

VERBINDUNG GESUCHT

Ravensburger® Spiele 27501 4

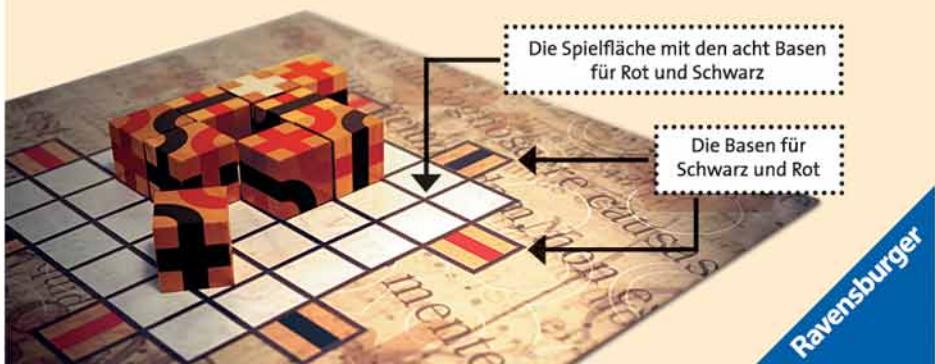
Autor: Luca Borsa
Design: Enterprise IG, schelenz.design,
DE Ravensburger

Ein taktisches Spiel für 2 Personen

Inhalt:

1 Spielplan, 36 Holzwürfel

In diesem Spiel kommt es vorrangig auf Beobachtungs- und Kombinationsgeschick an. Und ein wenig Glück beim Würfeln kommt zur Abrundung hinzu. Dann entwickelt sich auf der Basis einfacher Regeln ein reizvolles und kurzweiliges Spiel.



Die sechs Seiten der Würfel:



Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, seine vier Basen am Rand der Spielfläche durch Wege der eigenen Farbe miteinander zu verbinden. Es muss also ein Wegenetz mit Verbindungen zu allen vier Basen der eigenen Farbe entstehen.

Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt und die 36 Holzwürfel kommen als gemeinsamer Vorrat daneben.

Jeder Spieler entscheidet sich für eine der beiden Farben: Rot oder Schwarz.

Die Würfel und die Wege

Jeder Würfel zeigt dieselben Abbildungen von Wegstücken. Diese Wegstücke werden im Spiel benutzt, um Verbindungen zwischen den vier Basen der eigenen Farbe herzustellen.

Der **rote** Spieler kann folgende Wegstücke für sich verwenden: Rotes Kreuz, roten Bogen, rote Brücke (rote Gerade oben) und weißes Kreuz (Joker).

Der **schwarze** Spieler kann folgende Wegstücke für sich verwenden: Schwarzes Kreuz, schwarzen Bogen,

schwarze Brücke (schwarze Gerade oben) und weißes Kreuz (Joker).

Spielregel

Der Spieler, der Rot gewählt hat, beginnt. Wer an der Reihe ist, würfelt mit drei Würfeln aus dem gemeinsamen Vorrat.

Von den drei Würfeln kann er nun zwei Würfel auswählen und auf die leeren Felder der hellen Spielfläche legen. Ausgangspunkt ist irgendeine der vier Basen der eigenen Farbe.

Der Spieler kann auf das Einsetzen von Würfeln ganz verzichten, wenn ihm dies ratsam erscheint.

Ein weißes Kreuz muss immer eingesetzt werden, wenn es gewürfelt wurde. Würfelt ein Spieler jedoch drei weiße Kreuze, so muss er nur zwei davon einsetzen.

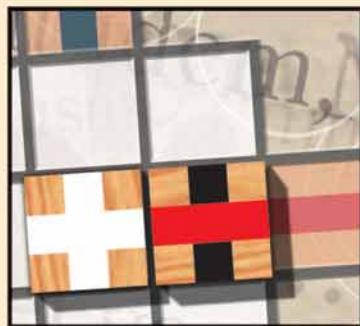
Ein weißes Kreuz hat die Funktion eines Jokers: Es markiert eine neutrale Kreuzung, die von beiden Spielern als Wegstück genutzt werden kann.

Ein Spieler muss nicht ausschließlich Wegstücke der eigenen Farbe einsetzen. Er kann sich auch dafür entscheiden, gegnerische Wegstücke zu verbauen, wenn dieser Schritt taktisch klug erscheint.

Die Reihenfolge, in der die beiden ausgewählten Wegstücke eingesetzt werden, ist beliebig.

Achtung: Bei Spielbeginn gibt es eine Ausnahme: Rot darf wegen der Chancengleichheit in den ersten beiden Runden als Startspieler nur zwei Würfel benutzen!

Beispiel zur Eröffnung der Partie: Rot würfelt mit zwei Würfeln und hat folgendes Ergebnis: Ein weißes Kreuz und eine rote Brücke. Dann muss Rot das weiße Kreuz einsetzen. Außerdem kann Rot die rote Brücke verbauen.



Hat Rot seinen Zug beendet, ist Schwarz an der Reihe und verfährt entsprechend: Drei Würfel werfen, zwei davon auswählen und einsetzen. So geht es abwechselnd weiter.

Beim Einsetzen der gewürfelten Wegstrecken ist folgendes zu beachten:

1. Es darf nur an bereits liegende Würfel angebaut werden.
2. Entscheidend für die Anlegenmöglichkeit ist immer die Farbe der Würfeloberseite.
3. In der Draufsicht muss es eine Fortführung des Weges der roten oder der schwarzen Spielerfarbe geben. Weiß gilt dabei als neutral und darf von beiden Spielern genutzt werden.
4. Es dürfen sich Sackgassen in der eigenen oder der fremden Farbe ergeben.

Die Isolation und ihre Auflösung

Es kann im Verlauf eines Spiels geschehen, dass eine Basis eines Spielers von den möglichen Verbindungslinien abgeschnitten wird. Eine solche Situation kann aufgehoben werden, indem der betroffene Spieler den Blockadewürfel vor der eigenen Basis durch ein weißes Kreuz ersetzt.

Dies darf er auch tun, ohne ein weißes Kreuz zu würfeln. Der ausgetauschte Würfel geht in den Vorrat zurück.



Die rote Basis ist blockiert.



Die rote Basis ist wieder zugänglich.

Solche Blockaden können auch innerhalb der Spielfläche, also nicht nur vor den Basen, durch das Einwechseln einer weißen Kreuzung aufgelöst werden.

Ende des Spiels

Der Spieler, der glaubt, durch das Einsetzen des entscheidenden Würfels bei seinem Zug die Siegbedingung zu erfüllen, muss dieses ankündigen, bevor er den letzten Würfel einsetzt. Dann muss er anhand der Wege zeigen, dass er seine vier Basen wirklich miteinander verbunden hat.

Ist die Bedingung korrekt erfüllt, ist dieser Spieler der Gewinner dieser Partie.

Ergibt sich jedoch in diesem Moment keine korrekte Verbindung aller vier Basen, ist der gegnerische Spieler der Gewinner dieser Partie.

Es ist also ratsam, mit den Augen noch einmal genau die eigenen Wege auf der Spielfläche zu verfolgen, bevor man seinen Sieg annonciert.

Da die Spieldauer recht überschaubar ist, wird vorgeschlagen, einen Sieger in zwei bzw. drei Partien zu ermitteln, wobei nach jeder Partie die Farben getauscht werden. Gewinnt ein Spieler hintereinander zwei Partien, ist er der Gewinner. Steht es nach zwei Partien unentschieden, fällt die Entscheidung in der dritten Partie.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

CH: Carlit+Ravensburger
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com