
forma

Brettspiel für 2 *oder* 4 Personen
Von H. J. Geesink
Ravensburger Spiele Nr. 602 5 205

Spielmaterial: 1 Spielplan, 4×22 Legeformen in 4 verschiedenen Farben, 4×55 Markierungssteine in 4 verschiedenen Farben.
25 graue Hindernissteine, 1 weißer Hindernisturm

Ein neuartiges, hier erstmals erscheinendes Brettspiel, bei dem vor allem die ungewöhnliche Gestaltung seiner Legeformen auffällt, die auf der unterschiedlichen Zusammenstellung gleichgroßer Quadrate beruht.

Spielgedanke

Es gilt, diese sehr verschiedenartigen Gebilde mit sicherem Blick auf dem Spielplan so zu placieren, daß möglichst viele Gewinnpunkte gesammelt werden. Ein spannender Wettkampf, der dazu zwingt, den Überblick über ständig wechselnde, oft bizarr anmutende Zusammenstellungen aus geometrischen Formen zu bewahren.

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt die Legeformen und Markierungssteine einer Farbe und legt sie offen, auch für die Mitspieler überschaubar, vor sich hin. Bei 4 Spielern erhält jeder Teilnehmer Legeformen und Markierungssteine einer Farbe. Bei 2 Spielern erhält jeder Legeformen und Markierungssteine zwei verschiedener Farben, also 2×22 Legeformen und 2×55 Markierungssteine. In diesem Fall sind die beiden Farben jedes Spielers gleichgeschaltet, d.h. er verfährt mit seinen Legeformen so, als ob es sich nur um *eine* Farbe handeln würde.

Spielbeginn

Es wird ausgelost, wer das Spiel beginnt. Der Spieler, der anfängt, löst zunächst die grauen Hindernissteine auseinander und verteilt

sie (es können, aber müssen nicht alle Steine sein) und den weißen Hindernisturm nach eigenem Ermessen auf die Quadrate des Spielplanes. Der Hindernisturm darf nicht gegen den Spielfeldrand gesetzt werden. Hindernissteine und Hindernisturm dürfen sich nicht gegenseitig berühren. Dann eröffnet er das Spiel und legt eine Legeform auf die Spielfeld-Quadrate. Die Legeformen können sowohl mit ihrer Vorderseite als auch mit ihrer Rückseite auf dem Plan abgelegt werden.

Spielverlauf

Danach legen die anderen Spieler reihum ebenfalls immer je eine Form auf das Spielfeld. Dabei können alle Spieler frei entscheiden, welche Formen sie auf welche Spielfeld-Quadrate legen wollen. Jeder Spieler darf jedoch die in die freien Spielfeld-Quadrate passende Legeform nur nach dem Augenschein aus seinem Vorrat wählen, d. h. er muß mit sicherem Blick abwägen, welche Form wohin paßt. Er darf also nicht mit den Legeformen auf dem Spielfeld ausprobieren, ob und wohin sie passen könnten. Eine einmal in die Hand genommene Form muß in direktem Zug auf dem Spielfeld abgelegt werden. Die Wahl eines anderen Platzes während des Legens ist nicht erlaubt. Paßt die Legeform nicht in die vorgesehenen Spielfeld-Quadrate, so darf der Spieler eine andere Form aus seinem Vorrat nehmen, muß jedoch die falsche Form beiseite legen und darf sie im weiteren Spielverlauf nicht mehr einsetzen. Hat er das zweite Mal wieder falsch gewählt, so muß er diese Legeform ebenfalls aus dem Spiel nehmen und setzt aus. Bei der Wahl seiner Legeformen sollte der Spieler auch auf die noch nicht eingesetzten Legeformen seiner Mitspieler achten, damit er diesen nicht einen unfreiwilligen Vorteil „zuspielt“. *Ziel des Spieles* ist es, durch geschicktes und planvolles Legen der Formen möglichst viele Gewinnpunkte zu sammeln.

Punktwertung

Gewinnpunkte gibt es:

1. Für jede Legeform auf dem Spielfeld: 1 bis 5 Punkte

Jede Legeform besteht aus einem oder mehreren (nicht markierten) Quadraten. Die Zahl der Quadrate bestimmt den Punktwert der einzelnen Legeformen. Wer z. B. eine aus vier Quadraten bestehende Form auf das Spielfeld legt, erhält somit vier Punkte gutgeschrieben (Abb. 1).

Ein Satz Legeformen einer Farbe besteht aus 2 Formen mit einem Quadrat, 1 Form mit 2 Quadraten, 2 Formen mit je 3 Quadraten, 5 Formen mit je 4 Quadraten und 12 Formen mit je 5 Quadraten und zählt insgesamt 90 Punkte.

2. Für das Einschließen eines freien Spielfeld-Quadrats:

10 Punkte

Der Spieler kann ein freies Spielfeld-Quadrat an allen vier Seiten mit seinen Legeformen einschließen. Schließt der Spieler mit seiner Form eine oder mehrere offene Seiten eines Quadrats, das an den anderen Seiten von Legeformen der Mitspieler und/oder Hindernissteinen und/oder dem Spielfeldrand umschlossen ist, so gilt auch dieses Quadrat als von ihm eingeschlossen (Abb. 2). Der Spieler besetzt die von ihm eingeschlossenen Quadrate mit den Markierungssteinen seiner Farbe. Im günstigen Fall kann ein Spieler mit einer Legeform mehrere Quadrate einschließen; jedoch dürfen die eingeschlossenen Quadrate nicht aneinandergrenzen. Hindernissteine und freies Quadrat dürfen aneinander angrenzend eingeschlossen werden.

3. Für das Einschließen eines Hindernissteines: 10 Punkte

Hindernissteine gelten dann als eingeschlossen, wenn sie auf allen vier Seiten von den Legeformen und/oder Markierungssteinen *einer* Farbe bzw. an 2 oder 3 Seiten von den Legeformen *einer* Farbe und an der 5. oder 4. Seite vom Spielfeldrand eingeschlossen sind (Abb. 3). Der Spieler dieser Farbe besetzt dann die Hindernissteine ebenfalls mit seinen Markierungssteinen. (Beim Spiel mit 2 Personen gelten die Legeformen des einzelnen Spielers als *eine* Farbe.)

4. Für den Bau einer Brücke: 50 Punkte

Eine Brücke ist gebildet, wenn ein Spieler mit seinen Legeformen eine durchgehende, weder von Hindernissteinen noch von andersfarbigen Legeformen unterbrochene Verbindung von einem Spielfeldrand zum gegenüberliegenden Spielfeldrand hergestellt hat (Abb. 4). Die Legeformen müssen sich dabei an den Seiten berühren; die Verbindung an den Ecken der Legeformen genügt nicht. Die auf dem Spielfeld oder auf den Hindernissteinen liegenden eigenen Markierungssteine können in den Brückenbau mit einbezogen werden. Sie gelten in diesem Fall als Legeformen. Gelingt es einem Spieler, mehrere Nord-Süd-Brücken (*oder* Ost-West-Brücken) mit Legeformen einer Farbe zu bilden (beim Spiel mit 2 Personen gelten die Legeformen des einzelnen Spielers als *eine* Farbe), so dürfen diese Brücken *kein* einziges Farbquadrat gemeinsam haben. Eine Nord-Süd-Brücke *und* eine Ost-West-Brücke mit Legeformen einer Farbe dürfen *ein* einziges Farbquadrat gemeinsam haben.

5. Für das Einschließen des Hindernisturmes: 50 Punkte

Der Hindernisturm gilt als eingeschlossen, wenn ein Spieler die letzte(n), offene(n) Seite(n) des Turmes einschließt. Die anderen

Seiten des Turmes können sowohl durch andersfarbige Legeformen und/oder Markierungssteine umschlossen sein.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Quadrate des Spielfelds besetzt sind oder kein Spieler mehr eine in die noch freien Spielfeld-Quadrate passende Legeform besitzt.

Abrechnung

Die Gesamtpunktzahl eines Satzes Legeformen beträgt 90 Punkte. Bei der Abrechnung zählt man daher am besten erst seine Minuspunkte (Werte der beiseite gelegten und übrig gebliebenen Formen) und zieht diese von 90 ab, bzw. bei zwei Spielern von 180. So erhält man auf einfachste Weise die für die auf dem Spielplan untergebrachten Formen erzielten Gewinnpunkte und braucht dann nur noch Markierungssteine und Brücken seiner Farbe und evtl. den Turm zu zählen und zu bewerten.

Gewinner

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat das Spiel gewonnen.