

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN:

Am besten: weisses Papier verwenden, Papierformat DIN A4, Hochformat, schwarz/weiss oder Farbdruck

CHECKLISTE 'AlphaOmega': (Spielmaterial für 4 Spieler)

- Checkliste & Spielregeln (2 Seiten)
- Spielplan Teil 1 (1 Seite)
- Spielplan Teil 2 und Spielfiguren (1 Seite)

(Seiten bei Papierformat DinA4, Hochformat)

- **Spielplan**-Teile ausschneiden und zusammensetzen:



- **Spielfiguren**: farbig ausdrucken oder anmalen. Jeder Spieler bekommt 3 Figuren einer Farbe!



- **Papier und Schreibstift**: braucht ihr noch zum notieren der Wörter!

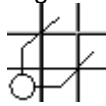
TIP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!

Wenn alles ausgedruckt, ausgeschnitten, geklebt, angemalt, etc ist - kann's losgehen!

"AlphaOmega" SPIELVERLAUF & SPIELREGELN

Wählt irgendein Wort - zieht geschickt zu den Buchstaben - und passt gut auf die Gegner auf!
Wer zuerst alle Buchstaben des Wortes erreicht hat gewonnen...

- Jeder Spieler erhält 3 Spielfiguren einer Farbe (zwei Spielfiguren mit +, eine mit o) und stellt sie auf die gekennzeichneten Startfelder (+o+ in einer 'Ecke' des Spielplans).
- Jeder erhält ein Stück Papier und einen Schreibstift.
EIN BELIEBIGES WORT wird gewählt. (von Ahorn bis Zuckerstueckzange...)
Jeder notiert dieses Wort.
- ZIEHEN: Reihum im Uhrzeigersinn, immer EIN Mal mit EINER Figur.
+ Figur: ein Feld waagrecht oder senkrecht
o Figur: ein Feld waagrecht oder senkrecht UND gleich darauf ein Feld diagonal (= 1 Zug!)



(wie Rösselsprung beim Schach). z.B.:

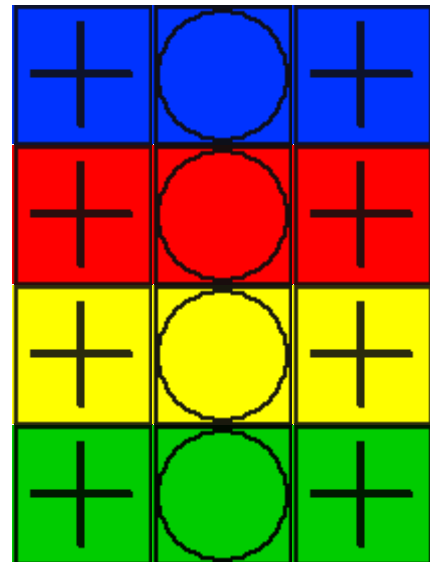
- GEGNERFIGUR SCHLAGEN: wird ein Zug auf einer Gegnerfigur beendet, ist diese geschlagen und wird aus dem Spiel genommen. (zum Spieler dem die Figur gehört)
Eine geschlagene Figur kann man wieder ins Spiel bringen: Figur auf ihr Startfeld stellen = 1 Zug!
- BUCHSTABEN ERREICHEN und VERHINDERN:
endet ein Zug auf einem Buchstaben von dem gesuchten Wort und wird diese Figur nicht GLEICH DARAUF VOM NÄCHSTEN SPIELER GESCHLAGEN! -
ist der Buchstabe erreicht und der Spieler notiert den Buchstaben.
- Kann der nächste Spieler gleich darauf die Figur schlagen, ist der Buchstabe nicht erreicht und die geschlagene Figur wird aus dem Spiel genommen... (siehe Gegnerfigur schlagen)
Also erst Buchstabe notieren wenn er tatsächlich erreicht ist. (der nächste nicht schlagen kann)
- Buchstabe verhindern gilt nur für den nächsten Spieler der gleich darauf drankommt!
(Die Figur kann vielleicht später oder von einem anderen Spieler geschlagen werden, der Buchstabe bleibt aber erreicht!)
- SIEGER = Wer zuerst das komplette Wort erreicht hat!
- Es dürfen nicht mehrere Figuren auf einem Feld stehen.
- Mit der o Figur darf man andere überspringen.
- Doppelbuchstaben müssen auch doppelt erreicht werden!
. Ä=AE, Ö=OE, Ü=UE, Q=OU

Spielplan Teil 1

○	+			B
+	<i>www.printgames.net</i>			C
		∟		M.
			E	W.
⌋	∟	∟	Ni	A
			O	∟
		∟		S
+	<i>alphaOmega</i>			H
○	+			G

Spielplan Teil 2 & Spielfiguren

		+	○
		alphaOmega	+
	N		
T			
X	P	F	D
U			
	R		
		copyright by manuela&wiesl www.wiesl.net	+
		+	○



FERTIG!!! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!