

# Überläufer

Wer seine Figuren umsichtig setzt, führt sie im Laufschrift über das Spielfeld. Taktisches Springspiel für zwei sprunghafte Strategen.

**Spieler:** 2 Spieler  
**Inhalt:** 1 zweiteiliger Spielplan (39 x 30 cm), 11 helle Spielfiguren, 11 dunkle Spielfiguren, Stoffsäckchen, 1 Spielanleitung  
**Autor und Design:** Gattermeyer & Kapp

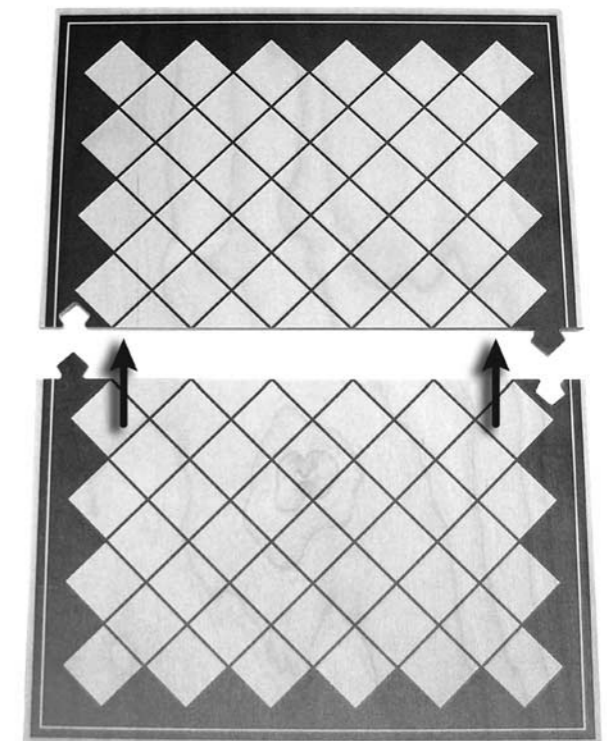
## Geschichte

Frei nach Einstein braucht nur der Dumme Ordnung, das Genie beherrscht das Chaos.

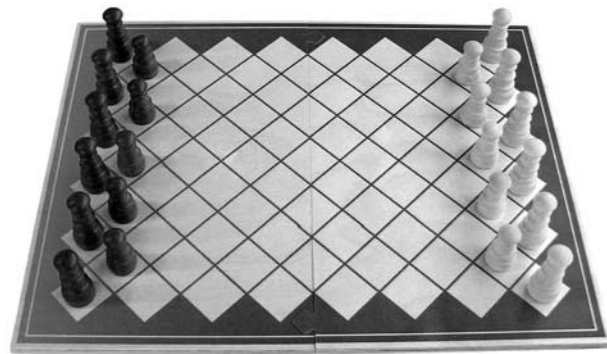
In schönster Ordnung beginnt das Spiel, doch mit jedem Spielzug scheint sich das Chaos auszubreiten, denn die Figuren springen kreuz und quer über das Spielfeld. Wo ist die längste Sprungbahn, die auf schnellstem Weg ins Ziel führt? Suchen Sie die Ordnung im vermeintlichen Chaos. Wer die Spielfiguren geschickt überläuft und wieder Klein vor Groß aufbaut, gewinnt.

## Vorbereitung

Zunächst wird der zweiteilige Spielplan zusammengesteckt und dann für beide Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert.

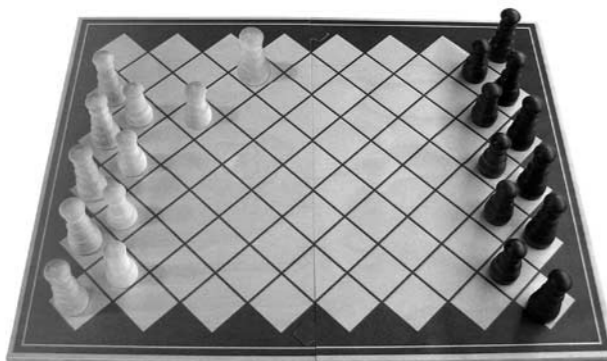


Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe und stellt die Spielfiguren seiner Farbe auf einer Seite des Spielfeldes auf: in der hinteren Reihe die großen, in der Reihe davor die kleinen Spielfiguren.



## Ziel des Spieles

Spielziel ist es, als Erster die eigenen Figuren auf die gegenüberliegende Seite zu bringen und wieder so aufzustellen, dass die großen Figuren hinten, die kleinen davor stehen.

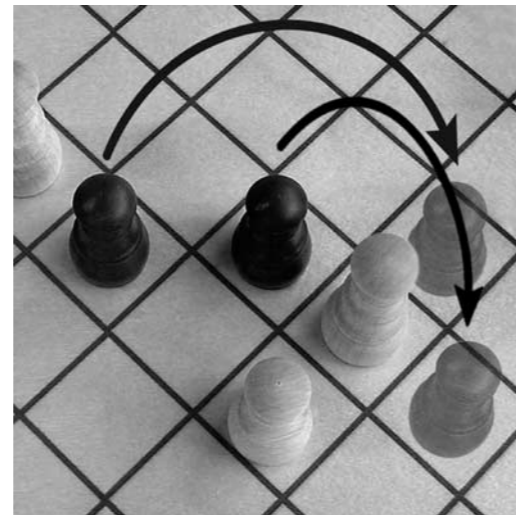


In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den dunklen Figuren.

## Spielverlauf

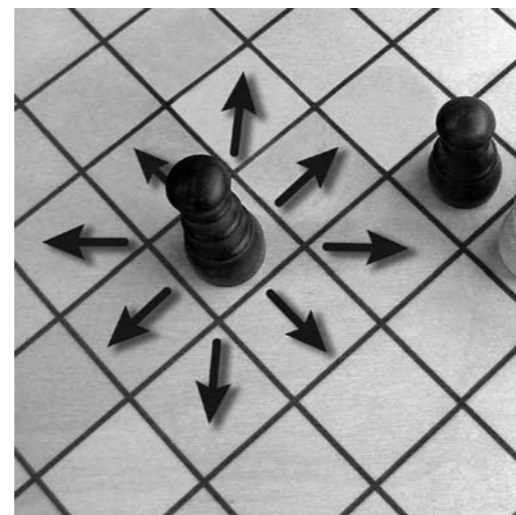
Der kleinste Spieler beginnt, gespielt wird abwechselnd.

Gezogen wird, indem man mit einer eigenen Spielfigur, eine oder mehrere eigene oder fremde Figur(en) **überspringt**



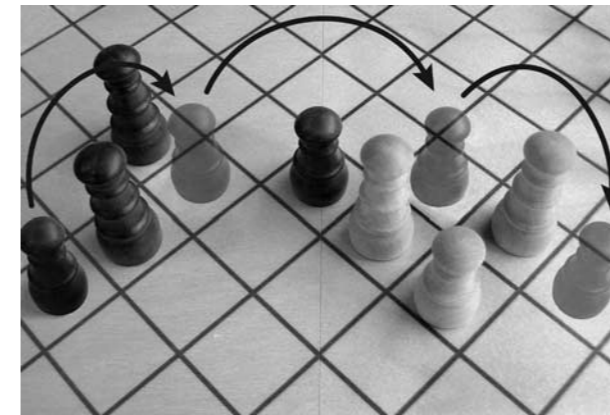
oder

indem man eine eigene **Spielfigur um ein Feld versetzt**. Dabei darf sowohl horizontal als auch diagonal gezogen werden. Ebenso darf vorwärts und rückwärts gezogen werden.



Beim Springen dürfen keine Felder ausgelassen werden. Man landet also auf dem Feld, direkt hinter einer Figur und muss direkt vor der Figur abspringen.

Man darf innerhalb eines Spielzuges über mehrere Figuren springen, wenn dazwischen immer **genau ein Feld** frei ist. Es gilt also einen möglichst langen Sprungweg zu finden um seine Figuren schnell ins Ziel bringen zu können.



## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelungen ist, seine Spielfiguren auf der gegenüberliegenden Seite in der richtigen Reihenfolge aufzustellen: große Figuren hinten, kleine Figuren vorne. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

**Allen Überläufern viel Spaß beim Seitenwechsel!!**