



- / 12



2 - 3



8 - 99



10 Min



ROMBOL
Denkspiele

Blitz! (Art.-Nr.: 6073)

(Ingo Althöfer, Deutschland 2005)

Spielmaterial

- Sechs helle und zwölf dunkle Winkelplättchen (kurz „Teile“ genannt) in den Formen L, T, Z
- Ein 6er-Würfel
- Ein Spielbrett gibt es nicht. Gespielt wird auf einem flachen Tisch mit „ruhiger“ Untergrundfarbe.

Spielvorbereitung

Ein Spieler bekommt alle hellen Teile, der zweite Spieler (= Dunkel-1) die eine Hälfte der dunklen Teile (also je zwei L, T, Z) und der dritte Spieler (=Dunkel-2) die anderen dunklen Teile. Hell beginnt, indem er eines seiner Teile auf den leeren Tisch legt. Gezogen wird reihum in der Reihenfolge Hell, Dunkel-1, Dunkel-2. Hell ist der BLITZ, die beiden Dunklen gemeinsam wollen ihn einfangen. Erklärt ist hier die Version für drei Spieler. Bei dieser Version sollen sich die Dunklen nicht beraten. Genau so gut spielt sich BLITZ zu zweit, wobei dann Spieler Dunkel die Rollen von Dunkel-1 und Dunkel-2 übernimmt.

Spielverlauf

Ein Zug besteht darin, ein Teil aus dem eigenen Vorrat an das Gebilde auf dem Tisch anzulegen. Ist Hell dran, darf er irgendein Teil aus seinem Vorrat dafür nehmen. Dunkel-1 und Dunkel-2 dagegen müssen immer zuerst würfeln:

Bei „1“ oder „2“ ist ein L anzulegen, bei „3“ oder „4“ ein T, bei „5“ oder „6“ ein Z. Bei L- und Z-Teilen ist auch spiegelverkehrtes Anlegen erlaubt. Hat der würfelnde Spieler kein Teil der passenden Form mehr, darf er irgendeines aus seinem Vorrat anlegen.



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Spielzeug oder Kleinteile können verschluckt oder eingeatmet werden. (Strangulierungsgefahr, Erstickengefahr)

ROMBOL GmbH
Friedrich-List-Str. 65 • 33100 Paderborn
☎ +49 5251 699650 ✉ info@rombol.de





- / 12



2 - 3



8 - 99



10 Min



ROMBOL
Denkspiele

Es gibt eine Eselsbrücke, welche Zahlen zu welchen Teilen gehört:

Im Alphabet kommt L vor T vor Z. Also bekommt L die beiden kleinsten Zahlen (1 und 2) T die mittleren (3 und 4), Z die höchsten (5 und 6).

Was heißt „Anlegen“?

Bei jedem Teil, egal ob L oder T oder Z, hat der Rand auf natürliche Weise zehn gleichlange Abschnitte. Zum Beispiel ist beim L die eine Seite drei Abschnitte lang. Es gibt zwei Seiten der Länge 2 (innen und unten) und drei Seitenstücke, die je einen Abschnitt lang sind. „Anlegen“ heißt, dass mindestens ein Randabschnitt des neu gelegten Teils genau passend an einem Randabschnitt eines schon liegenden Teils anliegt. Dabei dürfen Teile nicht aufeinander liegen. Natürlich ist es erlaubt, dass ein neugelegte Teil gleichzeitig an mehr als einem Teil anliegt.

Erlaubt ist das Bilden von „Luftblasen“, also von Hohlräumen, in die kein Teil mehr passt. Das Bilden solcher Luftblasen hilft oft dem Dunkel-Team.

Hell muss immer an mindestens ein schon liegendes helles Teil anlegen, weil der BLITZ zusammen hängen muss. Dunkel muss nur so legen, dass das neue Teil an mindestens einem andern Teil anliegt - egal ob hell oder dunkel.

Ende des Spiels

Schafft Hell es nicht, alle sechs Teile abzulegen, haben die Dunklen den BLITZ gefangen. Es wird dann gezählt, wie viele Teile Hell legen konnte. Hat Hell aber alle sechs Teile gelegt, dürfen die Dunklen auch ihre letzten Teile noch anlegen. Könnte Hell danach noch ein weiteres (fiktives) Teil anlegen, so hat er groß gewonnen. Ansonsten ist es ein kleiner Sieg für ihn.

Neulinge denken, dass die Dunklen den BLITZ nie kriegen aber es klappt nach einigen Lernpartien doch ziemlich oft. Sinnvolle Erschwernis für Dunkel in der 2-Spieler-Version: Seine Teile bilden einen großen Vorrat. Er muss also z.B. erst alle vier T-Teile gelegt haben, bevor er bei gewürfelter „3“ oder „4“ irgendein anderes Teil anlagen darf.



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Spielzeug oder Kleinteile können verschluckt oder eingeatmet werden. (Strangulierungsgefahr, Erstickengefahr)

ROMBOL GmbH
Friedrich-List-Str. 65 • 33100 Paderborn
☎ +49 5251 699650 ✉ info@rombol.de



www.rombol.de