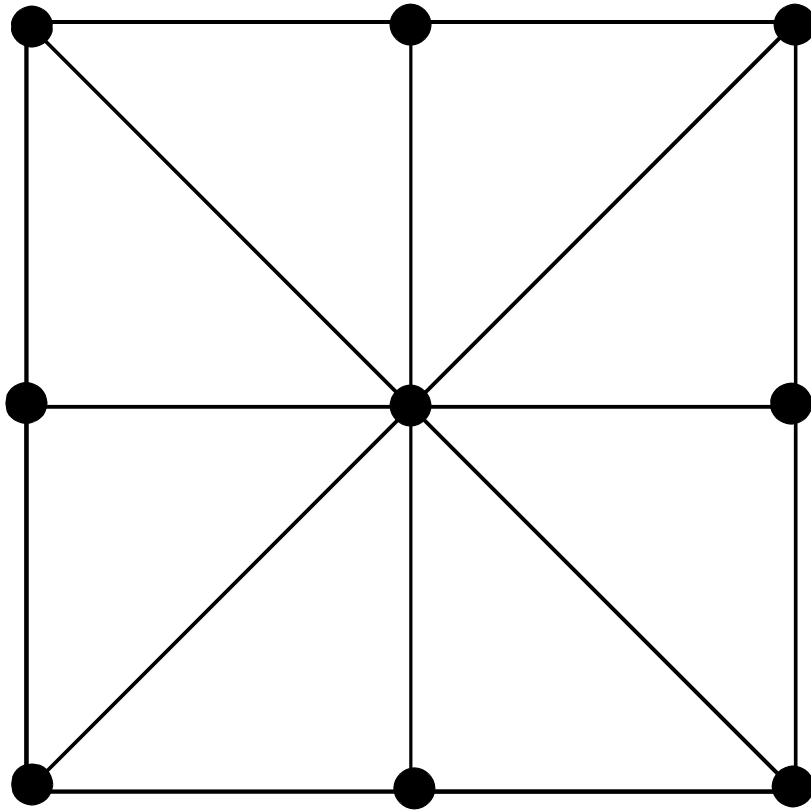


Ergebnis



In einer Westernstadt wollen zwei verfeindete Gangsterbanden (durch schwarze und weiße Kreise in der Ausgangsstellung gekennzeichnet) eine Stadt durchqueren. Deine Aufgabe ist es, die Bandenmitglieder so durch die Stadt zu manövrieren, daß sich zwei verfeindete Mitglieder nicht sehen können und somit eine Schießerei verhindert wird. Es wird abwechselnd gezogen und zwar entlang der Straßen. Die Zugweite ist nur durch die Spielfeldgröße begrenzt. Es dürfen jedoch nicht zwei gegnerische Steine entlang einer Linie (eines Straßenzuges) stehen. Am Schluß müssen die schwarzen und weißen Steine ihre Plätze





Jeder der beiden Spieler bekommt vier gleiche Münzen. Es wird abwechselnd eine Münze auf ein beliebiges freies Feld gesetzt. Wenn alle Münzen liegen, wird abwechselnd gezogen. Ziel des Speiles ist es, drei gleiche Münzen in eine Reihe (senkrecht, waagerecht oder diagonal) zu bringen. Wer das zuerst erreicht, hat gewonnen.