

beliebigen eigenen Stein vom Brett nimmt und neu setzt. In diesem Fall kann der Gewinner noch 7 Punkte erreichen.

Die Spieler vereinbaren zu Beginn mehrere Partien und schreiben die Gewinnzahlen auf. Sie beginnen die Partien abwechselnd.

### Neo-Delta

**Spielmaterial:** Spielbrett mit 6 x 6 quadratischen Feldern, 9 dunkle Steine, 9 helle Steine, 1 roter Stein.

Neo-Delta hat das gleiche Ziel, den gleichen Spielzug und nahezu den gleichen Spielverlauf wie Delta. Bei Neo-Delta kommt außer den hellen und dunklen Steinen aber noch der rote ins Spiel.

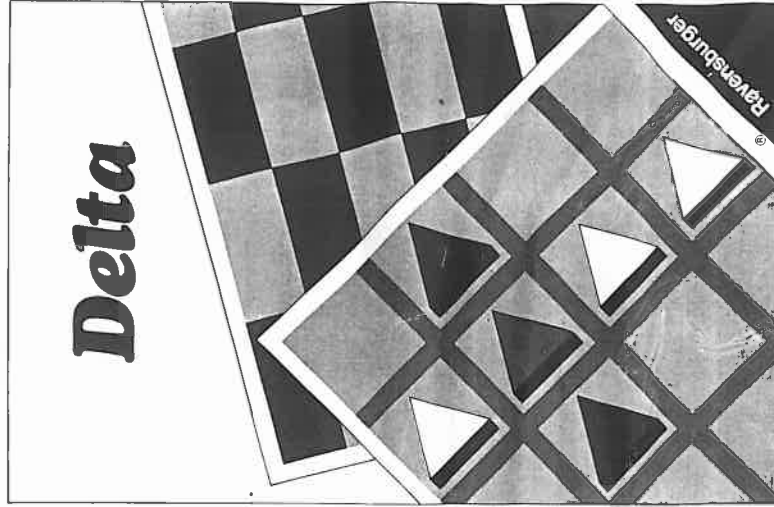
**Eröffnung:** Weiß kann als ersten Stein den roten auf das Brett bringen. Verzichtet er darauf, dann muß er ihn als ersten Nachläufer setzen.

**Zum Spielverlauf:** Der rote Stein darf, sobald er gesetzt ist, von beiden Spielern verwendet werden. Beide dürfen ihn als Vortäufel oder als Nachläufer benutzen. Er kann auch bei beiden Spielern an der Staffelformung beteiligt sein. Eine Staffelformung kann somit aus drei eigenen und dem roten Stein bestehen. Es

kann deshalb vorkommen, daß man dem Gegenspieler mit dem roten Stein eine Staffelformung macht und damit selbst verliert. Es kann auch sein, daß man mit dem roten Stein sich selbst und dem Gegenspieler gleichzeitig eine Staffelformung vollendet. In diesem Fall ist die Partie unentschieden.

Sollten die Spieler vorziehen, nur auf Gewinn und Verlust zu spielen, ohne am Schluß die leeren Felder zu zählen, so gilt der Gewinn 1 Punkt und Press  $1/2$  Punkt.

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg

# Delta

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 057 X  
Brettspiel für 2 Personen ab 8 Jahren  
von Erich Brunner, Ascona

Inhalt: 2 Spielpläne, 19 Spielsteine

„Delta“ und die daraus entwickelte, reizvolle Variante „Neo-Delta“ sind eine Schöpfung des Schweizer Schachproblemkünstlers Erich Brunner. Das Spiel wurde bisher im Selbstverlag in einer wertvollen, kunstgewerblichen Ausgabe vertrieben. Seit 1975 erscheint es im Otto Maier Verlag Ravensburg.

## Delta

**Spielmaterial:** Spielbrett mit 5 x 5 rechteckigen Feldern, 9 dunkle Steine, 9 helle Steine.

**Ziel des Spiels:** Jeder Spieler versucht, mit seinen Steinen als erster eine „Staffel“ zu bilden; das ist eine Reihe von vier gleichfarbigen Steinen auf vier benachbarten Feldern. Sie ist in waagrechter, in senkrechter oder in diagonaler Richtung möglich (3 Beispiele in Abb. 1).

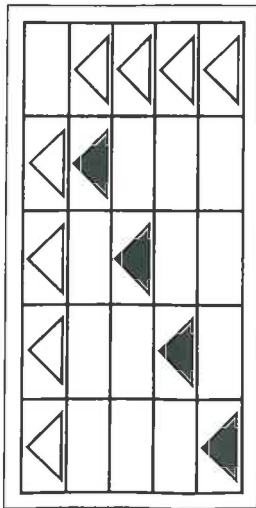


Abbildung 1

**Eröffnung:** Weiß beginnt und setzt einen Stein auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan. Ebenso setzt Schwarz einen Stein auf ein beliebiges Feld.

**Spielzug:** Der zu Beginn gesetzte Stein wird beliebig viele Felder in gerader oder schräger Richtung gezogen, mindestens aber 2 Felder weit (siehe Abb. 2).

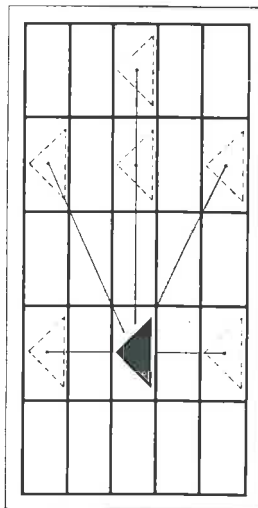


Abbildung 2

Die Punkte bezeichnen die Felder, auf die der Stein gezogen werden kann.

Der gezogene Stein ist der „Vorläufer“. Unmittelbar hinter ihn wird auf das zuletzt überschrittene Feld ein neuer Stein gesetzt, der „Nachläufer“.

Jeder Spielzug setzt sich also zusammen aus Ziehen und Setzen jeweils eines Steines.

Für den zweiten Spieler (Schwarz) gibt es beim ersten Zug eine Ausnahme: Er darf den ersten gesetzten Stein stehenlassen und einen zweiten setzen, wohin er will. Das gilt nur für den ersten Zug.

**Spielverlauf:** Nach der Eröffnung ziehen die Spieler abwechselnd. Sie benutzen einen beliebigen eigenen Stein (beim ersten Zug den zuerst gesetzten Stein) als Vorläufer, sofern er mindestens 2 Felder weit ziehen kann, und setzen einen neuen Stein dahinter. Besetzte Felder dürfen weder Übersprünge noch betreten werden.

Gewinner ist, wer zuerst mit vier Steinen seiner Farbe eine Staffel bilden konnte. Er gewinnt mit so vielen Punkten, wie noch leere Felder auf dem Brett sind. Gewonnen hat auch, wer den Gegner „press“ gesetzt hat, d. h. wenn dieser mit keinem seiner Steine mehr zwei Felder weit ziehen kann. Dieser Gewinn zählt nur einen Punkt.

Wenn die Spieler ihre Steine aufgebraucht haben, und es hat noch keiner gewonnen, wird weitergespielt, indem man einen der eigenen Steine wie bisher als Vorläufer zieht und als Nachläufer einen