

Legemax ist ein Spiel, bei dem es auf Kombination, Taktik und Glück ankommt. Bei zwei Spielern ist die Kombinationsgabe und die Taktik spielentscheidend. Je mehr Personen mitspielen, desto stärker wird der Einfluß des Glücks.

Spielausrüstung

Das Spiel enthält 1 Spielplan, 70 Stäbe und 60 Nummernkarten mit je einer Nummer zwischen 1 und 60. Am Spiel können 2 bis 6 Personen teilnehmen, die sich in etwa gleichen Abständen rund um den Spielplan setzen.

Spielvorbereitung

Die Stäbe werden so neben oder um das Spielfeld herum gelegt, daß sie von jedem Spieler leicht erreicht werden können.

Die Nummernkarten werden sorgfältig gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält 6 Karten. Die übrig bleibenden Karten werden bis zur nächsten Spielrunde beiseite gelegt.

Am interessantesten ist das Spiel, wenn kein Spieler die Nummern des anderen kennt und auch nicht weiß, welche Nummern sich noch in dem beiseite gelegten Stapel befinden. Also ver-

deckt austeilen und sich nicht in die Karten sehen lassen!

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Legen der Stäbe die Nummern auf dem Spielfeld zu erreichen, zu denen er Nummernkarten besitzt. Gleichzeitig versucht er, den Gegner am Erreichen dessen Ziels zu hindern. Wer die meisten oder als erster alle seine Nummern erreicht hat, ist Sieger.

Spielregeln

Der Spielplan besteht aus sich kreuzenden Linien, in deren äußeren Schnittpunkten die Nummern 1 bis 60 aufgedruckt sind. Der Mittelpunkt mit der Nummer „0“ ist der Anfangspunkt.

Der erste Spieler nimmt sich einen Stab und legt ihn vom Anfangspunkt in einer beliebigen Richtung auf eine schwarze Linie. Der Stab reicht also vom Anfangspunkt bis zu einem der nächstgelegenen Linienschnittpunkte.

Der nächste Spieler legt einen weiteren Stab in einer beliebigen Richtung auf eine der schwarzen Linien, die von einem der beiden Enden des er-

sten Stabes ausgehen. So geht das Anlegen reihum, wobei jeweils nur an eines der beiden Enden der sich bildenden Schlange angelegt werden kann.

Wenn ein Spieler einen Stab so legt, daß die Schlange an einem Ende in sich zurückläuft, also eine Schleife bildet, so ist das Weiterspielen jetzt nur noch am anderen Ende erlaubt. Das Bilden einer Schleife kann aus taktischen Gründen freiwillig geschehen oder erzwungen werden, weil der Spieler nicht mehr anders legen kann.

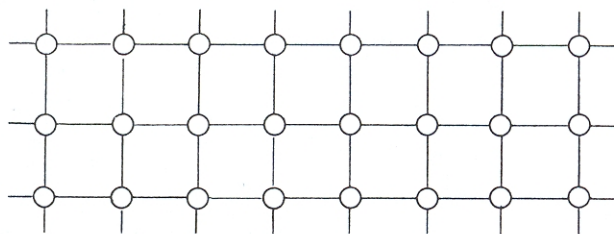


Abbildung einer Schleife

Jeder Spieler muß im Verlauf des Spiels versuchen, auf dem Spielfeld die Nummernpunkte anzusteuern, zu denen er die passenden Nummernkarten besitzt. Hat er also beispielsweise die Karte mit der Nummer 9, so muß er versuchen, den Schnittpunkt Nummer 9 auf dem Spielfeld zu erreichen. Wenn ein Stab einen Nummernpunkt erreicht, zu dem ein Spieler die Karte besitzt, so legt er diese sichtbar ab. Dabei ist es gleichgültig, wer den Stab gelegt hat. Jeder Spieler muß also versuchen, seine Zielpunkte unter Umgehung möglicher Zielpunkte der Gegner zu erreichen, um diesen nicht unfreiwillig Vorteile zu verschaffen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle seine Nummernkarten abgelegt hat oder wenn an beiden Enden der Schlange eine Schleife gebildet wurde.

Sieger ist, wer am wenigsten oder keine Nummernkarten mehr auf der Hand hat.