



**INVERS** lat. umgekehrt oder verkehrt. Tatsächlich werden bei diesem Spiel Steine umgedreht. Die Steine werden aber nicht nur umgedreht, sondern auch verschoben.

**INVERS** ist ein Schiebe- und Umdrehspiel. Der sympathische Belgier Kris Burm hat das Spiel mit genial einfachen Regeln ausgestattet. Diese sind bis ins kleinste Detail logisch und durchdacht. **INVERS** ist ein trickreiches, intelligentes Spiel für zwei Personen.

*Das Spielmaterial*

**DAS SPIELMATERIAL** Eine graue Grundplatte trägt die Spielsteine und führt die Steine in hochpräzisen Schienen. Es gibt rote und gelbe Spielsteine. Spieler A hat Gelb, Spieler B hat Rot. Die Spielsteine haben eine Vorder- und eine Rückseite. Die Vorderseiten der Spielsteine sind ganzflächig rot oder gelb, die Rückseiten haben einen roten bzw. einen gelben Punkt.

*Das Spiel*

**DAS SPIEL** Zu Beginn werden alle Steine mit den Vorderseiten sichtbar so angeordnet, daß sie sich in jeder Richtung abwechseln (gelb, rot, gelb, rot usw.). Das Spielfeld sieht aus wie ein 6 x 6 Schachbrett. Für jeden Spieler bleibt ein Stein übrig = Startstein. Spieler A hat einen gelben, Spieler B einen roten Startstein. Die Startsteine sind bereits umgedreht. Jeder Spieler schiebt seinen Stein so in das Spielfeld, daß auf der anderen Seite ein Stein rausgeschoben wird (siehe Bilder 1 und 2 auf Seite 7). Der hinausgeschobene Stein wird umgedreht und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

*Die Regeln*

**DIE REGELN**

1. Jeder Spieler darf vollflächige Steine (= noch nicht umgedrehte Steine) der **eigenen** Farbe rausschieben und umdrehen (siehe Bilder auf Seite 7).
2. Jeder Spieler darf vollflächige Steine (= noch nicht umgedrehte Steine) der **gegnerischen** Farbe rausschieben und umdrehen.
3. Jeder Spieler darf einen **eigenen**, bereits umgedrehten Stein rausschieben - **aber nicht wieder zurückdrehen.**
4. Es ist verboten, einen **gegnerischen**, bereits umgedrehten Stein rauszuschieben.

*Der Sieger*

**SIEGER** Jener Spieler der als erster alle seine Steine umgedreht hat ist Sieger. Ist kein Zug mehr möglich und ein Spieler hat noch nicht alle Steine umgedreht, so ist jener Spieler Sieger, der die meisten eigenen Steine umgedreht hat. Der Verlierer beginnt die nächste Partie.

*So lernt man am schnellsten !*

**WIE LERNE ICH INVERS?** Eine gründliche Einführung in das Spiel **INVERS** bietet folgende

Vorgangsweise:

1. Regel 4 gilt immer.
2. Man spielt solange nur mit Regel 1 bis ein Spieler nicht mehr weiter kann.
3. Erst jetzt tritt Regel 2 in Kraft und man spielt bis kein Spieler mehr weiter kann.
4. Ab jetzt gilt auch Regel 3 bis ein Sieger feststeht.

**ZUSATZERKLÄRUNGEN** (einige heiße Tips)

**zu Regel 1)** Ein Spielzug nach Regel 1 verändert die Zahl der eigenen umgedrehten Steine **und** die strategische Lage des Spieles.

**zu Regel 2)** Ein Spielzug nach Regel 2 verändert die Zahl der fremden umgedrehten Steine **und** die strategische Lage des Spieles. Ein solcher Spielzug ist zu empfehlen, wenn die Verbesserung der strategischen Lage sehr wichtig ist, d.h. es ist besser dem Gegner kurzfristig zu helfen (man dreht ja einen fremden Stein um) um selber dann für weitere Züge in eine günstigere Position zu kommen.

**zu Regel 3)** Ein Spielzug nach Regel 3 verändert **nur** die strategische Lage des Spieles. Nach diesem Zug sind genausoviele Steine umgedreht (=invers) wie vorher, die Positionen haben sich aber verändert.

**zu Regel 4)** Gegnerische, bereits umgedrehte Steine, die am Rand liegen "sperrern" praktisch eine Reihe. Ein solcher Stein bildet einen Abschluß, der nicht hinausbewegt werden darf. Liegt am anderen Ende einer Reihe ebenfalls ein gegnerischer, inverser Stein, so liegt diese Reihe fest. Sie ist für einen Spieler völlig gesperrt.

Bitte beachten Sie die Bilder 1 bis 8.

Viel Vergnügen mit **INVERS** wünscht Ihnen



Kris Burm

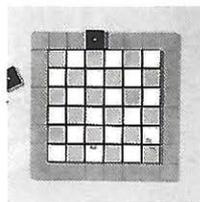
© Kris Burm, Antwerpen, Belgien

*Zusatzerklärungen zu Regel 1)*

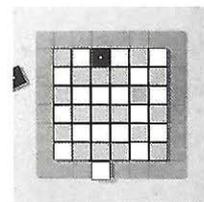
*zu Regel 2)*

*zu Regel 3)*

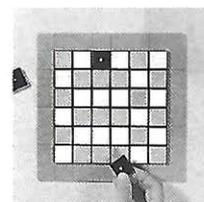
*zu Regel 4)*



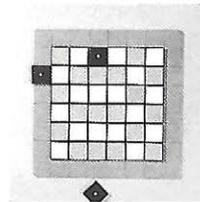
1) Gelb beginnt!



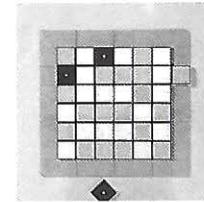
2) Rausschieben...



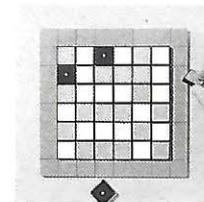
3) ...umdrehen.



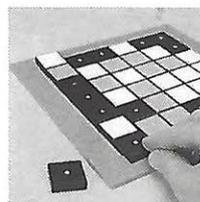
4) Jetzt schiebt Rot!



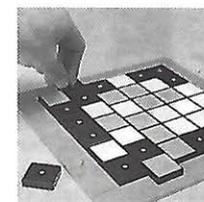
5) Rausschieben...



6) ...umdrehen.



7) So schiebt Gelb.



8) So schiebt Rot.



Herausgeber: PPG AG, Schweiz.  
CE edited by:  
PP GmbH, 4644 Scharnstein, Österreich.  
Printed in Austria.