**Spielanleitung**

Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben das Computer-Spiel „Zweiundvierzig“ erworben!

**Allgemein**

Nun sind Sie der Feldherr, mit eigener Armee. Es gilt, möglichst viele Provinzen zu erobern. Diese Spielanleitung soll ihnen die Regeln des Spieles näherbringen.

Nach dem Öffnen des Spiels ist in der Mitte eine große Karte zu sehen. Unterteilt in 42 Provinzen, die auf sechs Kontinenten liegen, bildet sie die Spielwelt. Die Soldaten, Reiter und Panzer (=Einheiten) dürfen nur über die Grenzen benachbarter Provinzen geschoben werden. Es will auch bedacht sein, dass die Erde rund ist und es gestattet ist, Einheiten über die Seestraße von Nordamerika nach Asien zu schieben.

**Spielfiguren**

Es existieren drei verschiedene Spielfiguren. Jede Spielfigur besitzt eine bestimmte „Macht“. Diese wird an Einheiten bemessen.

Soldat: 1 Einheit

Reiter: 3 Einheiten

Panzer: 5 Einheiten

Jede Armee der Spieler besteht aus diesen Truppentypen. Größere Einheiten dürfen in kleinere mit gleichem Wert aufgeteilt werden und andersherum.

**Würfel**

Angriffe finden mit Würfeln statt: Dem Angreifer sowie dem Verteidiger stehen dabei je drei Würfel zur Verfügung.

**Der Angriff**

Der Angreifer darf zuerst würfeln. Dabei darf er so viele Würfel benutzen, wie ihm Einheiten zu Verfügung stehen. Die maximale Anzahl beträgt jedoch 3. Der Verteidiger hat maximal 2 Würfel zur Verfügung, er ist nun als zweites an der Reihe ist. Derjenige mit der höheren gewürfelten Zahl eines einzelnen Würfels ist der Gewinner. Bei Unentschieden gewinnt immer der Verteidiger. Der Verlierer verliert so viele Einheiten, wie er zum Würfeln benutzt hat. Es können nur benachbarte oder durch eine Seestraße verbundene Provinzen angegriffen werden. Zudem dürfen Einheiten ebenso nur über diese verschoben werden.

Nun darf jeder Spieler solche ihm nicht gehörenden Provinzen angreifen. Derjenige, der am Schluss alle 42 Provinzen besitzt wird als Gewinner geehrt.

Der Informatikkurs Weber gratuliert.