

© 1976 by Otto Maier Verlag Ravensburg

eins zwei drei

Wer schleust seine
Chips am schnellsten
durch den Turm?



Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

Eins, zwei, drei
Ravensburger, 1976
PASTIMES Future
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Spelmateriaal

⇒ **8 stapelbare ronde schijven** met de cijfers 1, 2 en 3;



⇒ **10 fiches:** telkens 2 in vijf kleuren.



Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat er in om eerste zijn twee fiches in de correcte volgorde, dit wil zeggen van 1 naar 2 en van 2 naar 3 door de toren van 8 schijven te loodsen.

Spelvoorbereiding

De schijven worden grondig gemixt en worden dan willekeurig op elkaar gestapeld. Elke speler ontvangt 2 fiches van dezelfde kleur. Er wordt geloot wie het spel mag beginnen.

Spelregels

De speler die aan de beurt is, probeert:

- ofwel een fiche in de toren te loodsen;
- ofwel een fiche die in de toren zit te bevorderen;
- ofwel een fiche die in de toren zit te verwijderen.

Een speler mag de beide fiches in de toren hebben ondergebracht. Een speler mag absoluut niet de twee fiches op dezelfde schijf hebben liggen.

Een fiche in de toren loodsen

De speler heft de toren op een bepaalde hoogte op, in de hoop om daar de schijf met het cijfer 1 te vinden.

Als het de speler niet lukt om dat te doen, dan wordt de toren netjes terug op elkaar gestapeld zoals hij was. De volgende speler, met de wijzers van de klok mee, is aan de beurt.

Als het de speler lukt om schijf 1 te ontbloten dan mag de speler één van fiches op de schijf leggen. Daarna wordt de toren netjes terug op elkaar gestapeld zoals hij was.



Vooraleer de volgende speler aan de beurt is, wordt de toren eenmaal gemixt net zoals bij het afnemen van een boek kaarten alvorens de kaarten worden verdeeld.



Voorbeeld

De stapel ligt met de gele schijf één naar boven. De bovenste drie schijven worden afgenomen en de onderste 5 schijven worden bovenop de gele schijf gestapeld. Nu ligt de groene schijf naar boven.

Belangrijk

De bovenste schijf is niet in het spel, zelfs al liggen er fiches op.



Voorbeeld

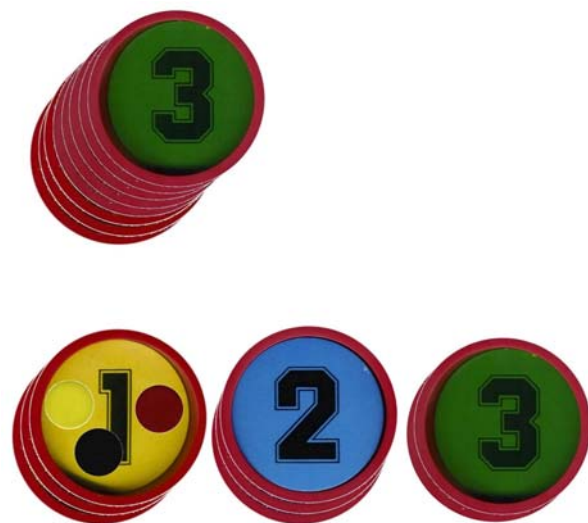
De gele schijf 1 is niet in het spel. Op de gele schijf liggen een gele, een rode en een lichtblauwe fiche.

Een fiche in de toren bevorderen

Als een speler een schijf met het cijfer 1 kan blootleggen waarop één van zijn fiches ligt, dan mag hij nu proberen om de schijf met het nummer 2 te vinden om op die manier zijn fiche te bevorderen. Hij mag één van de beide torenhelften nog eens opdelen in de hoop om op die manier de schijf met het nummer 2 te vinden.

Als dit niet lukt dan wordt de toren opnieuw opeengestapeld zoals hij daarvoor was en de volgende speler is aan de beurt.

Als dit wel lukt dan promoveert de fiche van schijf 1 naar schijf 2.



Voorbeeld

De speler met de gele fiches vertrekt van de stapel met de groene schijf 3 bovenaan.

Hij neemt eerst een stapeltje van de toren af en hij vindt inderdaad de gele schijf 1 met zijn gele fiche.

Hij neemt nu nog een stapeltje af en hij vindt de blauwe schijf 2. Hij mag zijn gele fiche verplaatsen van schijf 1 naar schijf 2.

Daarna wordt de toren opnieuw samengesteld zoals hij was daarvoor. Alvorens de volgende speler zijn geluk mag beproeven moet de toren nog éénmaal worden gemixt (zoals bij het afheffen van de boek kaarten in het kaartspel).

Een fiche uit de toren verwijderen

Als een speler er in slaagt om een schijf met het nummer 3 bloot te leggen waarop zich één van zijn fiches bevindt, dan mag hij deze fiche nemen en in de doos leggen. De toren wordt opnieuw samengesteld zoals hij was en hij wordt nog alleen door het afheffen gemixt.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

De winnaar

De speler die er in slaagt om als eerste speler zijn twee fiches uit de toren te halen, wint het spel.

De belangrijkste regels nog eens kort samengevat

- ⇒ 1. De bovenste schijf is niet in het spel. De fiches die hier bovenop liggen, mogen niet worden weggenomen en er mogen ook geen fiches worden bijgelegd.
- ⇒ 2. Een speler mag een fiche op een schijf leggen waarop zich fiches van de tegenstanders bevinden. Hij mag geen fiche leggen op een schijf waarop zich een eigen fiche bevindt.
- ⇒ 3. Spelers die een fiche hebben verplaatst, moeten de toren mixen. Als er geen fiche wordt verplaatst, wordt de toren ook niet gemixt.
- ⇒ 4. Alle bewegingen met de toren en de fiches moeten zo worden gemaakt dat alle spelers ze kunnen zien.
- ⇒ 5. Het is uiteraard toegelaten om de toren zo af te heffen dat er vele fiches van tegenstanders op de bovenste schijf terechtkomen die dan tijdelijk uit het spel zijn.