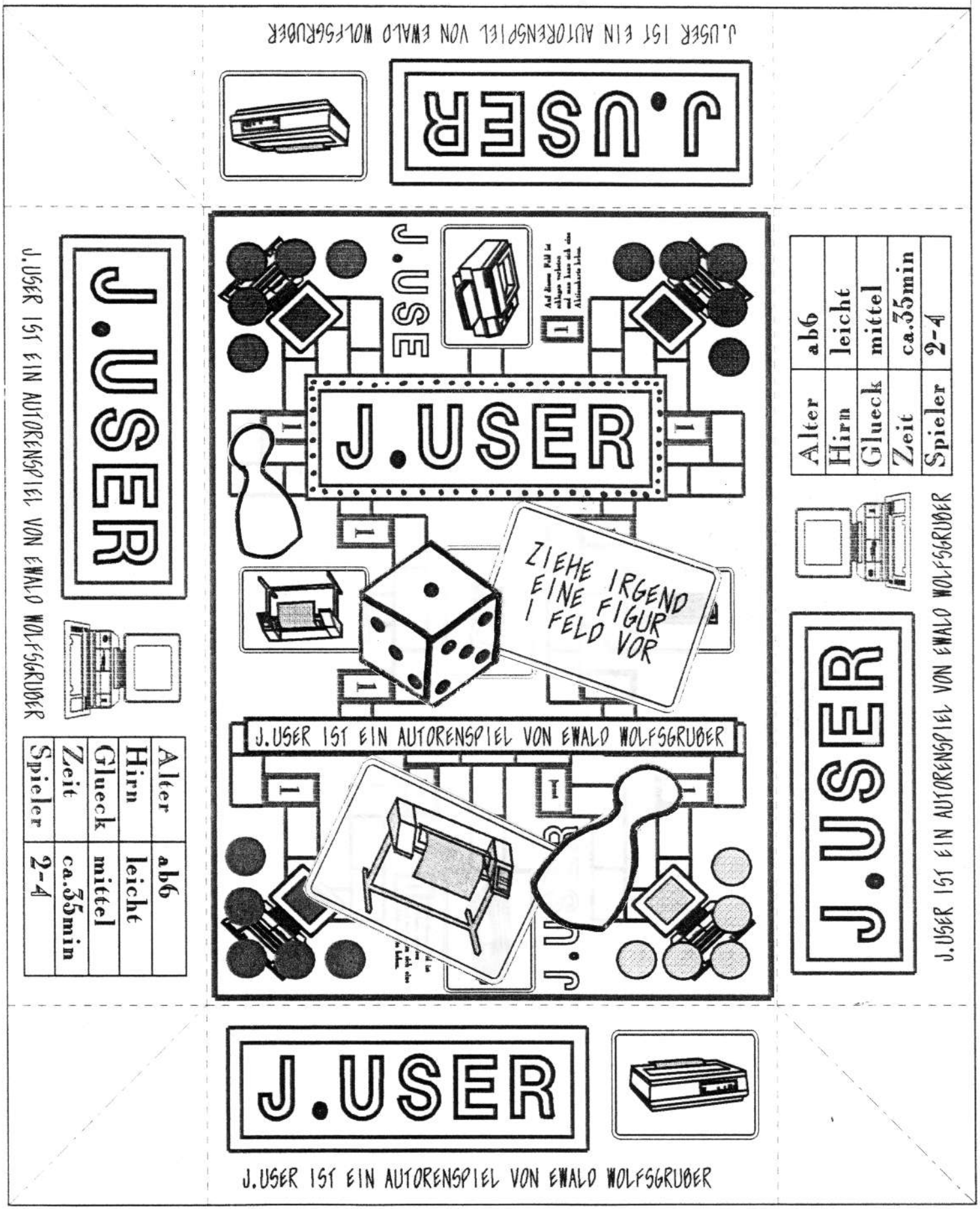
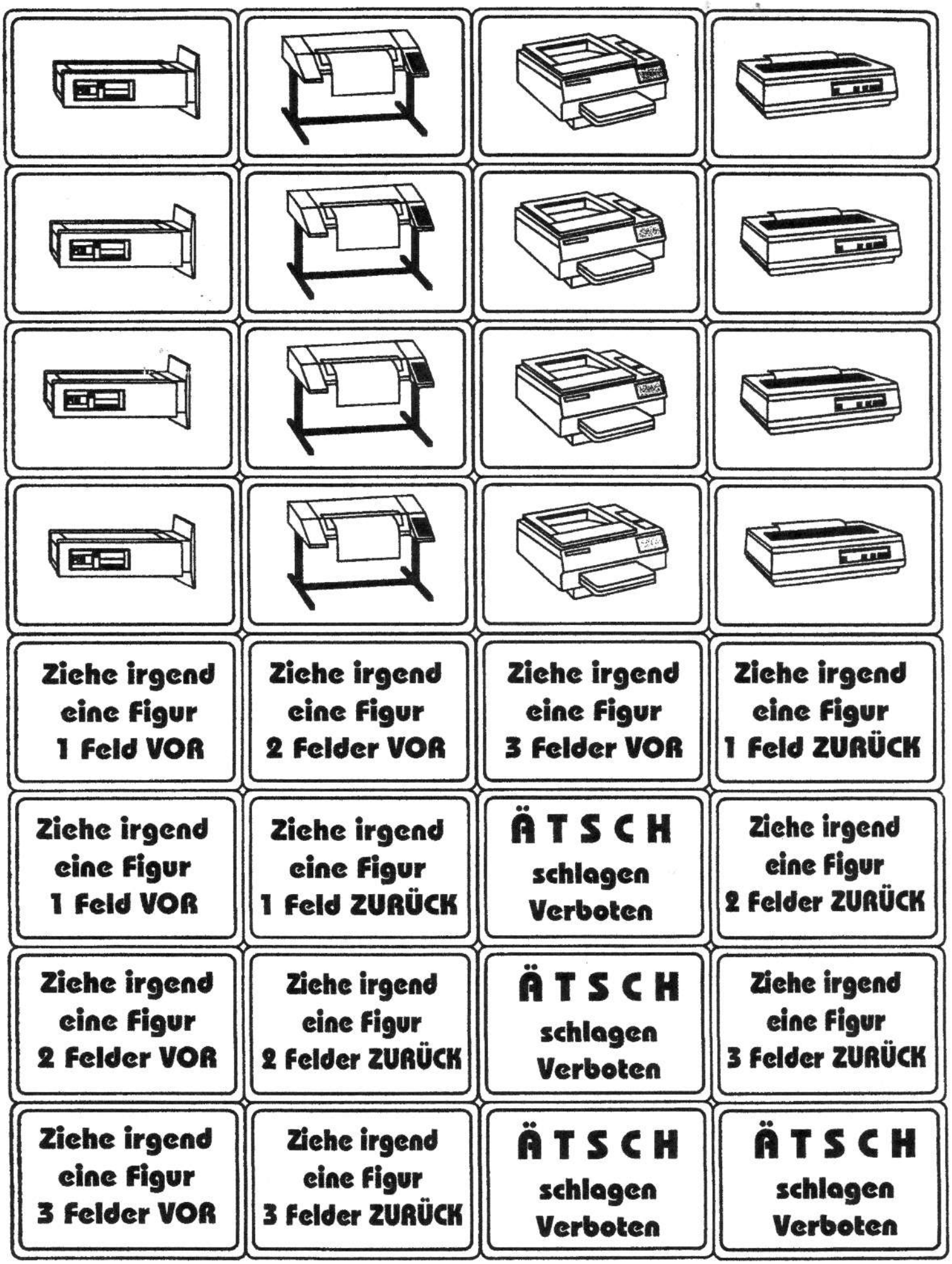
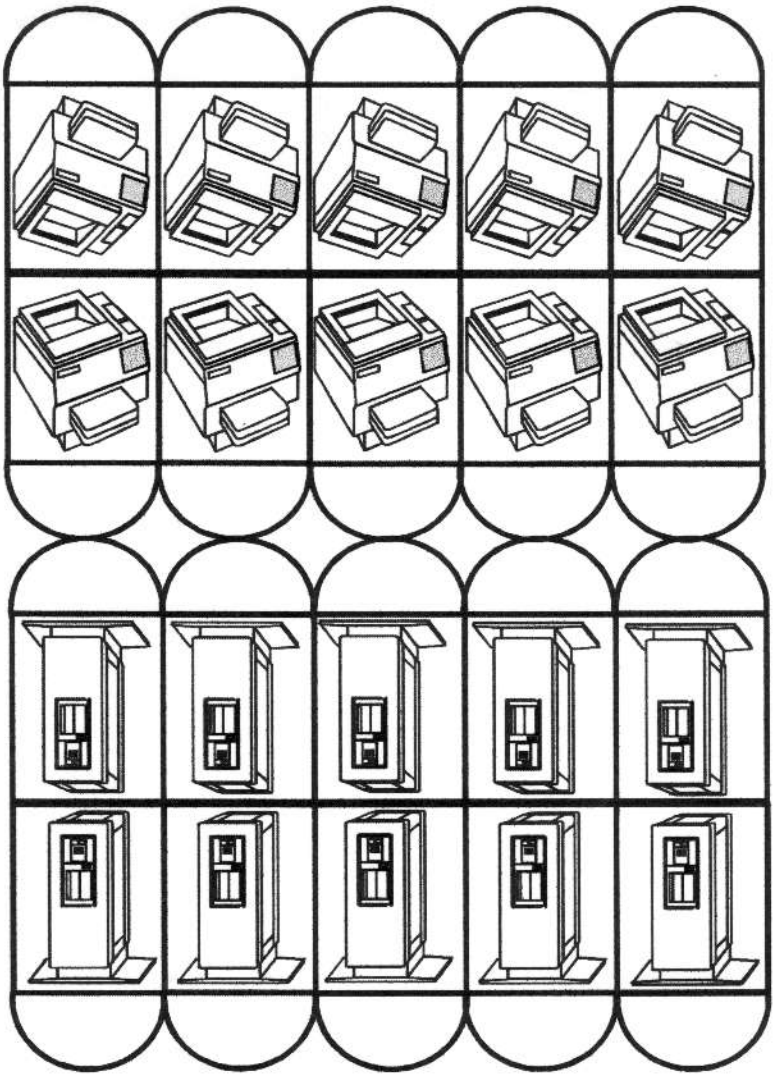
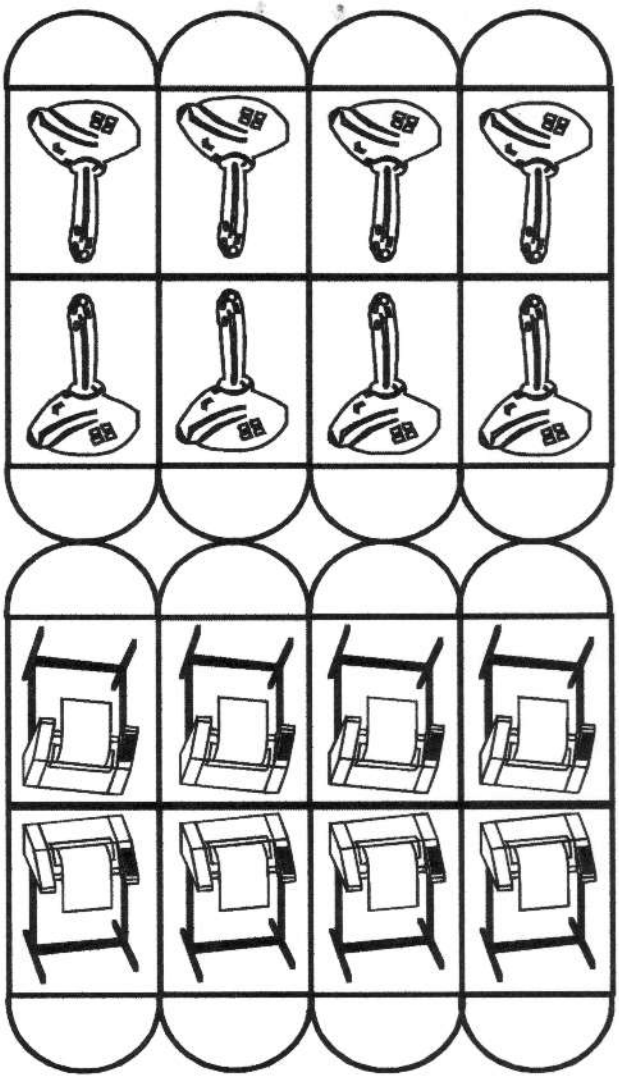
DECKEL f. Plan A5 gefaltet–4hoch

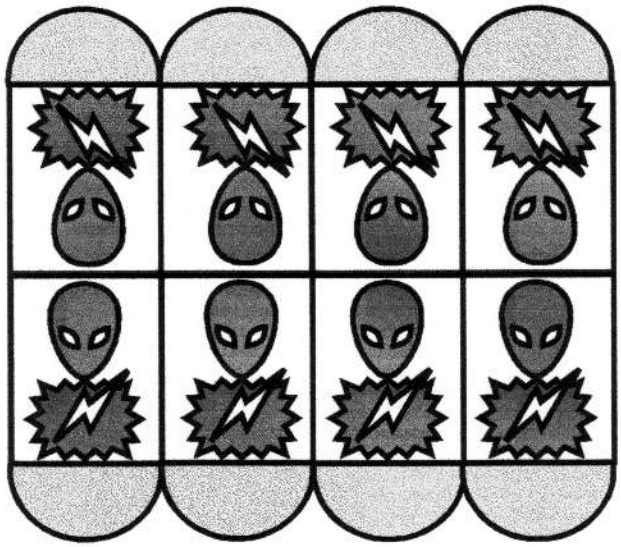


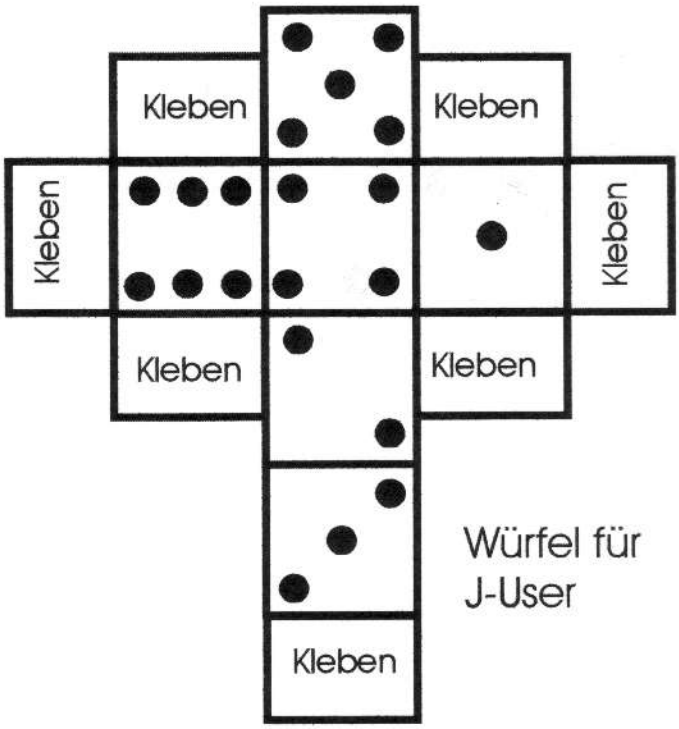

Ziehe irgend eine Figur 1 Feld VOR
Ziehe irgend eine Figur 2 Felder VOR
Ziehe irgend eine Figur 3 Felder VOR
Ziehe irgend eine Figur 1 Feld ZURÜCK
Ziehe irgend eine Figur 1 Feld VOR
Ziehe irgend eine Figur 1 Feld ZURÜCK
ÄTSCH schlagen Verboten
Ziehe irgend eine Figur 2 Felder ZURÜCK
Ziehe irgend eine Figur 2 Felder VOR
Ziehe irgend eine Figur 2 Felder ZURÜCK
ÄTSCH schlagen Verboten
Ziehe irgend eine Figur 3 Felder ZURÜCK
Ziehe irgend eine Figur 3 Felder VOR
Ziehe irgend eine Figur 3 Felder ZURÜCK
ÄTSCH schlagen Verboten
ÄTSCH schlagen Verboten

Ziehe irgend eine Figur 1 Feld VOR	Ziehe irgend eine Figur 2 Felder VOR	Ziehe irgend eine Figur 3 Felder VOR	Ziehe irgend eine Figur 1 Feld ZURÜCK
Ziehe irgend eine Figur 1 Feld VOR	Ziehe irgend eine Figur 1 Feld ZURÜCK	ÄTSCH schlagen Verboten	Ziehe irgend eine Figur 2 Felder ZURÜCK
Ziehe irgend eine Figur 2 Felder VOR	Ziehe irgend eine Figur 2 Felder ZURÜCK	ÄTSCH schlagen Verboten	Ziehe irgend eine Figur 3 Felder ZURÜCK
Ziehe irgend eine Figur 3 Felder VOR	Ziehe irgend eine Figur 3 Felder ZURÜCK	ÄTSCH schlagen Verboten	ÄTSCH schlagen Verboten
Ziehe irgend eine Figur 1 Feld VOR	Ziehe irgend eine Figur 2 Felder VOR	Ziehe irgend eine Figur 3 Felder VOR	Ziehe irgend eine Figur 1 Feld ZURÜCK
Ziehe irgend eine Figur 1 Feld VOR	Ziehe irgend eine Figur 1 Feld ZURÜCK	ÄTSCH schlagen Verboten	Ziehe irgend eine Figur 2 Felder ZURÜCK
Ziehe irgend eine Figur 2 Felder VOR	Ziehe irgend eine Figur 2 Felder ZURÜCK	ÄTSCH schlagen Verboten	Ziehe irgend eine Figur 3 Felder ZURÜCK
Ziehe irgend eine Figur 3 Felder VOR	Ziehe irgend eine Figur 3 Felder ZURÜCK	ÄTSCH schlagen Verboten	ÄTSCH schlagen Verboten

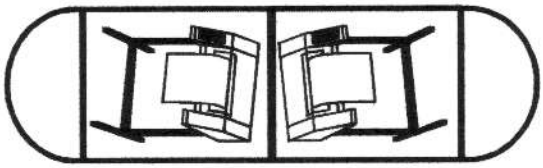


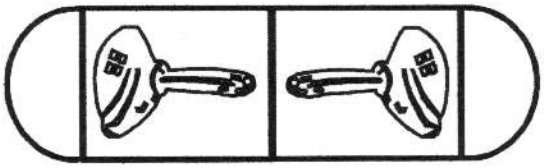






Würfel für J-User



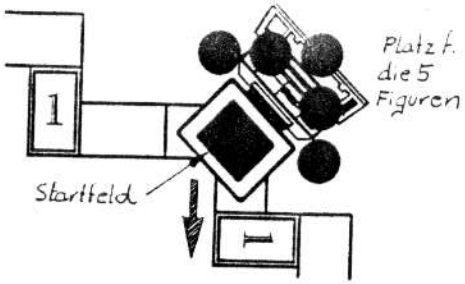


SPIELMATERIAL FÜR J-USER

Ein Bastelspiel von Ewald Wolfsgruber

J.USER
Auf diesem Feld ist schlagen verboten und man kann sich eine Aktionskarte heben.
1
AKTIONS KARTEN
J.USER
Auf diesem Feld ist schlagen verboten und man kann sich eine Aktionskarte heben.
J.USER IST EIN AUTORENSPIEL VON EWALD WOLFSGRUBER

USER



INHALT:

20 Spielfiguren
1 Würfel
Aktionkarten
Auftragskarten
4 Störbolzen
Spielplan

VORBEREITUNG:

Wenn du das Spiel das erste mal spielst mußt du zuerst die Aktionkarten und Auftragskarten ausschneiden. USER gehört zu der Reihe der Bastelspielen.

START:

Jeder JUSER(=Spieler) sucht sich seine Farbe aus und bekommt 5 Spielfiguren und 2 verdeckte Aktionkarten. Nun werden die Auftragskarten(=Auftragsziele) gemischt und jeder zieht reihenweise eine Karte bis jeder vier Auftragskarten besitzt. Diese legt man verdeckt vor sich hin, damit sie kein Mituser sehen kann.

BEGIN:

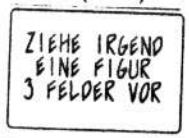
Alle JUSER stellen nun eine Spielfigur auf ihr Startfeld(=färbiger Monitor).Die vier Störbolzen werden auf die vier Felder mit blauen Punkten gesetzt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl begint mit dem Würfeln und zieht dann in Preilrichtung.

REGELN:

1.Man muß immer die volle Augenzahl des Wurfes ziehen.
2.Erst nach den ziehen kann man Aktionskarten bei sich oder bei jemanden anderen einsetzen. Ausnahme die ÄTSCH-Karte, die kann man einsetzen wenn man geschlagen wird.

3.Bei einer gewürfelten SECHS kann man entweder ansetzen oder mit einer seiner Figuren ziehen und dann nochmals würfeln.
4.Bei einem EINSER-FELD kann man nicht geschlagen werden. Weiters bekommt man eine Aktionskarte.

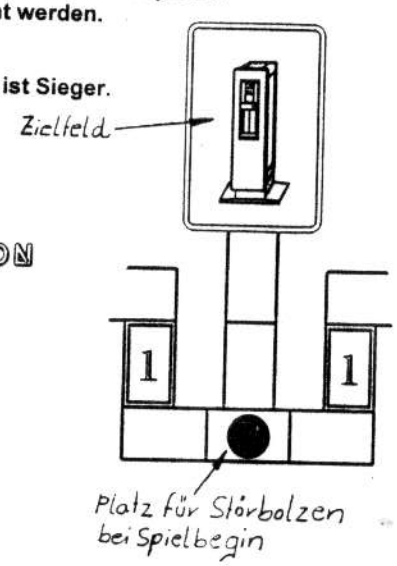
.Rückwärtsziehen kann man nur mit den dafür vorgesehenen Aktionskarten (ZURÜCK)
.Zusätzlich vorwärtsziehen kann man nur mit den vorgesehenen Aktionskarten (VOR)



.Die Störbolzen können nur dann nach belieben verschoben werden, wenn man mit der genauen Zahl, egal ob gewürfelt oder mit Karte VOR/ZURÜCK, darauf zu stehen kommt. Dann kann man ihn auf ein lehres Feld stellen. Nicht aber auf ein EINSER, od.ZWEIER-FELD. Würde man mit einem gewürfelten Zug darüberziehen so muß man mit dieser Figur auf diesen Zug verzichten. Diese darf aber noch mit den Aktionskarten gezogen werden.
9.AKTIONSKARTEN: Welche Figur man nach dem Würfeln mit der Aktionskarte bewegt ist egal.
10.Man darf max.nur drei Aktionskarte hintereinander ausspielen.
11.Das Zielfeld muß mit genauer Zahl erreicht werden.

ENDE:

Wer als erster alle vier Zielfelder erreicht hat ist Sieger.



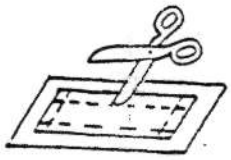
USER IST EIN AUTOREN-SPIEL VON

EWALD WOLFSGRUBER

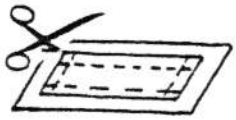
Adresse:Ewald Wolfsgruber
Kressweg 14
4020 Linz
AUSTRIA

BASTELANLEITUNG
für BODEN u. DECKEL

1. Alle Linien mit einer spitzen Schere leicht nachziehen.
Die Kantlinien lassen sich dadurch leichter falten

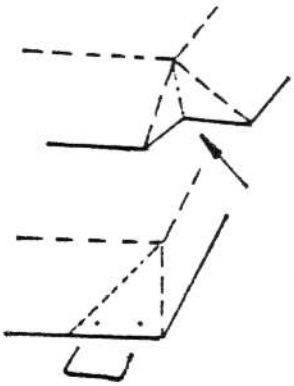


2. Jetzt erst alle Vollinien ausschneiden.

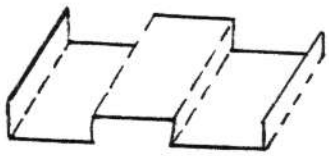


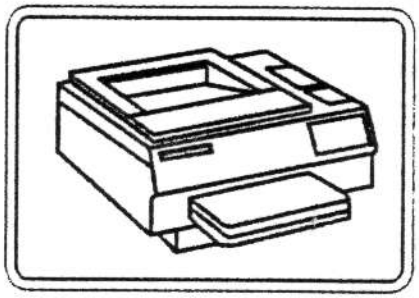
3. Die strichlierten Linien nach unten biegen (Schrift muß sichtbar bleiben).

4. Nun alle strichpunktierten Linien nach innen falten und mit einer Klammerlmaschine fixieren.

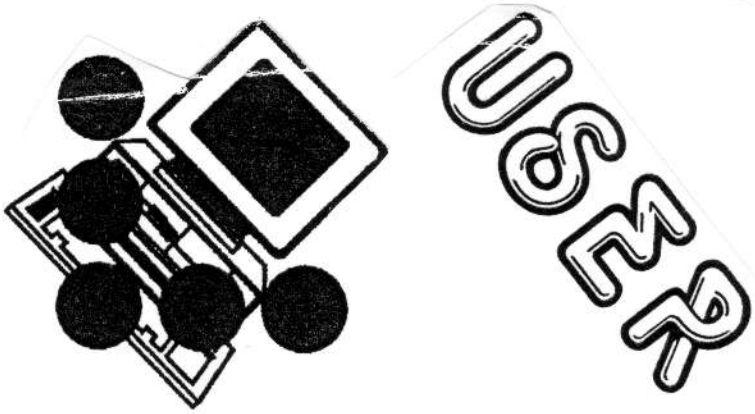


Für die EINLAGE
Nach Vorlage falten.





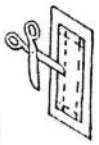
USER IST EIN AUTOREN-
SPIEL VON
E.WOLFSGRUBER



BODEN

BASTELANLEITUNG
für BODEN u. DECKEL

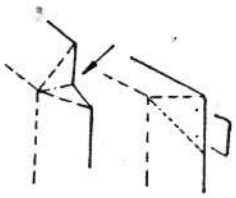
1. Alle Linien mit einer spitzen Schere leicht nachziehen. Die Kantlinien lassen sich dadurch leichter falten



2. Jetzt erst alle Vollinien ausschneiden.

3. Die strichlierten Linien nach unten biegen (Schrift muß sichtbar bleiben).

4. Nun alle strichpunktierten Linien nach innen falten und mit einer Klammermaschine fixieren.



USER

IST EIN WÜRFEL-AKTIONS-SPIEL, BEI DEM VIER USER(=SPIELER) VERSUCHEN IN IHRER DATENBANK DIE VORHER GEZOGENEN AUTRAGSZIELE MÖGLICHST RASCH MIT IHREN BEFEHLEN (=SPIELFIGUR) ZU ERREICHEN. WOBEI DAS SCHLAGEN DER GEGNERISCHEN BEFEHLEN ERLAUBT UND MANCHMAL UNUMGÄNGLICH IST. DAMIT DAS GANZE KEIN REINES GLÜCKSSPIEL IST GIBT ES AUCH NOCH DIE MÖGLICHKEIT MIT HILFSPROGRAMMEN(=AKTIONSKARTEN) ZU TAKTIEREN. SO BLEIBT MEIST DER AUSGANG DES SPIELES BIS ZUM SCHLUB OFFEN.

USER IST EIN AUTORENSPIEL VON

E.WOLFSGRUBER