

Solitaire

(Einsiedlerspiel)

Spielanleitung

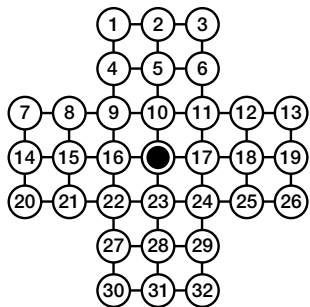
für einen Spieler ab ca. 9 Jahren.

Die Stecker werden in die Löcher des Spielbrettes gesteckt – einzig das mittlere Loch bleibt frei. Die Aufgabe lautet: Am Schluss darf nur noch ein Stecker verbleiben, er muss im Mittelpunkt stehen. Dazu überspringt man pro Zug jeweils einen Stecker und nimmt ihn aus dem Spiel.

Geschlagen wird nur in gerader Linie, waagrecht oder senkrecht. Diagonal oder übers Eck darf nicht geschlagen werden. Bei jedem Spielzug muss geschlagen werden!

Jeder Schlagzug umfasst 3 Punkte: Den Ausgangspunkt des schlagenden Steckers, den Standpunkt des geschlagenen Steckers und den neuen Standpunkt des schlagenden Steckers. Der erste Zug kann also nur von Loch 5, 15, 18 oder 28 nach dem Loch in der Spielmitte erfolgen.

Hier als Beispiel eine der zahlreichen möglichen Lösungen. Die beiden Zahlen, mit denen die Züge gekennzeichnet sind, geben das Startfeld und das Landefeld des jeweiligen Steckers an:



15-Mitte, 27-16, 20-22,
7-20, 16-27, 30-22, 23-21,
20-22, 25-23, 22-24, 31-23,
23-25, 32-24, 25-23, 12-25,
26-24, 13-26, 23-25, 26-24,
10-12, 24-11, 12-10, 3-11,
10-12 8-10, 1-9, 9-11, 2-10,
Mitte-5, 12-10, 5-Mitte.

Solitaire

Règles du jeu

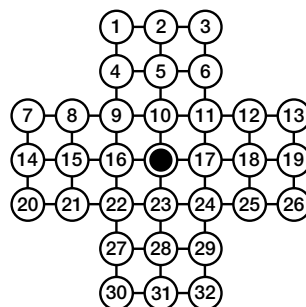
pour un joueur dès 9 ans env.

Les pions sont insérés dans les trous du plan de jeu – seul le trou central reste vide. Le but du jeu est d'éliminer tous les pions sauf le dernier qui doit occuper le centre. A chaque coup il faut enjamber un autre pion et retirer ce dernier du jeu.

On ne peut sauter par-dessus un pion qu'en ligne droite, dans le sens horizontal ou vertical. Il n'est pas permis d'avancer en diagonale ou par dessus les angles. Il est obligatoire d'éliminer chaque fois un pion.

Chaque saut comporte trois points: la position de départ du pion à avancer, la position du pion à éliminer et le trou d'arrivée. Le premier coup ne pourra se faire que des trous 5, 15, 18 ou 28 en direction du trou situé au centre du plan.

A titre d'exemple, voici l'une des nombreuses solutions possibles. Les deux chiffres désignant les coups indiquent le trou de départ et le trou d'arrivée du pion:



15-centre, 27-16, 20-22,
7-20, 16-27, 30-22, 23-21,
20-22, 25-23, 22-24, 31-23,
23-25, 32-24, 25-23, 12-25,
26-24, 13-26, 23-25, 26-24,
10-12, 24-11, 12-10, 3-11,
10-12 8-10, 1-9, 9-11, 2-10,
centre-5, 12-10, 5-centre.

Solitaire

Istruzioni del gioco

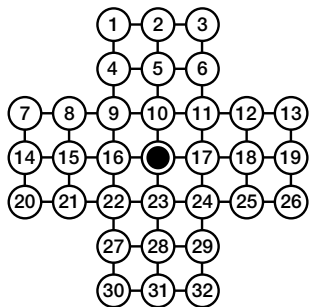
per un giocatore da 9 anni in su.

Inserire i piuoli nei fori della tavoletta, solamente il foro centrale rimane libero. Il compito da risolvere è il seguente: Alla fine deve rimanere un unico piuolo e deve trovarsi al centro. A tale intento si salta a ogni mossa un piuolo e lo si toglie dal gioco.

Si può conficcare il piuolo solamente in linea dritta, orizzontale o verticale. Non è permesso conficcare il piuolo diagonalmente o lungo gli angoli. Ogni mossa deve essere seguita dall'introduzione del piuolo.

Ogni mossa comprende 3 punti. Il punto di partenza del piuolo da ficcare, il punto dove si trova il piuolo da saltare e il punto di arrivo del piuolo conficcato. La prima mossa quindi può farsi solo dal foro 5, 15, 18 o 28 verso il foro del centro.

Qui a titolo di esempio una delle numerose soluzioni possibili. Le due cifre che contraddistinguono la mossa si riferiscono al punto di partenza e al punto di arrivo del ripetitivo piuolo:



15-centro, 27-16, 20-22,
7-20, 16-27, 30-22, 23-21,
20-22, 25-23, 22-24, 31-23,
23-25, 32-24, 25-23, 12-25,
26-24, 13-26, 23-25, 26-24,
10-12, 24-11, 12-10, 3-11,
10-12 8-10, 1-9, 9-11, 2-10,
centro-5, 12-10, 5-centro.



© © 2001 by Edition Carlit, Würenlos

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: verschluckbare Kleinteile.
Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments pouvant être avalés.
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti.