

Gewonnen hat der Spieler, der ein Entenpaar zusammengebracht hat **und** dessen Weg zu Land oder zu Wasser alle vier Spielplanseiten miteinander verbindet, **ohne** daß sein Wegenetz Teiche bzw. Inseln aufweist. Haben beide Spieler diese Bedingungen erfüllt, dann hat derjenige gewonnen, der die meisten Entenpaare abgelegt hat.

### Varianten

#### Regel für Kinder (ab ca. 6 Jahre)

Die Kinder müssen versuchen, alle vier Seiten des Spielplans miteinander auf dem Land- bzw. Wasserweg zu verbinden. Biotop und Enten haben in dieser Spielform keine Bedeutung. Spielen Kinder und Erwachsene zusammen, dann gelten für die Älteren die normalen Regeln.

#### Profiregel

Die Biotop dürfen nicht am Rande des Planes liegen. Wird z.B. ein Biotop als 5. Karte in einer Reihe angelegt, muß die 6. Karte dieser Reihe an das Biotop und nicht an der gegenüberliegenden Seite der Reihe angelegt werden. Ist kein freier Platz für ein Biotop vorhanden, muß eine bereits gelegte Karte aus dem Plan herausgenommen werden. Diese Karte bekommt der nächste Spieler.

**Ausnahmen:** Eine Brücke darf nicht getauscht werden, ein Entenpaar darf nicht getrennt werden.

### Wege kooperativ

Alle Spieler betätigen sich gemeinsam als Landschaftsplaner. Sie versuchen, die Karten so zu legen, daß die Wege alle Seiten verbinden, keine Teiche und Inseln entstehen und alle sechs Entenpaare zusammenkommen. Diese Variante ist auch alleine spielbar.

# Wege

**Einer plant den Landweg, der andere den Wasserweg.**

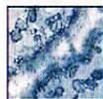
von Edith Schlichting

**Spieler:** 2 Personen oder Teams, auch alleine spielbar

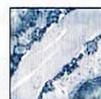
**Alter:** ab 8 Jahren

**Dauer:** ca. 15 Minuten

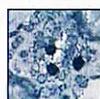
**Inhalt:** 40 Spielkarten (17 Landwege, 17 Wasserwege, 3 Brücken, 3 Biotop)



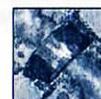
Wasserweg



Landweg



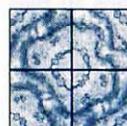
Biotop



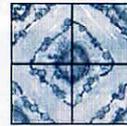
Brücke

### Spielidee

Zwei Personen oder Teams entwerfen einen Park mit Wasser- und Landwegen, mit Brücken und Biotopen, jedoch ohne Teiche bzw. Inseln.



Insel



Teich

Auch Entenpaare soll es dort geben. Ziel ist ein zusammenhängender Weg zu Wasser bzw. zu Lande, der alle vier Seiten des quadratischen Planes miteinander verbindet. Ein Spieler (oder Team) übernimmt den Landweg, der andere den Wasserweg.

Sobald 36 Karten ausgelegt worden sind, ist das Spiel beendet. Es bleiben vier Karten übrig, die nicht mehr gebraucht werden.

### Spielende

**Ausnahmen:** Biotop dürfen nicht ausgetauscht, Entenpaare nicht getrennt werden, auch nicht am Spielplanrand.

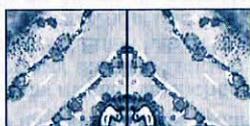
Durch den Austausch können zwei getrennte Wege wieder miteinander verbunden werden. Mit Hilfe der Brückenkarte kann auch ein Teich oder eine Insel wieder rückgängig gemacht werden.

Auf drei Karten ist eine Brücke abgebildet. Wird eine solche Karte aufgedeckt, darf dafür eine bereits ausgelegte Karte aus dem Spielplan herausgenommen und die Brücke an ihrer Stelle hineingelegt werden. Die herausgenommene Karte erhält der nächste Spieler, der dann keine Karte vom Stapel aufnehmen darf, sondern mit dieser Karte seinen Zug ausführen muß.

### Die Brücken

Auf drei Karten ist ein Biotop abgebildet. Biotop blockieren den Wasser- und den Landweg. Sie sind Hindernisse und sollten daher planvoll gelegt werden.

### Biotop

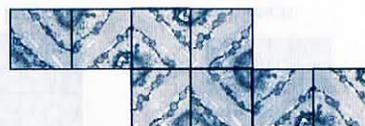


**Achtung:** Ein Entenpaar am Rande des Spielplans zählt bei Spielende nicht.

Es gibt sechs Karten mit einer schwarzen und sechs Karten mit einer weißen Ente. Der Landweg-Planer muß schwarze Entenpaare, der Wasserweg-Planer muß weiße Entenpaare zusammenbringen, d.h. von vier zusammenstoßenden Kartenecken müssen zwei eine Ente aufweisen. Drei oder vier Enten sind auch möglich, bringen jedoch keinen weiteren Vorteil.

### Die Entenpaare

Wer an der Reihe ist, sollte seine Karten so anlegen, daß der Mitspieler ihm später keine Insel bzw. keinen Teich legen kann. Er muß aber auch seinen eigenen Weg im Auge haben und Platz für Entenpaare frei lassen. Oft muß er das eine oder andere Risiko eingehen.



Im Verlauf des Spiels muß ein Quadrat von 6 x 6 Karten entstehen. Sobald in einer Richtung sechs Karten liegen, darf in dieser Richtung nicht mehr angelegt werden. Dadurch ist gleichzeitig die Begrenzung des Spielplans an zwei Seiten erreicht.



Wer an der Reihe ist, nimmt eine Karte und legt sie an eine bereits ausgelegte Karte. Wichtig: Die Seiten müssen genau aneinanderpassen, Wasser an Wasser und Land an Land.

### Spielverlauf

Alle Karten werden gemischt und entweder als geordneter verdeckter Stapel oder als loser Haufen mit verdeckten Karten in die Tischmitte gelegt. Beim Stapel darf immer nur die oberste Karte genommen werden, beim Haufen kann jede beliebige Karte gezogen werden. Der Spieler, der den Landweg plant, zieht die erste Karte und legt sie offen auf den Tisch.

### Spielvorbereitung

Die beiden Spieler sitzen sich gegenüber. Sie einigen sich vor Spielbeginn, wer den Landweg und wer den Wasserweg plant. Bei vier Spielern müssen sich jeweils die beiden Spieler eines Teams gegenüber sitzen.