



Die Erfolgsleiter hinauf geht es nur STEP-by-STEP. Doch manchmal müssen Sie auch einen Schritt zurück oder gar hinab, um den eigenen Aufstieg zu sichern und anderen den Weg zu verbauen.

Bei STEP-by-STEP können Sie das gegen ein, zwei oder drei Mitbewerber ausprobieren, ohne daß es Sie gleich Ihren Job kostet.

Spieleranzahl: 2 - 4  
Alter: ab 10 Jahren  
Spieldauer: 15 - 30 Minuten

## Vorbereitung

**Legen Sie eine Lage Bausteine** in bunter Mischung auf die Grundfläche des Spielbretts (= Ebene 0). Die Farbe der Bausteine hat für das Spiel keine Bedeutung. Jeder Baustein bildet ein Spielfeld. Die übrigen Bausteine werden als Vorrat für alle bereitgelegt.

**Stecken Sie den Stab** in den mittleren Baustein und stecken Sie fünf weitere Bausteine darauf, so daß ein Turm entsteht. Diese fünf Bausteine bilden den Grundstock für die im Spiel entstehenden fünf Ebenen; der Turm ist das Ziel.

**Jeder Spieler erhält eine Kugel** und setzt diese wie folgt auf das Spielbrett:



Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

## Spielziel

Versuchen Sie als Erster mit Ihrer Kugel die Spitze des Turmes zu erreichen oder Ihre Mitspieler per Blockade zum Aufgeben zu zwingen. Dazu bauen alle Spieler aus den Bausteinen Treppen, die alle benützen dürfen. Man muß also gut beobachten, wer wo und wie baut, um selbst voranzukommen und um andere blockieren zu können.

## Spielablauf

**Ein Spielzug besteht immer aus zwei Handlungen**, die beide in der vorgeschriebenen Reihenfolge durchgeführt werden müssen. Erst danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

**1. Kugel auf das gewünschte Spielfeld ziehen.**

**2. Einen Baustein auf ein Spielfeld legen, das unmittelbar an die eigene Kugel angrenzt.**

### Für das Ziehen gelten folgende Regeln:

- Sie dürfen Ihre Kugel beliebig in waagrecht und senkrecht in Linie ziehen, nie jedoch diagonal. Abbiegen, auch mehrfach, ist jedoch erlaubt.
- Innerhalb einer Ebene dürfen Sie Ihre Kugel beliebig weit ziehen.
- Abwärts dürfen Sie ebenfalls beliebig weit ziehen, zwischen den einzelnen Ebenen jedoch nur Stufe für Stufe. Beispiel: Ein Zug Ebene 4-3-2 ist möglich, ein direkter Zug 4-2 nicht. Nutzen Sie diese Regel geschickt, um die anderen Mitspieler zu blockieren.
- Jede Kombination **aller** gerade beschriebenen Zugmöglichkeiten ist möglich. Nur bei Erreichen einer höheren Ebene ist das Weiterziehen nicht mehr gestattet. Auch die Rückkehr auf das Ausgangsfeld ist nicht erlaubt.
- Die Kugel eines Mitspielers gilt als Blockade. Über ein solches Feld dürfen Sie nicht ziehen. Dies sollten Sie ebenfalls taktisch für sich ausnutzen!

**Nach dem Ziehen legen Sie einen Baustein** auf eines der Felder, das unmittelbar an das Spielfeld Ihrer Kugel angrenzt. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher der fünf vorgegebenen Ebenen dieser Baustein abgelegt wird. Die Kugel kann also durchaus auf Ebene 3 liegen und der neue Baustein auf Ebene 5. Nur diagonal neben der Kugel dürfen Sie nicht ablegen! Einmal gelegte Bausteine dürfen nicht mehr verändert werden; es gilt "berührt - geführt". Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Blockade:** Ein Spieler ist blockiert, wenn er seine Kugel nicht ziehen kann und mindestens eines der Hindernisse durch eine gegnerische Kugel gebildet wird. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Ausscheiden:** Ein Spieler muß ausscheiden, wenn er seine Kugel nicht ziehen kann, weil von Mitspielern Hindernisse aus Bausteinen gebildet wurden, die ihn mehr als eine Stufe von den nächsten Ebenen trennen. Ein Zweipersonenspiel wäre in diesem Fall beendet, bei 3 oder 4 Spielern scheidet dieser Spieler vorzeitig aus.

### Spielende und Auswertung

**Es gewinnt**, wer mit seiner Kugel zuerst die Turmspitze erreicht hat oder wer alle Gegenspieler per Blockade zum Aufgeben zwingen konnte. Das Spiel endet unentschieden, wenn noch Spieler im Spiel sind, alle Bausteine aufgebraucht wurden, jedoch keiner die Turmspitze erreichen konnte.



Autor: Christopher Fuchs  
© THETA-promotion, Kleinmachnow, 1997