



**40 MINUTEN SPIELSPASS FÜR DREI SPIELER,
DIE SICH NICHTS SCHENKEN**

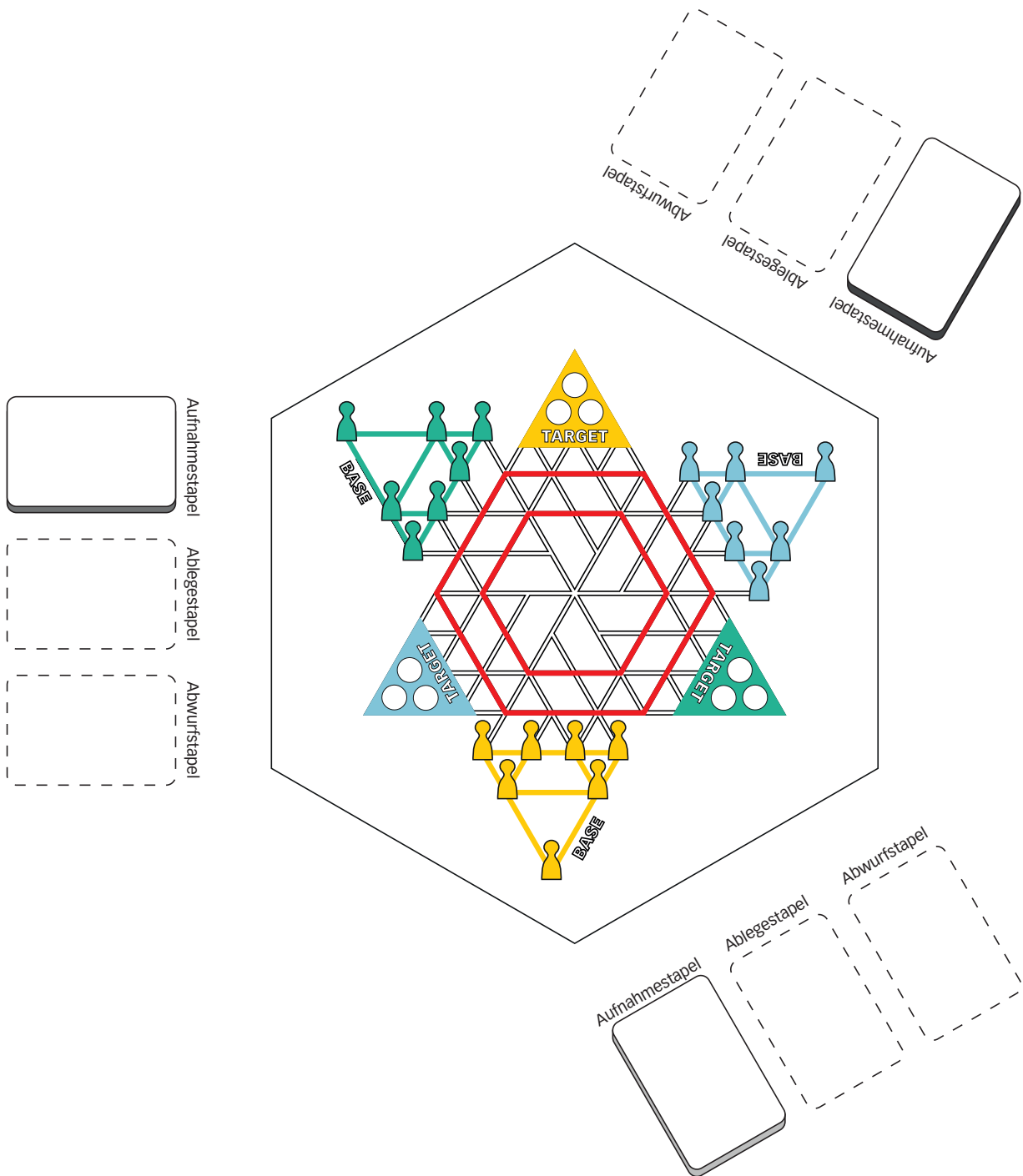
von Manuel Schneuwly und Andres Bucher
Zürcher Hochschule der Künste, Dozent: Beat Suter, VGD FS 2015

SPIELVORBEREITUNG

Die Spieler nehmen die sieben Figuren ihrer Farbe und platzieren sie auf ihr jeweiliges Startfeld (Base).

Jeder Spieler erhält ein Deck von 20 Karten. Daraufhin mischen alle ihre Karten und legen ihren Kartenstapel links vor sich hin. Dieser Stapel bildet den Aufnahmestapel. Die Spieler nehmen sich vier Karten auf die Hand.

Die Schönste, bzw. der Schönste am Tisch beginnt das Spiel mit der ersten Runde.



SPIELABLAUF

Die Spieler können pro Spielzug eine von zwei Aktionen ausführen:

- Eine Handkarte wird offen auf den Ablegestapel gelegt und die darauf beschriebene Aktion wird ausgeführt.
- Sämtliche Handkarten werden verdeckt auf den Abwurfstapel gelegt. Es wird keine Aktion ausgeführt.

Wurde eine der beiden Aktionen abgeschlossen, beginnt der Spieler rechts seinen Zug.

AKTIONSKARTEN

Sämtliche Karten im Spiel sind Aktionskarten. Sie lassen sich in zwei Gruppen aufteilen.

- **Bewegungskarten:** Diese Karten verlangen, dass **alle** Figuren der eigenen Farbe gezogen werden.
- **Ringkarten:** Diese Karten beziehen sich auf die zwei orangen Ringe in der Mitte des Spielfeldes. Wird eine Ringkarte gespielt, werden alle Figuren, die sich auf dem jeweiligen Ring befinden, geschlagen und müssen den jeweiligen Spielern zurückgegeben werden. Diese stellen ihre geschlagenen Figuren auf einem freien Platz ihrer Wahl im Startbereich wieder auf. Bei diesen Aktionskarten können keine Figuren bewegt werden.

Einfache Bewegung (Move)

Bei dieser Karte müssen alle eigenen Figuren um einen Schritt gezogen werden. Ausnahmen bilden Figuren, die von gegnerischen Figuren umgeben sind und so nicht gezogen werden können.

Figuren werden immer entlang der Linien des Spielfeldes gezogen. Wobei ein Schritt von jeweils einem Knotenpunkt (wo mehrere Linien aufeinander treffen) zu einem anderen führt.

Zweifache Bewegung (ReMove)

Für diese Karte gelten dieselben Regeln wie für die einfache Bewegungskarten, mit der Ausnahme, dass alle eigenen Figuren um zwei Schritte bewegt werden müssen und dass durch die Züge gegnerische Figuren geschlagen werden können.

Ausserdem ist zu beachten, dass der Zug mit einer Figur nicht auf ihrem Ausgangspunkt enden darf. Ein Vor- und Zurückspringen im selben Zug ist also nicht erlaubt (nächste Seite, Abb. 1).

Äusseren Ring aktivieren (Outside)

Wird diese Karte gespielt, werden sämtliche Figuren, die sich auf dem äusseren Ring befinden geschlagen. Geschlagene Figuren werden an ihre Besitzer übergeben, die sie auf einen freien Platz ihrer Wahl im Startbereich wieder aufstellen.

Inneren Ring aktivieren (Inside)

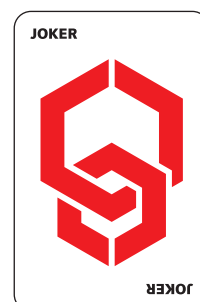
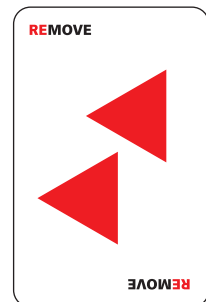
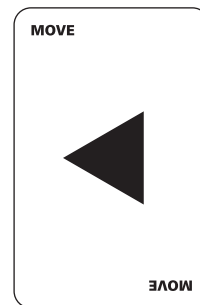
Bei dieser Karte wird dieselbe Aktion ausgeführt, wie bei der oben beschriebenen Karte. Allerdings werden nur die Figuren auf dem inneren Kreis geschlagen.

Ring nach Wahl aktivieren (Joker)

Wird diese Karte gespielt, kann der Spieler auswählen, welchen der beiden Ringe er aktivieren möchte. Das weitere Vorgehen ist identisch wie bei den anderen Ringkarten.

! Besitzt ein Spieler vor seinem Spielzug keine Handkarten, zieht er vier Karten vom Aufnahmestapel nach. Ist der Aufnahmestapel leer, werden die Karten des Ablege- und Abwurfstapels zusammengelegt, gemischt und wieder verdeckt als Aufnahmestapel abgelegt. Dann zieht der Spieler solange Karten nach, bis er wieder vier Handkarten besitzt.

! Auch die eigenen Figuren auf einem aktivierten Ring werden geschlagen.



FIGUREN SCHLAGEN

Es ist möglich, bei einem zweifachen Zug, eine gegnerische Figur zuschlagen (Abb.2). Dazu muss ...

- der erste Schritt der Figur auf einen vom Gegner besetzten Platz führen (dort befindet sich die Figur, die geschlagen wird).
- und der zweite Schritt muss auf ein leeres Feld führen, so dass die eigene Figur dort stehen bleiben kann. Das Schlagen einer Figur kommt also einem Überspringen der gegnerischen Figur gleich.

❗ Es ist nicht möglich, eine Figur zu überspringen, wenn die gezogene Figur am Ende ihres Zuges auf keinem freien Platz zu stehen kommt. Es ist auch nicht erlaubt, die Figur zurück an ihren Ausgangspunkt zu ziehen.

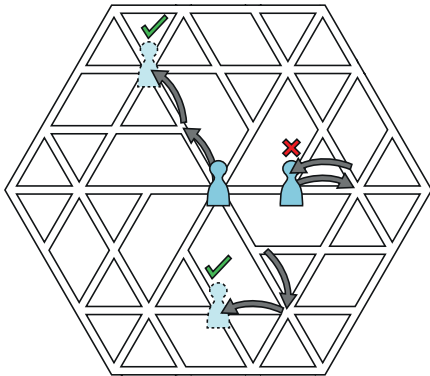


Abb. 1: zweifacher Zug

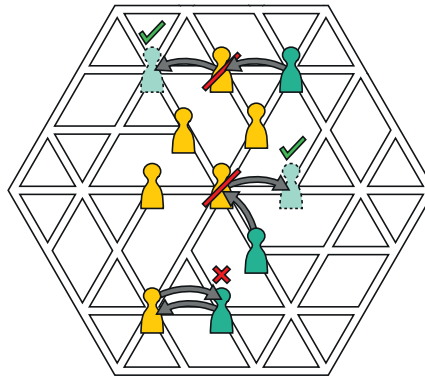


Abb.2: Figuren schlagen

WEITERE REGELN

Gesperrte Bereiche

Eine Figur darf nicht auf den Start- oder Zielbereich eines Kontrahenten gezogen werden.

Zugzwang

Die Reihenfolge, in der die Figuren gezogen werden, ist im allgemeinen frei wählbar. Allerdings können gewisse Umstände erfordern, dass erst eine andere Figur gezogen wird, um so einer anderen Platz zu machen. Denn die Figuren müssen so gezogen werden, dass allen eigenen Figuren ein Zug ermöglicht wird, auch wenn das bedeutet, einen Schritt rückwärts zu gehen.

Das bedeutet im Klartext:

- Man darf bei einem Zug mit einer Figur keiner eigenen – noch nicht gezogenen Figur – den Weg versperren, wenn diese nur auf dieses Feld ziehen kann. (Abb. 3)
- Kann eine eigene Figur nicht gezogen werden, weil eine andere derselben Farbe ihr den Weg versperrt, muss die andere so gezogen werden, dass die erstgenannte Figur auch diesen Zug ausführen kann (Abb. 4). Das kann zu einer Kettenreaktion führen, in der viele Figuren gegen den eigenen Willen gezogen werden müssen.
- Figuren können nur dann nicht gezogen werden, wenn jeder mögliche Zug von gegnerischen Figuren versperrt wird.

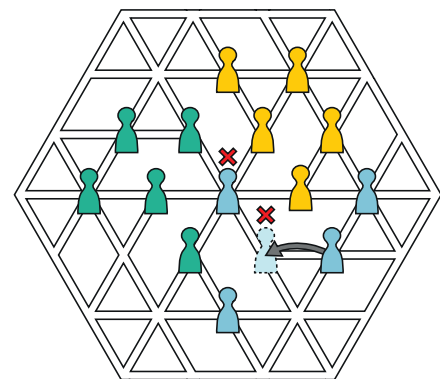


Abb. 3: nicht erlaubter Zug

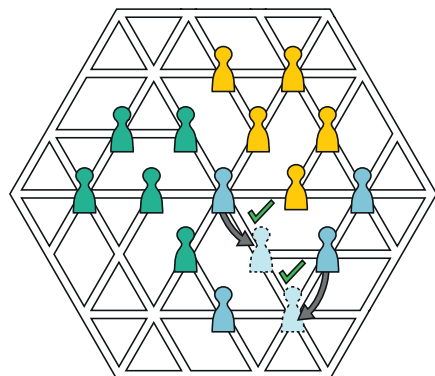


Abb. 4: erzwungener Zug

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelungen ist, drei seiner Figuren ins Ziel (Target) zu bringen. Dieser ist glücklicher Sieger und wird von den Mitspielern bewundert.