

Kampf um Kolonien

EIN DENK- UND BEOBACHTUNGSSPIEL FÜR GROSS UND KLEIN

DRGM.

Das Spiel besteht aus 40 Afrikaplänen und wird jeweils auf einem Afrikaplan ausgetragen. Es können sich 2—6 Mitspieler beteiligen. Die Reihenfolge bestimmt das Los. Jeder Teilnehmer macht nun der Reihenfolge nach auf dem Spielplan einen Verbindungsstrich zwischen zwei Punkten — aber nur waagrecht oder senkrecht. Die Striche sind ganz beliebig anzubringen, also im Norden, Osten, Süden, Westen oder auch im Innern Afrikas. Es ist nur darauf zu sehen, daß nicht sofort „Kolonien“ entstehen, d. h. eine „Kolonie“ ist der Raum, der mit vier Strichen ein Quadrat umschließt.

Kann ein Teilnehmer mit seinem Strich ein Quadrat schließen, dann hat er eine „Kolonie“. In seine „Kolonie“ setzt er sofort seinen Namen bzw. den Anfangsbuchstaben seines Namens oder die Zahl seiner Teilnehmerfolge ein. Nach der Einnahme einer „Kolonie“ hat der Mitspieler noch einen Strich zu ziehen. Kann er wieder ein Quadrat schließen, dann hat er eine weitere „Kolonie“ und muß nachträglich wieder einen Strich ziehen und so fort.

Es ist also darauf zu sehen, daß man seinem Nachfolger möglichst wenig Gelegenheit gibt, Quadrate zu schließen, also „Kolonien“ zu gewinnen. Zu Anfang wird sich das leicht bewerkstelligen lassen, indem man für zusammenhängende Striche genügend Platz hat. Je weiter aber das Spiel fortschreitet, desto schwieriger wird es, noch Striche anzubringen, die die „Eroberung einer Kolonie“ noch nicht zulassen. Muß nun schon Gebiet abgegeben werden, dann setzt man seinen Strich so, daß der nachfolgende Mitspieler möglichst nicht sofort eine ganze Reihe „Kolonien“ gewinnen kann. Ganz zum Schluß des Spieles wird es meistens so sein, daß derjenige Teilnehmer, der die letzten „Kolonien“ in Besitz nimmt, noch eine nette Anzahl erhält, was den Reiz des Spieles erhöht, da man nie vor Schluß sagen kann, wer im Vorteil ist.

Nach vollständiger Aufteilung zählt jeder Teilnehmer die von ihm eingenommenen „Kolonien“, und wer am meisten hat, ist der Gewinner. Die vorherigen beliebigen Einsätze in der Kasse werden dementsprechend an den Gewinner bzw. bei mehr als zwei Teilnehmern, an die gewinnenden Mitspieler ausbezahlt.

Beginnen Sie das Spiel sofort ohne irgendwelche Zweifel, die tägliche Ausübung wird Ihnen die Spielanweisung sofort verständlich machen.

Spielen Sie auch unsere anderen aktuellen und neuen Denk- und Glücksspiele durch. Sie erhalten diese im gleichen Geschäft. Jedes der Spiele:

„Flieger-Kampfspiel“
„Front-Kampfspiel“
„Die Seeschlacht“
„Kampf um Kolonien“

kostet nur 25 Pfg. Die Spielweise ist bei den 3 ersten dieselbe, nur die Kampffiguren sind andere, währenddem das Spiel „Kampf um Kolonien“ eine ganz andere Art des Denk- und Beobachtungskampfes darstellt. Bezugsquellen weisen wir gerne nach. Wo keine Bezugsquellen, senden wir unter Nachnahme oder gegen Voreinsendung von RM. 1.— alle 4 Spiele in einem Sonderumschlag an jede uns mitgeteilte Adresse, auch Feldpostadresse. Alle 4 Spiele sind in der versandfertigen Seriensackung „Köpfchen“ vorrätig.

Storch-Verlag, Reutlingen . Postscheckkonto Stuttgart 145 28

Nachdruck auch auszugsweise verboten.

Alle Rechte sowie das Übersetzungsrecht vorbehalten.