

# Vector

## Spielanleitung

ein strategisches Spiel für 2 bis 4 Spieler

© Plan B Corporation · 1. Auflage 1975 bearbeitet von Hanno Vonke

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen:  
F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG. München

## Vorwort:

*Vector* ist ein Spiel, das mit Schachintellekt, genauso gut aber auch mit der Raffinesse eines Kartenspiels gespielt werden kann. Auf beiden Ebenen macht es viel Spaß. Für Menschen, die Freude am Denken haben, ist es eine immerwährende, reizvolle Herausforderung.

Unter den klassischen Spiele-Prototypen finden wir keinen Vorgänger oder Verwandten von *Vector*. Es ist ein absolut eigenständiges, neuartiges Spiel, in dem eine einzige Spielfigur – der Vector – alle 2, 3 oder 4 Mitspieler in seine Spielzüge verwickelt.

Der Vector wird durch die Auswahl bestimmter Karten, die jeder Spieler im Besitz hat, dirigiert. Die Karten, die der Spieler auswählt, bestimmen die Richtung und die Distanz, in der Vector sich über die Felder des Spielbretts bewegt. Die Felder, auf denen Vector landet, können sowohl dem Spieler wie auch den Mitspielern Pluspunkte, Minuspunkte und neue Marschbefehle bringen.

## Spielziel

Das Spielziel für jeden Spieler oder ein Spielteam ist es, so viele Punkte wie möglich zu sammeln, während man Vector zum eigenen oder zum Tor des Gegners bewegt. Dies muß in jeder der 12 Runden geschehen, die zu einer Partie gehören. Sieger wird, wer am Ende dieses 12 Rundenspiels die meisten Punkte aufzuweisen hat.

## Spielzubehör

1. Der Vector – das Spielstück aus Holz –
2. Das Spielbrett, das folgende Markierungen aufweist:
  - A) die vier rechteckigen, weißen Spielfelder Nord-, Süd-, Ost-, West-(Tore)
  - B) die polaren Richtungen Nord, Süd, Ost, West  
NO (Nordost), SO (Südost), SW (Südwest), NW (Nordwest)  
die auf der schwarzen Umrandung gekennzeichnet sind.  
(Die vier Tore dienen gleichzeitig als Polar-Richtungen).
  - C) der schwarze Spielbrett-Rand – die äußere Begrenzung, innerhalb der die Polar-Richtungen aufgezeigt werden
  - D) Spielfelder – leere Felder, Punkte-Felder, Strafpunkte-Felder und Richtungsfelder

3. Die Spielkarten, 48 an der Zahl, die in 4 Sätzen zu 12 Karten aufgeteilt werden. Jeder Satz besteht aus den folgenden Kartenmerkmalen:

N (Norden), NO (Nordost), NW (Nordwest), S (Süden), SO (Südost), SW (Südwest),

O (Osten), W (Westen) und den Ziffern 0, 1, 2, 3

4. Spielanleitung

## **Spieleinleitung** – für 4 Spieler = 2 Spielteams

Legen Sie das Spielbrett aus. Wählen Sie sich einen Partner und setzen Sie sich ihm gegenüber. Ein Team spielt die Nord- und Süd-Richtung gegen das andere Team, das die Ost-West-Richtung spielt.

Jeder Spieler erhält einen Satz der

A) 8 Richtungskarten – je eine Karte für die 8 Polarrichtungen

B) 4 Nummernkarten mit den Ziffern 0, 1, 2 und 3

Nun wird der Vector auf das Mittelfeld mit der Ziffer  gestellt.

## **Spielablauf**

Lesen Sie sorgfältig alle Regeln, bevor Sie zu spielen beginnen.

Der Nordspieler beginnt die erste Runde. Er entscheidet, in welche Richtung er den Vector marschieren lassen will und legt die diesbezügliche Richtungskarte – Bildseite nach oben – so neben das Spielbrett, daß alle Mitspieler sie genau erkennen können.

Der Ostspieler entscheidet sich, nachdem er die Marschrichtung des Nordspielers ausgemacht hat, in welche Richtung er den Vector weitermarschieren lassen will, und legt die diesbezügliche Richtungskarte **offen** auf. Der Südspieler und der Westspieler verfahren in gleicher Weise. Beide legen nacheinander ihre Richtungskarten auf. **Bis zu diesem Zeitpunkt** ist der Vector noch nicht von dem Mittelfeld  wegbewegt worden.

Für die Spieler kommt jetzt der Zeitpunkt, sich für eine Nummernkarte zu entscheiden.

Jeder Spieler wählt eine Nummernkarte (0, 1, 2 oder 3) und legt diese **verdeckt neben seine Richtungskarte**. In diesem Spielstadium weiß weder der Gegner noch der Partner, welche Nummernkarte der Spieler gewählt hat. Erst nachdem jeder Mitspieler seine Nummernkarte gelegt hat, ist es soweit, daß mit dem Vector gezogen werden kann.

Der Anspieler deckt seine Nummernkarte auf und zieht den Vector über so viele Felder, wie die Nummernkarte aufweist, in die Richtung, die von ihm aufgelegt wurde. Wenn er sich für die Karte Null = 0 entschieden hat, verbleibt der Vector auf dem gleichen Feld (in diesem Falle auf Feld 30). Der Listenführer vermerkt auf seiner Ergebnisliste nun jeden Punkt, der jedem Spieler zufällt. (In diesem Falle erhält der Nordspieler 30 Punkte.) Der Ostspieler deckt sodann seine Nummernkarte auf und bewegt den Vector um die entsprechenden Felder in der von ihm festgelegten Richtung.

**Merke:** Zweimal hintereinander darf die Nullkarte nicht zum Zug kommen. Der Ostspieler muß sich demzufolge von Feld 30 wegbewegen. Steht der Vector auf einem Plus-Punktfeld, darf der Zweitspieler die Nullkarte überhaupt nicht legen, weil er in Betracht ziehen muß, daß schon der Erstspieler diese Karte gelegt hat, um zu dem Punktegewinn zu kommen. Er muß diese den Mitspielern vorweisen und sich dann für eine andere Ziffernkarte entscheiden.

Der Listenführer verbucht jeden Punkt, der jedem Spieler zufällt. Bei dem Südspieler und dem Westspieler wird in gleicher Weise verfahren.

Denken Sie daran, daß der Vector immer von dem Feld wegbewegt wird, auf dem der vorausgegangene Spieler ihn zuletzt plazierte hat.

**Merke:** Von jedem beliebigen Feld des Spielbrettes aus erfolgt ein „N“- oder „S“-Zug immer vertikal, ein „O“ (Ost)- oder „W“ (West)-Zug immer horizontal und ein „NO“ (Nordost)-, „SO“ (Südost)-, „SW“- oder „NW“-Zug immer diagonal.

Die erste Runde ist damit abgeschlossen, und jeder Spieler nimmt die Karten, die er gespielt hat, wieder an sich.

**Merke:** Es gibt keine Beschränkung dafür, wie oft ein Spieler eine bestimmte Karte innerhalb einer zwölf Runden dauernden Partie einzusetzen wünscht.

Die zweite Runde beginnt sodann der Ostspieler, indem er seine Richtungskarte offenlegt. Der Nordspieler ist in dieser Runde somit der letzte Spieler, der seine Richtungswahl zu treffen hat. Der Südspieler beginnt die dritte Runde als erster und West in der vierten.

In der fünften Runde ist dann Nord als erster wieder an der Reihe usw. bis die zwölfte Runde abgeschlossen ist. Der Grund für diese abwechselnde Startfolge ist, den leichten Vorteil des Rundeneröffners zu egalisieren.

**Merke:** Alle bis hierher beschriebenen Spielzüge erfordern sinnvolle Planung, Denkvermögen und strategische Fähigkeiten.

## Die Feldarten und ihre Werte

Es ist wichtig, daß Sie die Bedeutung jedes Feldes genau kennen, bevor über die Spielstrategie diskutiert werden kann.

- A**

<b>30</b>
-----------

 Jeder Spieler, der auf einem Feld landet, das lediglich eine Nummer trägt, erhält den ausgewiesenen Punktwert gutgeschrieben.  
**Merke:** Wenn ein Spieler, indem er sich für die Nullkarte entschieden hat, dokumentiert, daß er sich von diesem Feld nicht wegbewegen will, bekommt er **genau so viele Punkte**, als ob er auf dieses Feld gezogen wäre.
- B**

<b>N</b>
<b>55</b>

 Wenn ein Spieler auf so einem Feld landet, oder den Vector auf so einem Feld beläßt, das einen bestimmten Spieler und eine bestimmte Zahl, oder einen Minuspunktwert bezeichnet, erhält oder verliert nur der so identifizierte Spieler die angezeigte Punktezahl. In unserem ersten Beispiel gewinnt Nord 55 Punkte, wenn Vector gleich von welchem Spieler auf dieses Feld gezogen wurde. Im zweiten Beispiel verliert Süd 60 Punkte.
- |            |
|------------|
| <b>S</b>   |
| <b>-60</b> |
- C**

<b>NO</b>
<b>40</b>

 Wenn ein Spieler mit dem Vector auf so einem Feld, das sich mit 2 Spielern identifiziert, landet oder ihn dort beläßt, liegt es in dem Ermessen des Spielers, der auf diesem Feld gelandet ist, zu entscheiden, welcher der beiden identifizierten Spieler in den Genuß oder Verlust der angezeigten Punkte kommen soll.  
Beispiel: Wenn der Südspieler mit dem Vector auf einem Feld 

<b>NO</b>
<b>40</b>


 landen sollte oder ihn auf diesem Feld beläßt, dann wird er sich mit Sicherheit dafür entscheiden, daß der Nordspieler die Punkte bekommen soll, weil dieser ja sein Partner ist. Andererseits – sollte er auf einem Feld 






<b>NW</b>
<b>-50</b>

 landen, wird er entscheiden, daß der Westspieler in den Verlust von 50 Punkten kommt.

## **D** Die gelben Felder

**Sie werden als neutrale Felder gewertet, wenn der erste Spieler einer Runde auf ihnen landet.** Die Punktgewinne, -strafen oder Richtungsinformationen treten erst dann in Kraft, wenn der zweite, dritte oder vierte Spieler einer Runde mit dem Vector auf so einem Feld landet oder ihn dort belassen will.

- E  Wenn ein Spieler auf einem Feld mit einem Pfeil landet, wird der Vector sofort in der angezeigten Richtung und um die Anzahl der Felder weiterbewegt, die dieses Feld anzeigt. Wenn das dazu führt, daß der Vector auf einem Punktfeld landet, werden diese verbucht. Das Spiel wird dann von dem neuen Standort ab weitergeführt. Alle Pfeilfelder sind gelb.

- F  Wenn der Vector auf so einem , , - oder -Feld landet oder verbleibt, verliert der so identifizierte Spieler seinen Spielzug in der darauffolgenden Runde. Ein solches Feld kann sich aber **in einer Runde nur einmal auswirken**. Ein Spieler, der auf diese Weise gehandicapt als Rundenerster an der Reihe wäre, gibt den Eröffnungszug an den darauffolgenden Spieler ab, und die Runde läuft im üblichen Turnus ab. Beispiel: Wenn der Nordspieler für die fünfte Runde als Eröffner an der Reihe wäre und dieses Zuges verlustig gegangen ist, beginnt der Ostspieler als erster die fünfte Runde, in der nur Osten, Süden und Westen spielen, und der Südspieler startet die sechste Runde.

**Merke:** Alle  Felder sind gelb.

### G **Schwarze Grenzzonen**

Jeder Spieler, der den Vector in dieses Gebiet bewegt, verliert automatisch seinen Zug in der darauffolgenden Runde. Der Vector wird unmittelbar darauf in das nächste Angrenzerfeld gestellt, von welchem aus das Spiel weitergeht. In jeder Runde ist es möglich, daß ein Spieler auch **zwei aufeinanderfolgende Runden aussetzen muß**, sofern der Vector auf dem Identifikationsfeld des Spielers landet, und er außerdem auf die schwarze Grenzzone zieht.

**Merke:** Ein Spieler zieht auch dann auf die schwarze Grenzzone, wenn seine Nummernkarte höher ist als die Anzahl der benötigten Felder.

Der Listenführer muß das Punkteergebnis laufend aufsaldieren, damit sich jeder Spieler zu jedem Zeitpunkt über seinen aktuellen Punktestand vergewissern kann.

## Spielende

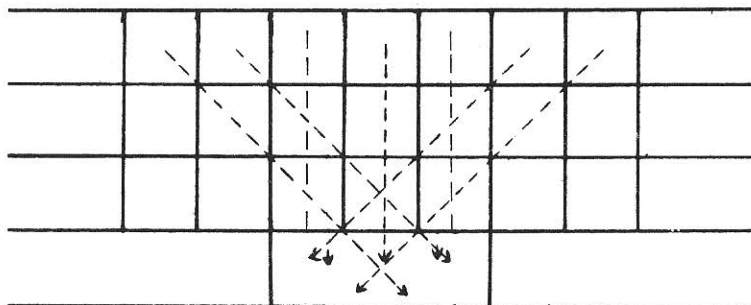
Ein Spiel endet maximal nach 12 Runden. Am Ende werden die Gesamtpunkte von Nord und Süd mit denen von Ost und West verglichen. Das Team mit dem besten Ergebnis wird Sieger.

Das Spiel kann aber auch schon **vor Erreichen der zwölften Runde beendet werden**. Das ist dann der Fall, wenn es gelingt, den Vector in eines der vier Richtungstore zu manövrieren. Nur in diesem speziellen Fall werden die Punkte des Spielers, dem dieses Manöver gelingt, verdoppelt, und dann die des Partners noch hinzugezählt.

Beispiel: Hatte der Nordspieler 100 Punkte zu dem Zeitpunkt, zu dem der Vector in das Nordtor manövriert wurde, beträgt sein Punktestand 200. Seine Punkte werden den Punkten des Südspielers hinzugezählt und so das Gesamtergebnis des Teams errechnet.

Ein Spieler erreicht **das Ziel auch dann, wenn seine Nummernkarte höher ist** als die benötigte Feld-Anzahl.

**Merke:** Es kann vorteilhaft für ein Team sein, den Vector in ein gegnerisches Tor zu manövrieren, um das Spiel zu beenden. Die Tore können auf jedem der nachstehend abgebildeten sieben verschiedenen Wege erreicht werden.



## Spielstrategie

Vergewissern Sie sich, daß Sie alle Grundregeln des Spieler beherrschen, bevor Sie sich mit den folgenden Ausführungen vertraut machen.

Es wird hier nicht der Versuch unternommen, die Strategie als Ganzes zu lehren. Sie werden Ihre eigene zu dem Zeitpunkt entwickeln, zu dem Sie mit dem Spiel völlig vertraut sind. Im folgenden sollen nur einige strategische Grundprinzipien aufgezeigt werden, die für das ungeteilte „Vector“-Spielvergnügen wichtig zu wissen sind.

### **1. Grundstrategie**

Diese Strategie beinhaltet das Vermögen, die Pläne Ihres Gegners und Partners aus seinen aufgedeckten Richtungskarten herauszulesen. Sie wollen den Vector, wenn überhaupt, in dieser erklärten Richtung bewegen. Ihre Aufgabe ist es, richtig zu erkennen, zu welchen Feldern sie versuchen, den Vector zu bewegen. Je befähigter Sie sind, diese Bewegungen Ihrer Gegner und Partner vorauszusehen, um so erfolgreicher werden Sie im „Vector“-Spiel sein.

### **2. Strategie des Rundeneröffners**

Es ist aus zwei Gründen wichtig, sich immer zu vergegenwärtigen, welcher Spieler in der folgenden Runde als erster beginnt.

**A)** Sie werden wohl kaum den Vector in der Nähe eines gegnerischen Tores belassen, wenn die gegnerische Partei die nächste Runde als erste beginnt. Andererseits werden Sie darauf bedacht sein, den Vector in der Nähe Ihres Tores zu plazieren, sofern Sie die nächste Runde als erster beginnen.

**B)** Dem gleichen Prinzip bleiben Sie in der Nähe hoher Punktefelder treu.

### **3. Punkte-Strategie**

Es ist wichtig, den laufenden Gesamtpunktstand des eigenen wie des Teams zu verfolgen. Wenn Sie eine ausreichende Teamführung erreicht haben, kann es von Vorteil sein, den Vector in das Tor eines Gegners zu bringen und die Partie zu beenden. Das bewährt sich besonders dann, wenn einer Ihrer Gegner nur wenige oder gar keine Punkte aufweisen kann.

### **4. Die „schwarze Grenze“-Strategie**

In bestimmten Situationen kann es Ihnen zum Vorteil gereichen, den Vector absichtlich in den „schwarzen Grenzbereich“ zu manövrieren. Das ist zwar nicht oft der Fall, trotzdem sollten Sie auch diesen Schachzug nicht außer acht lassen.

### **5. Teamspiel-Strategie**

Diese Strategie zu beherrschen ist die schwierigste. Auf die gleiche Weise wie Sie aus den Richtungskarten Ihres Gegners dessen Absichten herauslesen können, müssen Sie sich Ihrem Team-Partner durch die Anwendung der Richtungskarten mitteilen. Wie schon erwähnt, dürfen dabei jedoch keine verbalen Ausdrucksformen angewendet werden.



## 6. Täuschungs-Strategie

Sie ist der Schlüssel zu einem erfolgreichen Spiel. Der Vorteil, die Gedanken Ihres Gegners darauf zu konzentrieren, daß Sie sich anschicken, den Vector zu bewegen, obwohl Sie das Gegenteil beabsichtigen, oder ihn in Sicherheit eines Stillstandes zu wiegen, während Sie gerade die Weiterbewegung beabsichtigen, wird klar erkenntlich in dem Augenblick, in dem Sie das Spiel begonnen haben.

## 7. „Vector“ für 2 Spieler

wird genauso wie mit 4 Spielern gespielt, jedoch mit folgenden Änderungen:

- a) Jeder Spieler spielt zwei Positionen – einer als Nord plus Süd, der andere als Ost plus West.
- b) Jeder Spieler erhält je 2 Sätze der Richtungs- und der Nummernkarten.
- c) Obwohl ein Spieler zwei Positionen spielt, wird das Ergebnis für jede Einzelposition gebucht. Wenn das Tor erreicht wird, werden nur die Punkte für dieses bestimmte Tor verdoppelt und das Spiel ist zu Ende. Zu diesem Zeitpunkt rechnet jeder Spieler die Punkte seiner beiden Positionen zusammen, um den Sieger zu bestimmen.
- d) Es ist auch hier wichtig, die gewählten Richtungs- und Nummernkarten in unmittelbarer Nähe der Position zu legen, von der aus Sie nach diesen Karten spielen.

**Merke:** Nachdem jeder Spieler direkt 50% der Bewegungen des Vector unter Kontrolle hat, beansprucht das Zweierspiel oft mehr Nachdenken und Konzentration.

## 8. Vector für 3 Spieler

wird genauso gespielt wie von 4 Spielern, nur mit folgenden Änderungen:

- a) Jeder Spieler spielt für sich.
- b) Die Westposition wird im Spiel nicht berücksichtigt, und jedes Feld, das zu dieser Position gehörig ist, wird als „blanko“-Feld betrachtet.
- c) Jedes Kombinationsfeld, entweder  $\begin{matrix} SW \\ -SD \end{matrix}$  oder  $\begin{matrix} NW \\ -SO \end{matrix}$  zählt als ob Westen auf diesem Feld nicht vertreten wäre.
- d) Das West-Tor wird als südwestlicher, schwarzer Grenzbereich betrachtet. Wenn der Vector in dieses Tor marschiert, wird er unmittelbar auf das südwestliche Eckfeld gestellt.

F. X. Schmid informiert.  
Damit Sie wissen, was 1975 gespielt wird.

# Zum Beispiel: Diabolo, Russisch Roulette, Hoppla Tante, Vector, Diamino, High Gammon, Seeschlacht und Gam-Gam. Die neuen, verteufelt guten F.X. Spiele.

„.. Diabolo, das Teufelsrad, ist ein höllischer Familienspaß zum grün-und-blau-ärgern..“

„.. Russisch Roulette ist ein Spielkarten-Roulette, bei dem Glück und ein Revolver die Hauptrolle spielen..“

„.. Hoppla Tante bringt die reine Schadenfreude für eine springlebendige Spielerrunde..“

„.. Vector ist ein strategisches Superspiel mit viel Überlegung und nur einem Spielstein..“

„.. Diamino (Competition) macht das Kreuzworträtsel dynamisch und lebendig..“

„.. High Gammon ist das Super-Backgammon für bis zu vier Spieler..“

„.. Seeschlacht. Günstige Schläge und taktisches Geschick entscheiden die Schlacht der zwei feindlichen Flotten..“

„.. GAM-GAM entstand in Polynesien und bringt viel Spielfreude mit wenig Aufwand..“



F.X. SCHMID Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG., 8 München 1, Postfach 326

