



PERI Gesellschaft m.b.H.,
A-4644 Scharnstein, Traxenbichl 5, Austria
Tel. 0043(0)76168305-0, Fax 0043(0)76168306-55

[®] DENKKE R

Ein Spiel von Peter Solymosi.



DENKER



Zum Spiel

Bei allen Legespielen (z.B. Rummy) geht es in der Hauptsache darum, "etwas aus seinem Glück zu machen". Vor dem Spiel werden die Steine gemischt, dann verteilt oder während des Spiels gezogen. Es sind zufällige Ereignisse oder auch einfach Glück die bestimmen, welche **Ausgangswerte** dem Spieler zur Verfügung stehen. Während des Spieles werden Steine zwischen den Spielern ausgetauscht oder auf dem Tisch miteinander nach komplizierten Regeln kombiniert. Hierbei ist es aus der Sicht des einzelnen Spielers wiederum eine Frage des Glücks, welche Steine von den Mitspielern ausgespielt werden, wenngleich sich hinter dieser Entscheidung auch strategische und taktische Gedanken verbergen können, und somit auch von jedem Spieler indirekt beeinflusst werden können.

Bei anderen Spielen ist der Einfluß des Glückes auf die Gewinnchancen unterschiedlich; bei DENKER ist das Spielg Glück nahezu ausgeschaltet. DENKER ist ein Spiel, bei dem der Einfluß des Zufalls auf das Mindeste verringert wurde. Somit erhalten die Spieler die Möglichkeit, durch ausgeklügelte Aktionen ihre intellektuellen Fähigkeiten zu messen. DENKER ist ein Spiel für Denker, macht aber trotzdem - oder vielleicht gerade deshalb - enorm viel Spaß.

Die Regeln sind völlig logisch und auf ein Minimum reduziert; sie sind **in wenigen Minuten erlernbar**. Wiederholtes Spielen trainiert das Auge für vorteilhafte Spielsituationen, erhöht den Fundus an möglichen Spielzügen, läßt das Spiel komplexer und interessanter werden.

Die Spielsteine

Das Spiel besteht in der Hauptsache aus 2 Sätzen von jeweils 36 Spielsteinen + Universalsteine (Joker) mit den Merkmalen A, B, C, D, E, und F sowie 1, 2, 3, 4, 5, und 6. Diese Merkmale sind so miteinander kombiniert, daß sich dabei folgende Steine ergeben:

A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	●
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	●
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	●
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	●
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	●
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	●
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	●
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	●
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	●
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	●
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	●
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	●

Alle Spielsteine sind symmetrisch und logisch aufgebaut.

Die Spielsteine

Joker sind Universalsteine, die alle Spielsteine ersetzen können.

Der Spielablauf

Neben diesen Steinen gibt es wie gesagt Joker. Diese Jokersteine sind nicht notwendigerweise Teil des Spieles, erleichtern aber Ungeübten den Anfang. Die Zahl der verwendeten Joker ist **Vereinbarungssache**. Im Spiel sind jedenfalls 12 Joker enthalten.

Der Spielablauf

Zur Vorbereitung des Spieles werden lediglich alle Steine gut gemischt verdeckt (**siehe aber heiße Tips**) in die Mitte gelegt; es werden keine Steine verteilt. Die 2 bis 4 Spieler sind nun reihum am Zuge. Hierbei wird ein Stein aus der Mitte abgehoben und zu eventuell vorhandenen Steinen auf den Spielständer gestellt. Versteht es ein Mitspieler, alle seine Steine vom Spielständer wegzuspielen, hat er das Spiel gewonnen.

Was ist ein Spielzug?

Möglichst viele Steine loswerden d.h. in gültige Reihen auslegen.

Spielzug

Ein Spielzug wird durch das Abheben eines Steines von den verdeckt liegenden Steinen in der Mitte eingeleitet. Wird auf Zeit gespielt so wird jetzt die Sanduhr gewendet. Dem schließen sich weitere Aktionen an, die alle zum Ziel haben, **möglichst viele Steine auf den Tisch zu legen (offen)**. Der Spielzug gilt erst dann als beendet, wenn er vom am Zuge befindlichen Mitspieler als beendet erklärt wird. Wird auf Zeit gespielt, so hat jeder Spieler seine vorgegebene Zeit abzusetzen d.h. der nächste Spieler kommt erst dann an die Reihe, wenn die Sanduhr abgelaufen ist. Gehen die verdeckt liegenden Steine zu Ende, können auch ohne Abheben weitere Aktionen durchgeführt werden. Führen diese Aktionen nicht zum erwünschten Ziel, die Anzahl der auf dem eigenen Spielständer befindlichen Steine zu verringern, so ist der am Zug befindliche Spieler gezwungen, aus dem Spielständer eines Mitspielers nach Wahl einen Stein zu ziehen. Danach kann er ein letztes Mal versuchen, weitere Aktionen anzuschließen. Wird auch jetzt nichts mehr besser, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Ein Spielzug wird also durch Abheben eingeleitet. Nun sollte eigentlich ein Ablegen folgen, d.h. es werden gültige Reihen gebildet, die offen ausliegen. **Die offen ausliegenden Reihen sind Allgemeingut; sie können von jedem Spieler zur Durchführung eines Spielzuges verwendet werden.** Wichtig ist, daß nach Durchführung eines ganzen Spielzuges nur gültige Reihen im Sinne der Spielregeln auf dem Tisch liegen dürfen. Wenn durch ungenügende Planung des Spielzuges Steine außerhalb von Reihen liegen, müssen diese von dem am Zug befindlichen Spieler aufgenommen werden, bevor er den Zug beenden kann.

Reihen

Eine Reihe besteht aus 3 oder mehr Steinen mit einem gemeinsamen und einem lückenlos aufsteigenden Merkmal. Hierbei folgt dem jeweils höchstwertigen Merkmal wieder das kleinstwertige. Die Spielsteine sind klar gegliedert und außerdem farblich unterlegt. Ein lückenlos aufsteigendes Merkmal bedeutet auch, daß die Farben von hell nach dunkel laufen, und das gemeinsame Merkmal eben gleichfarbig ist.

Gültige Reihen im Sinne der Regel sind zum Beispiel:

A	A	A	A
1	2	3	4

D	E	F	A
1	1	1	1

Gültige Reihen

Ungültige Reihen im Sinne dieser Regel sind zum Beispiel:

D	D	E	E
1	2	1	2

C	B
2	3

Ungültige Reihen

In Reihen liegende Steine sind Allgemeingut

Am Ende eines Spielzuges dürfen nur gültige Reihen ausliegen.

Was ist eine Reihe?

Die heißen Tips

Einige heiße Tips

Das Wesentliche des Spiels liegt im Kombinieren von auf dem Spielständer befindlichen **und** auf dem Tisch liegenden Steinen. Hierbei können auf dem Tisch liegende Reihen aufgerissen werden und anderweitig verwendet werden. Am wichtigsten sind mehrstufige Aktionen, bei denen u.U. ein Dutzend Steine bewegt werden, nur um einen einzigen Stein des Spielständers loszuwerden. Ungenügend durchdachte Aktionen verlaufen im Chaos und übriggebliebene Steine **müssen** aufgenommen werden. Letzteres kann aus strategischen Gründen auch bewußt gemacht werden. Selbstverständlich kann auf das Auslegen von Reihen auch verzichtet werden, um die Mitspieler zu täuschen oder ihnen die eigenen Steine nicht zur Verfügung zu stellen. Dies beinhaltet allerdings die Gefahr, daß ein anderer Mitspieler das Spiel überraschend beendet, was durch komplexe gegnerische Aktionen sehr plötzlich geschehen kann.

Ungenügend durchdachte Aktionen verlaufen im Chaos

Offen spielen - die endgültige Ausschaltung des Zufalls bei Legespielen

Varianten

Eine reizvolle Variante ist es, die verdeckt liegenden Steine eben nicht verdeckt zu legen. Alle können verfolgen, wer welchen Stein zieht. Beachtet man auch die abgelegten Steine, kann theoretisch jeder wissen, wer welche Steine hat und dies in seine Überlegungen mit einbeziehen. Mitschreiben gilt als unfair; wer ein schlechtes Kurzzeitgedächtnis hat, kann diesen Nachteil durch Kreativität aufholen. Manche Spieler neigen dazu, überdurchschnittlich lange nachzudenken, bevor sie den Zug als beendet erklären. Um langatmigen Spielen vorzubeugen, kann mit Hilfe der Sanduhr die Zeit für einen Zug auf 2 min. eingeschränkt werden. Nach Ablauf dieser Frist ist der Zug beendet. Alle noch nicht in Reihen einbezogenen Steine müssen aufgenommen werden.

Spielen unter Zeitdruck

Wertung

Ursprünglich ist bei DENKER keine Wertung der Spielergebnisse vorgesehen. Für unverbesserte Turnierspieler gibt es zwei Methoden, Spielergebnisse in Punktezahlen umzusetzen. Die einfachere lautet:

Methode 1

Der das Spiel beendende Mitspieler erhält 10 Pluspunkte. Für jeden noch auf dem Spielständer befindlichen Stein gibt es einen Minuspunkt.

Methode 2

Bei Verwendung der komplexeren Methode werden bereits während des Spielablaufes zusätzliche Akzentsteine gesetzt, die durchaus reizvoll sein können:

Es werden nur Minuspunkte für die bei Spielschluß auf dem Spielständer befindlichen Steine gewertet. Hierbei haben die Steine verschiedene Buchstabenwerte:
 $A = 1, B = 2$ usw.

Der Stein C2 hat z.B. den Wert :
 $3 (C=3) \text{ mal } 2 = 6$

Der jeweilige Buchstabenwert des Steines wird mit dem Zahlenwert **multipliziert**; das Ergebnis ist der Punktwert des Steines.

Bei Verwendung der ersten Methode wird ein gewertetes Spiel genauso ablaufen wie ein ungewertetes. Bei der zweiten Methode jedoch gibt es wertvollere und weniger wertvolle Steine: jeder Spieler wird versuchen, in erster Linie wertvollere Steine abzulegen, dafür womöglich weniger wertvolle Steine aufzunehmen.

Es kann losgehen.

Viel Spaß mit DENKER wünscht Ihnen
Peter Solymosi.

*Coverillustr.: dahl/juipi
Text u. Satz.: PERI
Anregungen an
PERI Gesellschaft m.b.H.
A-4644 Scharnstein,
Traxenbichtl 5, Österreich*