

Spielinhalt: 1 durchsichtiges Spielbrett  
49 Heckenkärtchen  
12 Spielfiguren in 4 Farben

## 1. Spiel für 2 Personen

### Spielvorbereitung:

Das Spielfeld wird so aufgestellt, daß vor jedem Spieler eine Schmalseite des Brettes liegt. Nun werden von beiden Spielern die Heckenkärtchen eingeschoben, bis das Spielbrett gefüllt ist. Da der Verlauf der grünen Linien = Hecken von Anfang an eine große Rolle spielt und vermieden werden soll, daß sich ein Spieler beim Einschieben einen zu großen Vorsprung verschafft, darf jeder Spieler nur eine Hälfte des längsgeteilten Spielfeldes anfüllen, in jede Reihe also von rechts drei Kärtchen einschieben. 1 Kärtchen bleibt über.

Jeder Spieler nimmt sich vier Spielfiguren in einer Farbe. Dann steckt jeder Spieler seine Spielfiguren – die Scouts – in vier Löcher auf seiner Spielfeldseite.

### Spielziel:

Jeder Spieler soll seine vier Pfadfinder, die Scouts, durch den Irrgarten auf den weißen Wegen zwischen den Hecken bis auf die gegnerische Grundlinie bringen.

### Spielverlauf:

Zu Beginn des Spieles dürfen beide Spieler gleichzeitig ihre vier Scouts auf den weißen Feldern, die von den grünen Hecken begrenzt sind, soweit in Richtung gegnerische Grundlinie bewegen, als dies möglich ist.

Ein Spielzug muß jeweils – während des gesamten Spieles – nur dann ausgeführt werden, wenn dadurch eine Verkürzung des Abstandes zur gegnerischen Grundlinie erreicht wird. Ist dies nicht der Fall, darf ein Scout auch stehenbleiben. Die Spielfiguren dürfen vorwärts, rückwärts, links oder rechts mit wechselnden Richtungen bewegt werden. Eine reine Rechts-Links-Bewegung auf gleicher Spielhöhe darf also unterlassen werden, ebenfalls eine Bewegung, die nur nach hinten führen würde. In so einem Fall bleibt die Spielfigur stehen. Außerdem muß eine Figur nicht so weit wie möglich bewegt werden, wenn dies aus taktischen Überlegungen von Vorteil ist, oder der Spieler einfach den besten Spielzug vielleicht gar nicht sieht. In jedem Loch darf nur eine Figur stecken, gegnerische und eigene Figuren dürfen **nicht übersprungen** werden, ebenfalls darf eine Figur **niemals über eine Hecke** bewegt werden.

Haben beide Spieler ihren ersten Spielzug hinter sich, ist der erste Spieler wieder an der Reihe. Er schiebt das übriggebliebene Kärtchen von links oder rechts in eine der Kärtchenreihen ein, in der eine eigene Figur stehen muß. (Auf der anderen Seite fällt dadurch das äußerste Kärtchen heraus und steht nun dem zweiten Spieler zum Einschieben zur Verfügung.) Im Anschluß daran darf er wieder seine Scouts weiterbewegen, soweit dies nicht durch Hecken, eigene oder gegnerische Figuren verhindert wird.

Nun ist der zweite Spieler an der Reihe. Er kontrolliert zuerst, ob die Kärtchenverschiebung seines Gegners vorteilhaft für ihn war, er also seine Figuren weiterbewegen kann. Wenn möglich tut er dies. Danach steckt er ein Kärtchen in eine Reihe, in der eine seiner eigenen Figuren steht, und bewegt wieder seine Figuren vorwärts.

Dann ist der erste Spieler an der Reihe. Er kontrolliert, ob er eine Zugmöglichkeit hat, bewegt seine Figuren (sofern möglich) weiter, schiebt ein Kärtchen ein und zieht (nochmals).

Es ist nicht erlaubt, ein Kärtchen in eine Reihe einzuschieben, in der man keine eigene Figur hat, um auf diese Weise dem Gegner den Weg zu verbauen.

Auf diese Weise bewegen beide Spieler ihre Scouts abwechselnd in Richtung gegnerische Grundlinie. Steht eine Figur bereits auf der Grundlinie, darf sie in einem späteren Spielzug nicht mehr bewegt werden, um eventuell für eine nachfolgende Figur Platz zu machen. Die gegnerischen Anfangspositionen müssen nicht eingenommen werden, es genügt, wenn alle vier Scouts auf der Grundlinie stehen. Sieger ist derjenige, dem dies zuerst gelingt.

Für das nächste Spiel sollte unbedingt das Spielbrett neu aufgebaut werden.

## **2. Version für drei oder vier Spieler**

Zuerst wird wieder das Spielbrett vorbereitet. Alle Spieler schieben gleichzeitig wahllos die Kärtchen in das Spielbrett, bis es komplett gefüllt ist. Jeder Spieler erhält 2 Scouts. Je zwei Spieler stellen ihre Figuren abwechselnd auf einer Grundlinie auf. Bei drei Spielern sitzt auf einer Seite ein Spieler allein, er muß dafür seine beiden Figuren auf die beiden äußersten Startfelder setzen.

Zuerst bewegen alle Spieler gemeinsam ihre Figuren soweit wie möglich vorwärts, dann beginnt wieder ein Spieler mit dem Einschieben eines Kärtchens usw. wie im Spiel für 2 Personen. Dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Sieger ist, wer seine beiden Scouts als erster auf die gegenüberliegende Grundlinie führen kann.