

Ravensburger Spiele Nr. 60252114 Ein dreidimensionales Brettspiel für 2—4 Personen.

Inhalt: 1 Spielplan, je 20 Stecksteine in 4 Farben, 1 Würfel.

Zum Reiz dieses unterhaltsamen Brettspiels gehört ganz wesentlich die richtige Mischung von Strategie und ein wenig Glück, sowie die ungewöhnliche Gestaltung. Im Verlauf des Spiels entstehen dadurch architektonische Landschaften in mehreren Ebenen.

Spielgedanke: Auf dem Plan sind 8 Zielfelder hervorgehoben und durch die Buchstaben A-D gekennzeichnet. Die zusammengehörenden Felder tragen den selben Buchstaben und liegen sich diagonal gegenüber. Jeder Spieler versucht mit seinen brückenartigen Stecksteinen einen zusammenhängenden Viadukt zwischen seinen Zielseldern (A-A, B-B usw.) zu errichten. Dabei ist ein Graben zu überwinden, und die Bauwerke der Spieler überkreuzen sich zwangsläufig. Daraus ergeben sich zwei immer wieder neu zu bewertende Zielsetzungen: Man wird versuchen, mit möglichst geringen Umwegen Hindernisse zu überwinden und eine Verbindung zu schaffen. Zugleich kommt es darauf an, den Gegenspielern Hindernisse in den Weg zu legen, notfalls auch mit "wild" gesetzten Brücken, die den eigenen Bau nicht voran bringen. Gegnerische Brücken dürfen zum Erreichen des eigenen Ziels über- und unterbaut werden; man kann auch eigene Brücken darauf aufbauen. Wer als erster einen durchgehenden Viadukt gebaut hat, hat das Spiel gewonnen.

## Spiel für 3-4 Personen

Vorbereitung: Jeder Spieler erhält als seinen Vorrat 20 Brücken in der von ihm gewählten Farbe, und es wird vereinbart, welche Zielfelder die Spieler verbinden sollen. Außerdem wird festgelegt, wer als erster würselt.

Spielverlauf: Die Spieler würfeln reihum und führen daraufhin die Spielzüge aus, die der Wurf gestattet. Die Würfelmöglichkeiten erlauben folgende Züge:



Der Spieler darf eine Brücke seiner Farbe setzen oder entfernen und wieder zum eigenen Vorrat nehmen.



Man darf 2 Brücken der eigenen Farbe setzen oder entfernen und wieder zum eigenen Vorrat nehmen.



Der Spieler darf keine eigene Brücke setzen. Dafür kann er aber — er muß nicht — eine beliebige Brücke einer fremden Farbe entfernen; er gibt diese an den betreffenden Spieler zurück. Taucht dieses Zeichen beim ersten Wurf des Spiels auf, so wird nochmals gewürfelt.

Die Wahl zwischen Setzen oder Entfernen ist zwingend. Man darf also z. B. bei zwei Augen nicht eine Brücke setzen und eine weitere entfernen. Man kann natürlich nur solche Brücken entfernen, die noch keine tragende Funktion haben, in die also noch keine weiteren Brücken eingesteckt wurden.

Hat ein Spieler seinen Vorrat aufgebraucht, ohne das Ziel erreicht zu haben, so muß er beim nächsten Wurf eigene Brücken entfernen, und aufs neue versuchen, zum Ziel zu gelangen. Steckmöglichkeiten: Die sechs Löcher der Zielfelder und der Raum senkrecht darüber sind dem entsprechenden Spieler vorbehalten; keine gegnerische Brücke darf dort stehen oder hineinragen. Abgesehen davon, darf man seine Brücken an jeder Stelle des Brettes stecken. Natürlich darf kein Steckzapsen frei in der Lust hängen.

Um einen zusammenhängenden Viadukt zu bilden, müssen sich die einzelnen Brücken, die zu diesem Viadukt gehören, in einer ganz bestimmten Weise berühren. Auf der hinteren Umschlagklappe finden Sie zwei Abbildungen, die zeigen, welche Berührungen eine gültige Verbindung darstellen und welche nicht. Die Pfeile in Abbildung 1 zeigen die gültigen Verbindungsmöglichkeiten: Die Brücken müssen sich im Bereich der Brückenpfeiler berühren — entweder seitlich, und zwar Fläche an Fläche, oder in einer Steckverbindung übereinander. Berührungen wie in Abbildung 2, also über Eck oder nicht im Bereich der Brückenpfeiler, gelten nicht als Verbindung.

Spielende: Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler einen durchgehenden Viadukt zwischen den Zielfeldern vollendet hat. Die Zielfelder gelten als erreicht, wenn eine eigene Brücke wenigstens mit einem Zapfen in einem der sechs Löcher steckt.

Ilinweise zur Strategie: Zunächst wird man die Würse überwicgend dazu verwenden, Brücken zu setzen. Im Verlauf des Spiels zeigt sich meistens, daß manche Brücken ungeschickt stehen und daß der Verlauf des Viaduktes umgebaut werden sollte. Man wird dann unnütze Brücken entfernen.

Es bleibt der Strategie der Spieler überlassen, ob sie zuerst ihre Zielselder besetzen und von dort aus weiterbauen wollen oder ob sie z. B. in der Mitte des Planes beginnen. Die Zielselder bieten zwar viele Anschlußmöglichkeiten, können aber doch durch gegnerische Steine abgeriegelt werden. Man sollte deshalb frühzeitig darauf achten, wenigstens eine Brücke aus dem Zielseld herauszuführen. Dadurch verdoppeln sich die Anschlußmöglichkeiten und eine Blockade wird für die Gegenspieler sehr schwierig.

Wenn zu erkennen ist, daß ein Gegenspieler eine Blockade auf bauen will, so sollte man unverzüglich eine eigene Brücke in diese Blockade setzen. Man wird damit sast immer das ursprüngliche Hindernis in den eigenen Weg einbauen können.

## Spiel für 2. Personen

Dieses Spiel kann mit dem Würfel, aber auch als rein strategisches Spiel ohne Würfel gespielt werden. In beiden Fällen müssen nicht nur die Zielgebiete verbunden werden, sondern es werden auch noch Umwege oder Abzweigungen erforderlich, die der Gegenspieler bestimmt.

Spiel mit Würsel: Die beiden Spieler wählen ihre Zielgebiete und ihre Farbe, z. B. je 20 orange und 20 schwarze Brücken. Der eine Spieler erhält dann noch zwei weiße Brücken und der andere zwei rote. Vor dem eigentlichen Spielbeginn setzen die Spieler abwechselnd diese beiden zusätzlichen Brücken an beliebige Stellen des Brettes, außer auf die Zielselder. Man muß die beiden vom Gegenspieler gesetzten Brücken in sein eigenes Bauwerk einbeziehen; sie gehören zur eigenen Farbe, dürsen aber während des ganzen Spiels nicht entsernt oder versetzt werden!

Nach dem Setzen dieser ersten beiden Brücken entspricht der Spielverlauf dem des Spiels für 3—4 Personen. Die vier nicht betroffenen Zielfelder dürfen jedoch bebaut werden.

Spiel ohne Würsel: Auch hier werden, wie beim Zweierspiel mit Würsel, zunächst je 2 zusätzliche Brücken gesetzt, die man in das eigene Bauwerk einbeziehen muß. Außerdem gibt man dem Gegenspieler noch 5 Brücken der eigenen Farbe in Verwahrung und behält nur 15 Brücken als Vorrat.

Die Spieler setzen oder entfernen abwechselnd je eine eigene Brücke. Sie können nur 5 mal im Verlauf des Spiels 2 Brücken setzen und müssen dazu jeweils eine der vom Gegenspieler verwahrten Brücken anfordern. Im übrigen gelten für das Setzen die gleichen Regeln wie beim Spiel für 3—4 Spieler.