

---

---

# Tantalus

---

---

Ravensburger Spiele Nr. 6025212 2

Inhalt: 1 Legetafel, 50 Kunststoffplättchen (1 Reserve),  
52 Karten

Dieses ungewöhnliche Legespiel für zwei Personen hat viel von einem Geduldspiel an sich. Das gewollte oder ungewollte Durchkreuzen der gegnerischen Absichten gehört wesentlich zu seinem Reiz dieses Spieles. Sicheres Erkennen von Formen, ein wenig Glück und gute Nerven sind entscheidend für den Sieg. Die Aufgabenstellung ist bis zum letzten Zuge immer neu, so daß die Spannung bis zum Ende erhalten bleibt.

## Spielgedanke

Das Spiel besteht aus einem Spielbrett, das mit 49 gleichartigen Kunststoffplättchen belegt ist, und einem Satz Karten. Die Linien auf den Plättchen treffen immer zusammen und bilden dabei die verschiedenartigsten Muster. Dreht man ein Plättchen um  $90^\circ$ , so ändert sich an dieser Stelle das Muster. Die Karten zeigen solche Figuren und die Aufgabe für die Spieler besteht darin, sie Zug um Zug durch Drehen der Plättchen nachzubilden. Gelingt dies, so erwirbt man dadurch die betreffende Karte. Alle Muster sind verschieden und erfordern je nachdem das Drehen von 1—5 Plättchen. Diese Zahlen sind auf den Karten angegeben und bezeichnen zugleich den Punktwert der Karte. Wer am Ende mit den erworbenen Karten die höchste Punktsomme erreicht, hat das Spiel gewonnen.

## Vorbereitung

Das Spielbrett wird mit 49 Plättchen belegt. Um eine neutrale Ausgangsposition zu schaffen, sollen die Plättchen ein gleichmäßiges Muster aus lauter Kreisen bilden. Die Karten werden gemischt und in einem verdeckten Stapel neben das Spielbrett gelegt. Beide

Spieler nehmen sich 3 Karten, die sie verdeckt halten. Nun muß man sich nur noch darauf einigen, wer den 1. Zug macht — das Spiel kann beginnen.

## Spielverlauf

Zu Beginn sollten sich die Spieler kurz überlegen, welche Plättchen gedreht werden müssen, um die auf den eigenen Karten abgebildeten Muster zu erreichen. Man wird sich zunächst um *eine* seiner Figuren bemühen, obwohl sehr bald der Augenblick kommen kann, wo eine andere leichter erreichbar erscheint.

Die Spieler dürfen abwechselnd ein beliebiges Plättchen anheben, um 90° drehen und wieder zurücklegen. Es gilt jedoch eine Einschränkung: Man darf nicht *das* Plättchen drehen, das soeben vom Gegenspieler gedreht wurde. Jeder versucht, die Plättchen so zu drehen, daß Schritt für Schritt die geplante Figur entsteht. Gleichzeitig versucht man, zu erraten, welches Muster der Gegenspieler zu vollenden beabsichtigt, denn oft kann man mit seinem eigenen Zug diese Absicht durchkreuzen.

Es ist gleichgültig, ob die Muster durch einen eigenen Zug oder durch einen Zug des Gegners vollendet werden. Sobald eines der 6 Muster, die die Spieler in der Hand halten, entstanden ist, deckt der Spieler, der die entsprechende Karte besitzt, diese Karte auf. Die Abbildung auf der Karte und das Muster auf dem Spielbrett werden verglichen — sie müssen genau übereinstimmen. Man läßt sich leicht durch spiegelbildliche Abbildungen täuschen! Einen Unterschied zwischen oben und unten gibt es allerdings nicht; die Karten können beliebig gedreht werden. Stimmen die Muster überein, so hat der Spieler die Karte erworben und kann sie beiseite legen. Er nimmt sofort vom verdeckten Stapel eine neue Karte.

Wenn der Spieler *selbst* den letzten Zug ausführte, mit dem er eine *seiner* Karten erwerben konnte, so darf er unverzüglich nach dem Aufnehmen der neuen Karte noch einen zusätzlichen Zug ausführen. Dann kommt wieder der Gegenspieler an die Reihe. Wurde ein Muster durch einen Zug des *Gegenspielers* vollendet, so erwirbt man zwar die betreffende eigene Karte und kommt mit dem nächsten Zug an die Reihe, darf aber keinen zusätzlichen Zug ausführen.

Gelegentlich können durch einen Zug zwei Muster entstehen. Gehören beide dem Spieler, der den letzten Zug ausführte, so darf

er nach dem Aufnehmen von *zwei* neuen Karten unverzüglich zwei zusätzliche Züge machen. Gehört dem Spieler nur *eines* der Muster, so ist er zu *einem* weiteren Zug berechtigt.

## Ende des Spieles

Das Spiel wird fortgesetzt, bis der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht ist und einer der Spieler keine Karten mehr in der Hand hält. Die Spieldauer läßt sich leicht variieren, indem man von vornherein einen Teil der Karten aus dem Spiel läßt. Die Punkte auf den erworbenen Karten werden zusammengezählt. Gewinner ist, wer die höchste Punktsomme erreicht. Der Spieler, der als erster die letzte Karte in seiner Hand beiseite legen konnte, hat außerdem ein Anrecht auf die Karte oder Karten, die sein Gegner noch hielt, und zählt die Punkte auf diesen Karten zu seiner Punktsomme hinzu.

Eine andere Möglichkeit, das Ende und den Gewinner des Spiels zu bestimmen, besteht darin, eine bestimmte Punktzahl — z. B. 50 oder 100 — zu vereinbaren. Wer als erster diese Punktzahl erreicht, gewinnt.