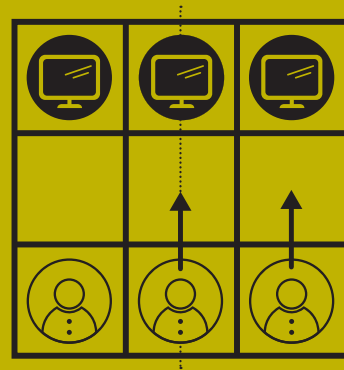


Rollenkarte 1

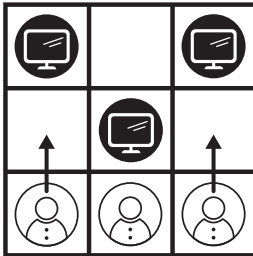
Mensch

Du spielst Bauernschach gegen die Maschine und triffst dabei deine eigenen Entscheidungen. Natürlich möchtest du gewinnen – und versuchst, deinen Gegner durch clevere Spielzüge und eine vorausschauende Taktik zu schlagen. Für dich gelten folgende Regeln:

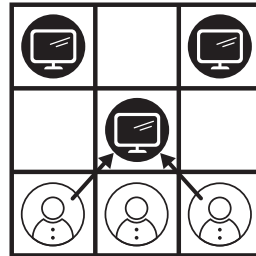
- In jeder Spielrunde machst du den ersten Zug.
- Ziehe entweder mit der mittleren oder rechten Spielfigur.
- Du kannst auch mit der linken Spielfigur ziehen, dann ist die Spielsituation auf der Situationsübersicht und der Situationskarte allerdings gespiegelt. Damit ihr nicht immer umdenken müsst, solltet ihr deshalb möglichst mit der rechten Spielfigur ziehen.



Wie zieht man?

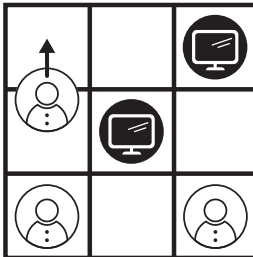


Geradeaus ziehen

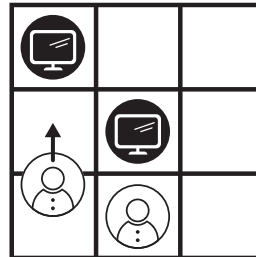


Schräg schlagen

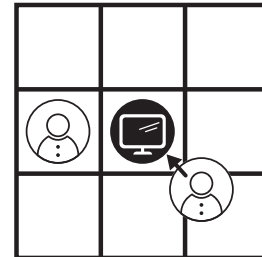
Wie gewinnt man?



Gegnerische Seite erreichen



Gegner blockieren



Alle Figuren schlagen

Rollenkarte 2

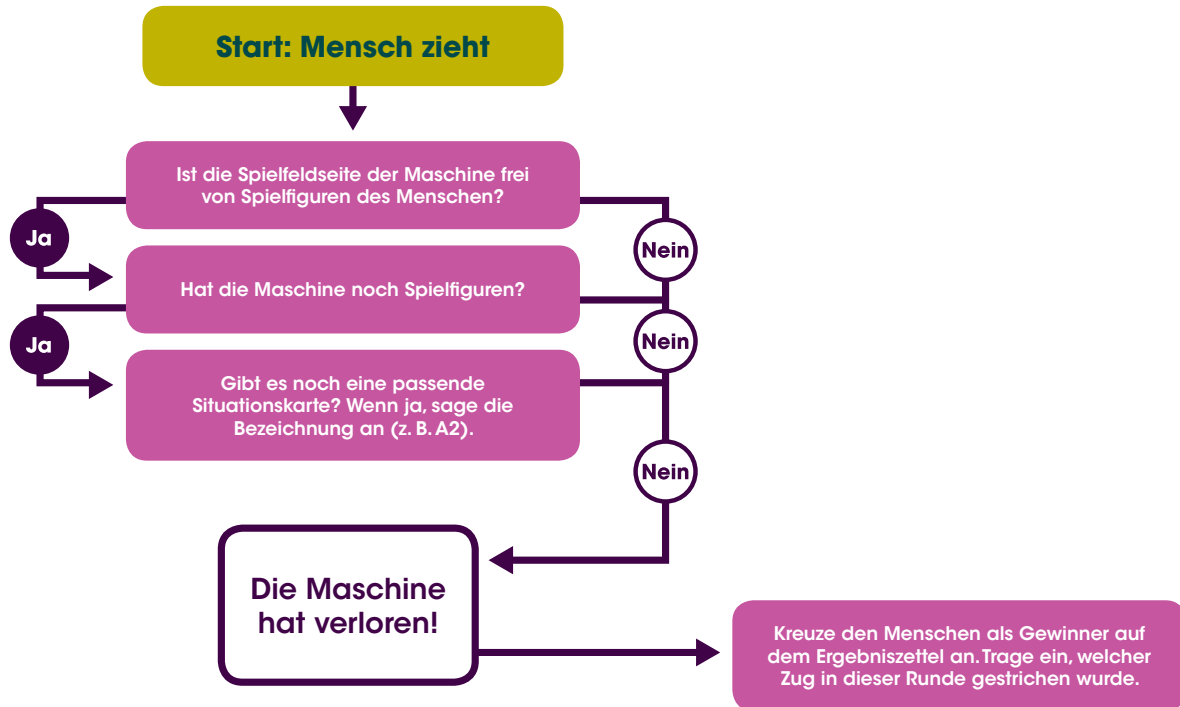
Situationsbewerter (Maschine)

Nachdem der Mensch gezogen hat, bewertest du die Situation der Maschine auf dem Spielfeld. Beantworte dafür folgende Fragen:

- Ist die Spielfeldseite der Maschine frei von Spielfiguren des Menschen?
- Hat die Maschine noch Spielfiguren?
- Gibt es noch eine passende Situationskarte?

Wenn du alle Fragen mit „ja“ beantwortet hast, suche die Spielsituation auf der Situationsübersicht heraus und sage die Bezeichnung der Situationskarte an.

Wenn du eine der Fragen mit „nein“ beantwortet hast, hat die Maschine leider verloren. Kreuze in diesem Fall den Menschen als Gewinner auf dem Ergebniszettel an und trage ein, welcher Zug in dieser Runde gestrichen wurde.



Rollenkarte 3

Zuganbieter

Du bist an der Reihe, sobald der Situationsbewerter (Maschine) die passende Situationskarte laut ansagt (z. B. A2).

- Nimm die angesagte Situationskarte aus dem entsprechenden Stapel und suche die auf der Rückseite angegebenen Farbkarten heraus.
- Mische diese Farbkarten und halte sie verdeckt zum Ziehen bereit. Lege die nicht gezogenen Farbkarten wieder zurück, nachdem der Zugauswähler eine der Karten ausgewählt hat.

Achtung!

Verliert die Maschine, bist du nochmal gefragt:

- Nimm die zuletzt gespielte Situationskarte und streiche die Farbe des letzten Zuges durch. Streiche diese auch auf der Zugübersicht.
- Sind alle Farben einer Situationskarte durchgestrichen, entferne die Karte aus dem Spiel.



Situationsbewerter (Maschine)

Ja

Nimm die angesagte Situationskarte aus dem entsprechenden Stapel und suche die auf der Rückseite angegebenen Farbkarten heraus.

Mische diese Farbkarten und halte sie verdeckt zum Ziehen bereit. Lege die nicht gezogenen Farbkarten wieder zurück, nachdem der Zugauswähler eine der Karten ausgewählt hat.

Situationsbewerter (Maschine)

Nein

Die Maschine hat verloren!

Nimm die zuletzt gespielte Situationskarte und streiche die Farbe des letzten Zuges durch. Streiche diese auch auf der Zugübersicht. Sind alle Farben einer Situationskarte durchgestrichen, entferne die Karte aus dem Spiel.

Rollenkarte 4

Zugauswähler

Du bist an der Reihe, wenn dir der Zuganbieter die gemischten Farbkarten zum Ziehen hält.

- Ziehe zufällig eine Farbkarte.
- Lege die Situationskarte (Rückseite nach oben) mit der Farbkarte auf das entsprechende Rundenfeld, um den Zug zu markieren.
- Betrachte die gezogene Farbe und mache den Zug, der auf der Rückseite mit der jeweiligen Farbe markiert ist.

Zuganbieter



Ziehe zufällig eine Farbkarte. Lege die Situationskarte (Rückseite nach oben) mit der Farbkarte auf das entsprechende Rundenfeld, um den Zug zu markieren.

Betrachte die gezogene Farbe und mache den Zug, der auf der Rückseite mit der jeweiligen Farbe markiert ist.

Rollenkarte 5

Situationsbewerter (Mensch)

Hat die Maschine gezogen, bewertest du die Situation des Menschen auf dem Spielfeld. Beantworte dafür folgende Fragen:

- Ist die Spielfeldseite des Menschen frei von Spielfiguren der Maschine?
- Hat der Mensch noch Spielfiguren?
- Kann der Mensch noch ziehen?

Wenn du alle Fragen mit „ja“ beantwortet hast, sage dem Menschen, dass er wieder am Zug ist.

Wenn du eine der Fragen mit „nein“ beantwortet hast, hat die Maschine gewonnen. Kreuze die Maschine als Gewinner auf dem Ergebniszettel an.

