

MINOTAURUS

STIERKAMPF IM ALTEN KRETA

für 3 - 5 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

50 Spielsteine und
1 Stierhornskulptur aus **Theta Stone**
1 Wurfring aus Leder



Spielziel

Jeder Spieler muß sein Können als Stierspringer unter Beweis stellen.

In der Art des Memory sammeln die Spieler Horn-Steinpaare, durch die der Sprung über den wilden Stier in fünf Phasen - wie die Abbildung auf der Schachtel zeigt - simuliert wird. Zu einem Horn-Steinpaar gehört immer ein linker- und ein rechter Hornstein in der gleichen Farbe.

Alle Hornsteine einer Farbe gehören jeweils zu einer Phase, und stellen als linke- und rechte Hornsteine, Punktwerte 1 - 5, die 5 Stufen der Geschicklichkeit dar.

Die Besonderheit des Memory besteht darin, daß in den einzelnen Phasen wertgemischte Steinpaare gesammelt werden können. Diese Paarkombinationen sind allerdings latent, denn am Ende des Spieles muß jedes Steinpaar einer Farbe gleiche Werte aufweisen, eine feste Kombination bilden, die nicht mehr veränderbar ist.

Wie das Beispiel zeigt, kann am Ende ein hoher Wert oder ein niedriger Wert herauskommen.

Die Entscheidung, wer welche Paarwerte bilden kann, fällt im Verlauf des Spiels zwischen den Spielern durch Geschicklichkeitswürfe über die Hörner der Stierhornskulptur.

Für jeden Spieler wird im Spielverlauf also erkennbar, wer, bei Wurfgewinn oder -verlust, am Ende des Spieles welche Paarwerte als feste Kombinationen in den einzelnen Phasen erreichen könnte.

Jeder muß deshalb taktisch klug entscheiden, zu welchem Zeitpunkt er welchen Mitspieler zum Ringwurf fordert und welche Kombinationen sich daraus im Spielverlauf für ihn und die anderen Mitspieler aus weiteren Wurfentscheidungen ergeben können.

Wer am Ende des Spieles die höchste Gesamtbewertung aller Sprungphasen erzielt, wird Sieger.



Ausgangssituation



mögliche Resultate

Spielvorbereitung

Die Spielsteine werden verdeckt gemischt und auf dem Tisch, je nach Anzahl der Spieler, ebenfalls verdeckt ausgelegt. Wir empfehlen, die Steine als Legefild auszulegen.

3 Spieler - Spielsteinpaare je Farbe, Werte 1/3/5,
Legefild 6x5 Steine

4 Spieler - Spielsteinpaare je Farbe, Werte 1 - 4,
Legefild 8x5 Steine

5 Spieler - Spielsteinpaare je Farbe, Werte 1 - 5,
Legefild 10x5 Steine

Natürlich können die Steine auch wahllos auf dem Tisch angeordnet werden, was den Memoryeffekt schwieriger macht.

Bei 3 und 4 Mitspielern werden die restlichen Steine im Spiel nicht verwendet und beiseite gelegt.

Die Stierhornskulptur wird für alle Spieler gut erreichbar und in annähernd gleicher Distanz aufgestellt.

Der Wurfring wird daneben gelegt. Der Startspieler wird bestimmt. Es empfiehlt sich, daß jeder Spieler vor Spielbeginn einige Probewürfe absolviert, um ein "Gefühl für das Werfen" zu entwickeln.

Spielablauf

Vom Startspieler ausgehend, im Urzeigersinn, deckt jeder Spieler zwei beliebige Steine aus dem Legefild zur eigenen Ansicht und für alle Mitspieler deutlich sichtbar auf.

Ergibt sich eine mögliche und dem Spieler zusagende Paarkombination, kann er sie herausnehmen.

Mögliche Paarkombinationen bestehen immer aus einem gleichfarbigen linken- und rechten Hornstein.

Die Punkte auf beiden Steinen können unterschiedlich sein - latente Kombination, sie ist veränderbar.

Die Punkte auf beiden Steinen können auch gleich sein - feste Kombination, sie ist dann nicht mehr veränderbar.

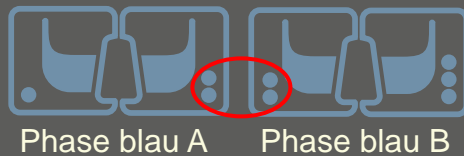
Horn-Steinpaare, für die sich Spieler entscheiden, legen sie offen vor sich ab. Ergibt die Ansicht keine Möglichkeit zur Paarbildung oder entspricht die Wertekombination nicht den Vorstellungen des Spielers, werden die Steine wieder umgedreht. Der Folgespieler ist an der Reihe.

Mit welcher Farbe (Sprungphase) jeder Spieler beginnt und welche jeder im weiteren aufnimmt, bleibt den Spielern freigestellt. Jede der 5 Farben darf dabei aber als Paarkombination bei jedem Spieler nur einmal vertreten sein.

Liegen im Verlauf des Spieles bei zwei Spielern linke- bzw. rechte Hornsteine gleicher Farbe (Sprungphase) und Wert mit beliebigen anderen Werten zum Paar kombiniert, kann einer den anderen zum Geschicklichkeitswurf herausfordern, sobald er am Spielzug ist. Die Forderung kann zu jedem Zeitpunkt erfolgen, also auch, wenn ein Spieler noch nicht alle Sprungphasen ausgelegt hat. Der Mitspieler muß die Forderung annehmen.

Beispiel allgemein: Sprungphase blau

Spieler A fordert Spieler B.
Voraussetzung ist, A + B
haben in ihrer Kombination
einen gleichen linken- bzw.
rechten Hornwert



Wird eine Herausforderung von einem Spieler angesagt, entfällt dessen Steinaufnahme. Die Forderung gilt als Spielzug. Er nennt den Wert des Steines um den er kämpfen will und muß zuerst werfen und versuchen, den Ring über einem Horn der Stierhornskulptur zu plazieren. Danach ist der geforderte Spieler an der Reihe. Gelingt dem Herausforderer der Wurf, erhält er den umkämpften Hornwert und gibt dem Verlierer den anderen Wert aus seiner Kombination.

Beispiel 1: A fordert B um Wert 3.
Ausgangssituation



Resultat



Resultat A: 1/3 ist eine latente Kombination. Es ergeben sich weitere Forderungen mit anderen Mitspielern.
Resultat B: 2/2 ist eine feste Kombination, die im Spiel nicht mehr verändert werden kann.

Würde Spieler B als herausgeforderter Spieler treffen und damit diesen Kampf gewinnen, kann er wählen, ob er den anderen Wert nimmt, oder darauf verzichten. Da die Gefahr einer neuen Forderung durch A wahrscheinlich ist, dürfte es günstiger sein, den Wert 1 von A zu nehmen und A die niedrige und feste Kombination 2/2 zu überlassen. B hätte damit 1/3 kombiniert.

Nicht immer ist es sinnvoll direkt um einen höheren Wert zu kämpfen. (Ausgangssituation A + B wie Beispiel 1)

Beispiel 2: B fordert A um Wert 1, um später C um Wert 5 fordern zu können.

Ausgangssituation A



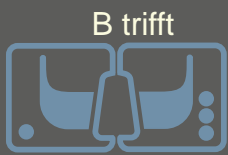
B



C



Resultat



C
B könnte C
in seinem
nächsten
Spielzug
fordern.

neue mögliche Ausgangssituation C



Generell gilt, gelingt beiden oder keinem der Kontrahenten der Wurf, bleibt die Ausgangssituation unverändert, die Entscheidung offen. Eine erneute Forderung kann zu einem beliebigen Zeitpunkt von einem der beiden Spieler oder einem anderen Spieler erfolgen, sofern er am Spielzug ist. Unabhängig vom Ausgang wird die Spielsteinaufnahme vom Folgespieler des Herausforderers fortgesetzt, es sei denn, dieser würde ebenfalls eine Forderung gegen einen der Mitspieler stellen. Entscheidend für eine Forderung ist der Zeitpunkt zu dem sie gestellt wird, der Spielstand und die richtige Einschätzung der sich für andere Mitspieler ergebenden Möglichkeiten von Wertkombinationen bei Wurfgewinnen im weiteren Spielverlauf. Mit Fortschreiten des Spieles werden so latente- in feste Kombinationen umgewandelt, wobei es das Ziel eines jeden Spielers ist, möglichst hohe Paarwerte zu bilden.

Spielvariante

Minotaurus kann auch in einer vereinfachten Variante gespielt werden, bei der das Memory größeren Einfluß auf die Siegchancen hat als das Kampfsystem. Dabei kämpfen die Spieler nur um den vergleichbaren Wert in ihren jeweiligen Kombinationen. (siehe Beispiel allgemein: A könnte mit B nur um Wert 2 kämpfen). Diese Spielvariante ist kürzer und auch für Kinder geeignet.

Spielende und Auswertung

Das Spiel endet, wenn alle Steine aus dem Spielfeld aufgenommen sind und alle Spieler feste Kombinationen gebildet haben.

Die Paarwerte der Sprungphasen eines jeden Spielers werden addiert und der Sieger ermittelt.

Sollten bei zwei oder mehreren Spielern gleiche Endresultate auftreten, wird durch Geschicklichkeitswurf entschieden.

Jeder der beteiligten Spieler hat drei Würfe, die im Wechsel erfolgen. Wenn danach auch kein Sieger feststeht, gibt es zwei Sieger oder die Spielrunde vereinbart eine Fortführung der Wurfentscheidung.

Idee & Design
Michael Sohre
© 1993 Sohre - play & art

© 2010 THETA-promotion
Johannistisch 20
D-14532 Kleinmachnow

Tel: ++49(0)33203 78628
Mail: info@theta.de
Web: www.theta.de

Theta
Stone

