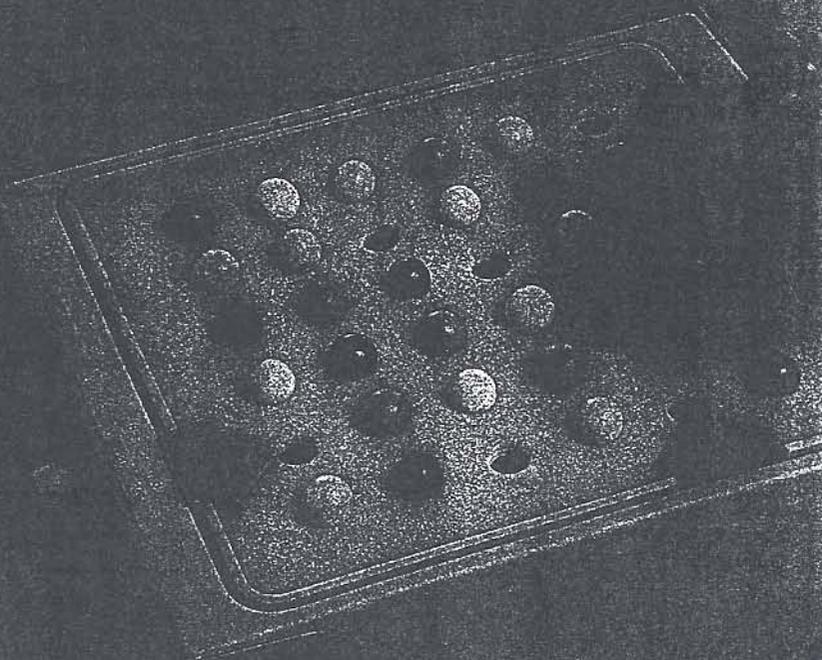


Corner



Ravensburger

Corner

Wer sammelt die wertvollsten Kugeln?

Brettspiel für 2 oder 4 Spieler von Sid Sackson
Ravensburger® Spiele Nr. 60451249

Inhalt: Spielbrett, 36 Kugeln (8 gelbe, 7 rote, 6 grüne, 5 blaue, 4 weiße, 3 graue, 3 schwarze), 2 rote und 2 gelbe Zeiger.

Spielgedanke

Bei diesem Spiel geht es darum, Kugeln vom Brett so wegzunehmen, daß man damit mehr Punkte erwirbt als der Gegenspieler. Mit jedem eigenen Zug beeinflußt man gleichzeitig, was der Gegenspieler in seinem nächsten Zug nehmen kann.

Spiel für 2 Personen

Vorbereitung

Die Spieler sitzen sich gegenüber und legen das Brett so, daß jeder eine Kugelablage vorsich hat. Die Kugeln werden beliebig in den Löchern des Spielfeldes verteilt. Der eine Spieler nimmt einen roten Zeiger (Spieler Rot), der andere einen gelben (Spieler Gelb); Rot fängt an.

Spielverlauf

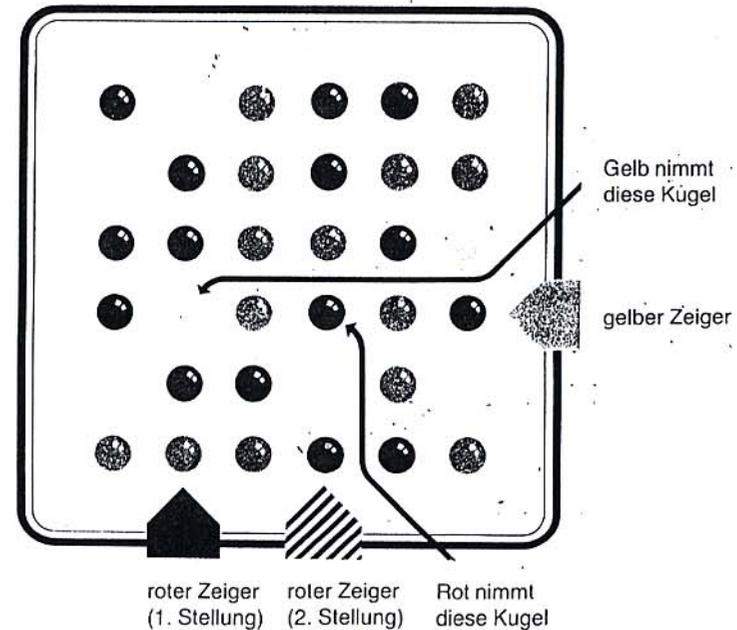
Rot setzt seinen Zeiger in die Rille des Spielfeldrandes auf seiner Seite. Der Zeiger soll auf eine beliebige senkrechte Reihe von Kugeln zeigen.

Gelb setzt nun seinen Zeiger an einer der angrenzenden Seiten so ein, daß der Pfeil auf eine waagrechte Reihe von Kugeln zeigt. Dann nimmt er die Kugel weg, auf die beide Pfeile zeigen, die Kugel also, die im Schnittpunkt liegt. Er legt die Kugel in seine Ablage.

Achtung: Die 3 schwarzen Kugeln dürfen grundsätzlich nicht genommen werden. Deshalb dürfen nie beide Zeiger auf eine schwarze Kugel zeigen.

Nun ist wieder Rot an der Reihe. Er muß seinen Zeiger so verschieben, daß ein neuer Schnittpunkt angezeigt wird, und er nimmt die dort liegende Kugel weg.

In dieser Weise nehmen die Spieler abwechselnd Kugeln vom Brett; jeder Spieler verschiebt **nur seinen** Zeiger.



Die Zeiger müssen, solange dies möglich ist, immer so geschoben werden, daß beide auf eine Kugel zeigen. Die Spieler dürfen also nicht „passen“, indem sie den Zeiger auf eine bereits leere Stelle oder auf eine schwarze Kugel einstellen.

Punktwertung

Es kommt darauf an, von den einzelnen Farben möglichst viele Kugeln zu bekommen, da der Spieler um so mehr Punkte erhält, je mehr Kugeln einer Farbe

er besitzt. Für 1 Kugel erhält man 1 Punkt, für 2 in der gleichen Farbe bereits 3 Punkte, für 3 bereits 6 Punkte usw., wie in der folgenden Tabelle angegeben:

① = 1 ② = 3 ③ = 6 ④ = 10 ⑤ = 13 ⑥ = 16 ⑦ = 20 ⑧ = 24

Diese Tabelle ist auch im Spielbrett angebracht.

Wichtig: Wenn bei Spielende nur **einer** der beiden Spieler von einer bestimmten Farbe Kugeln hat, gelten die Punkte für diese Farbe doppelt! Es spielt dabei keine Rolle, ob noch Kugeln dieser Farbe auf dem Brett liegen oder nicht.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler seinen Zeiger nur noch auf Schnittpunkte einstellen kann, auf denen sich keine Kugeln mehr befinden oder nur auf die schwarzen Kugeln, die ja nicht genommen werden dürfen. Alle Kugeln werden entsprechend der Punktetabelle gewertet. Sieger ist, wer die meisten Punkte hat.

Neue Spielpartie

Die Kugelablagen werden nach oben geklappt, so daß die Kugeln wieder auf die Spielfläche fallen und für das nächste Spiel gemischt werden können. Diesmal fängt Gelb an.

Man spielt mehrere Partien. Gewinner ist, wer die meisten Spiele gewonnen hat.

Spiel für 4 Personen

Für das Spiel zu viert gelten die gleichen Regeln mit einigen Ergänzungen:

Je zwei Spieler spielen als Partner zusammen. Die Partner sitzen sich gegenüber. Die eine Partei erhält die roten Pfeile, die andere die gelben.

Der erste Spieler der Partei Rot setzt seinen Zeiger ein; dann kommt der **links** neben ihm sitzende Spieler der Partei Gelb an die Reihe. Dieser setzt seinen Zeiger auf seiner Seite ein und nimmt die im Schnittpunkt liegende Kugel.

Nun setzt der zweite Spieler der Partei Rot seinen Zeiger auf seiner Seite ein und nimmt ebenfalls die Kugel im Schnittpunkt.

Danach setzt der zweite Spieler der Partei Gelb seinen Pfeil ein. Der Pfeil zeigt auf **zwei** mögliche Schnittpunkte und der Spieler darf wählen, welche von beiden Kugeln er nehmen will.

Von da an haben die Spieler in der Regel die Wahl zwischen zwei Schnittpunkten, von denen die Kugel genommen werden kann. Manchmal gibt es nur einen Schnittpunkt, nämlich dann, wenn der andere bereits leer ist oder wenn der andere eine schwarze Kugel enthält oder wenn beide Zeiger der Gegenpartei auf die gleiche Reihe zeigen.

Jeweils einer der beiden Partner nimmt alle Kugeln an sich (in eine der Ablagen). Die Kugeln werden für die Partner gemeinsam gewertet.

Die Spieler **müssen**, wenn sie an die Reihe kommen, ihren Zeiger in eine neue Stellung verschieben; die ihnen erlaubt, eine Kugel wegzunehmen. Wenn dies nicht mehr möglich ist, ist das Spiel zu Ende, auch wenn der Partner bei seinem nächsten Zug noch eine Kugel nehmen könnte.

Gewinner ist die Partei, welche die meisten Punkte erreicht hat

Spielbrett geschützt durch deutsches Gebrauchsmuster GM 7931871.1.

© 1980 by Otto Maier Verlag Ravensburg