

BLOCKS



Spielregel • Rules
Spelregels • Règles



KWINTY

Strategiespiel für 2 Personen von Fred Horn

Spielmaterial

40 Spielsteine in zwei Farben.

Der Blocks-Spielstein

Auch wenn die Spielsteine keine Mittelmarkierung aufweisen, betrachten wir die Seitenfläche eines Steins immer als wären es zwei einzelne Quadrate.

Spielidee

Die Spieler bauen mit ihren Spielsteinen gemeinsam eine aufrecht stehende Wand. Ziel des Spiels ist es, als Erster eine zusammenhängende Reihe aus 5 Quadraten der eigenen Farbe zu bilden.

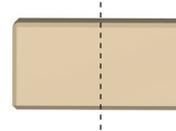
Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle 20 Steine.
Der Anfangsspieler wird ausgelost.

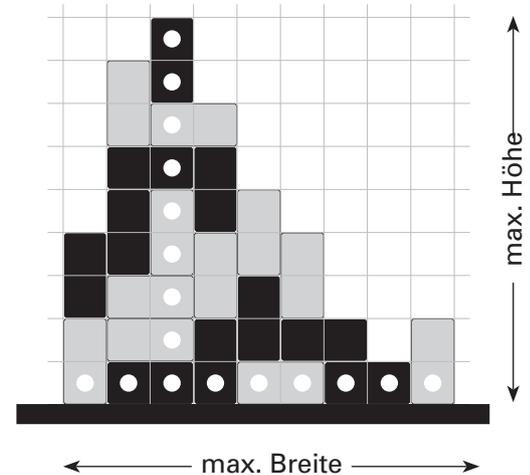
Spielweise

Die Wand wird in der Mitte der Spielfläche zwischen den beiden Spielern errichtet. Die Spieler platzieren abwechselnd einen ihrer Steine.

Die Wand darf in ihrer Breite und in ihrer Höhe eine Ausdehnung von **9** Quadraten nicht überschreiten.

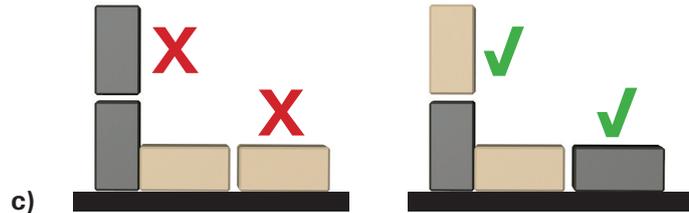


Die Seite eines Spielsteins entspricht **2 Quadraten**.



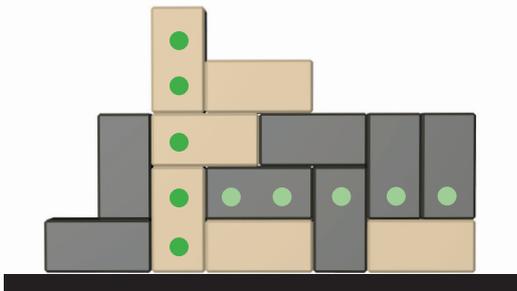
Allgemeine Bauvorschriften:

- Der erste Stein darf frei gelegt werden. Alle weiteren Steine müssen mindestens **einen** bereits gelegten Stein berühren.
- Ein Spielstein darf stehend (vertikal) oder liegend (horizontal) verbaut werden. Er muss stets vollständig aufliegen.
- Spielsteine der **gleichen** Farbe dürfen nicht mit den kurzen Seiten aneinander stoßen.

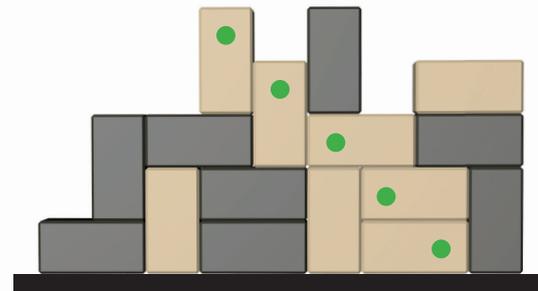


Spielende

Der erste Spieler, dem es gelingt eine zusammenhängende Reihe aus 5 Quadraten zu bilden, gewinnt die Partie. Die Reihe kann horizontal, vertikal oder diagonal angeordnet sein. Der Verlierer beginnt die nächste Partie. Sind alle Steine gesetzt, ohne dass ein Spieler einen Fünfer bilden konnte, gewinnt wer mehr Reihen aus vier Quadraten bilden konnte. Haben die Spieler gleich viele Vierer erzielt, endet die Partie unentschieden.



vertikaler Gewinn für Weiß
horizontaler Gewinn für Schwarz



diagonaler Gewinn für Weiß

TURRIS

Strategiespiel für 2 Personen von Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial

1 Spielunterlage

40 Spielsteine in zwei Farben

Der Spielstein

Auch wenn die Spielsteine keine Mittelmarkierung aufweisen, betrachten wir die Seitenfläche eines Steins immer als wären es zwei einzelne Quadrate.

Spielidee

Die Spieler bauen gemeinsam einen Turm. Ziel ist es die eigenen Steine so zu verbauen, dass auf jeder Seite des Turms ein möglichst großes zusammenhängendes Gebiet der eigenen Farbe entsteht.

Spielvorbereitung

Die Spielunterlage wird zwischen die Spieler gelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle 20 Steine. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

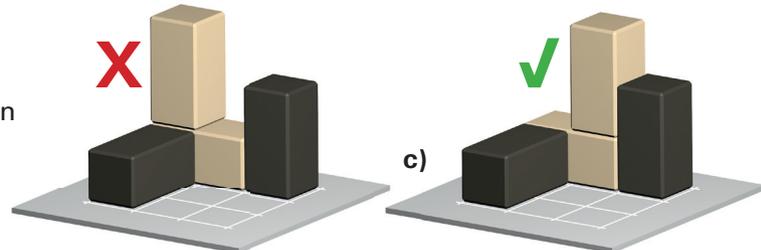
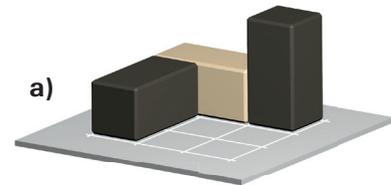
Spielweise

Der Turm wird auf einem „Fundament“ (Spielunterlage) erbaut. Die Spieler platzieren abwechselnd einen ihrer Steine. Der Grundriss des Turms darf eine Ausdehnung von 3 x 3 Quadraten nicht überschreiten.

Um den Turm von allen Seiten betrachten zu können, dürfen die Spieler ihn mit Hilfe der Spielunterlage drehen.

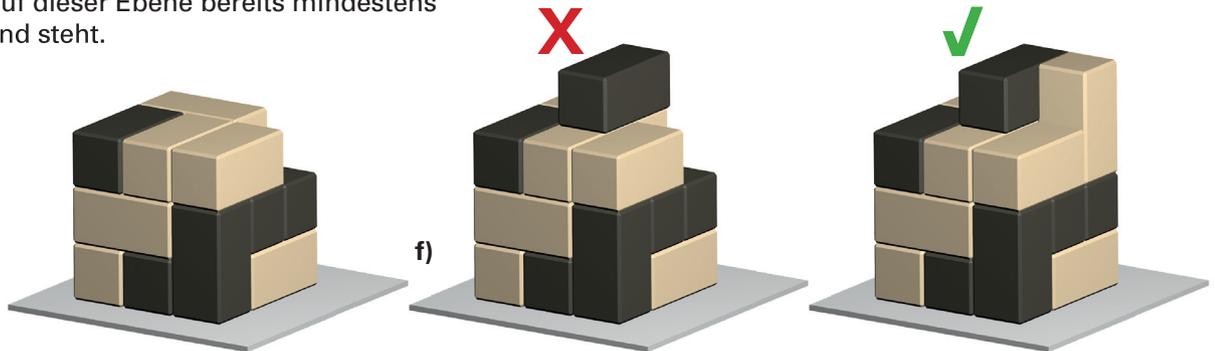
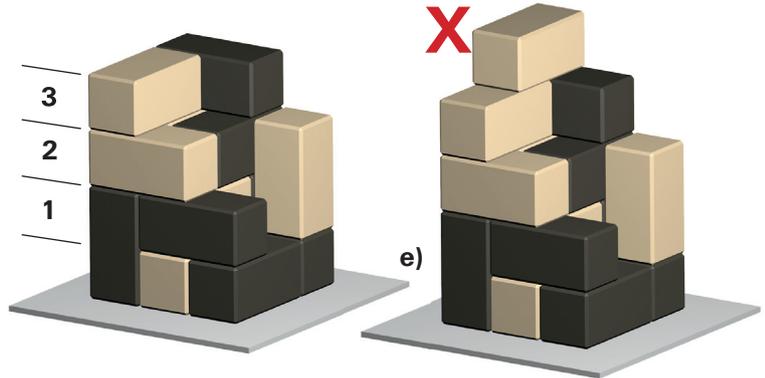
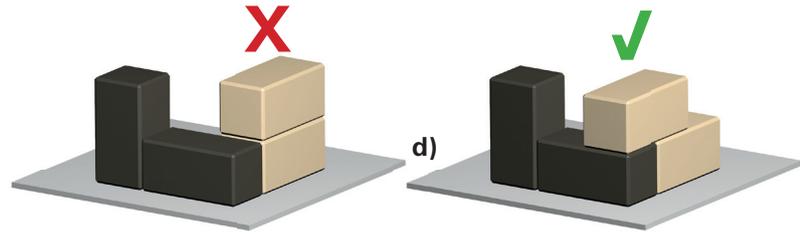


Die Seite eines Spielsteins entspricht zwei Quadraten, die Schnittfläche einem Quadrat.



Allgemeine Bauvorschriften:

- a) Der erste Stein darf frei gelegt werden. Alle weiteren Steine müssen mindestens **einen** bereits gelegten Stein berühren.
- b) Ein Spielstein darf stehend (vertikal) oder liegend (horizontal) verbaut werden. Er muss stets vollständig aufliegen.
- c) Ein vertikaler Stein muss mit Seitenkontakt zu einem bereits verbauten Stein aufgestellt werden. (Ausnahme: der erste Stein des Spiels)
- d) Ein horizontaler Stein muss überlappend verbaut werden (so dass er auf zwei anderen Steinen aufliegt)
- e) Für den gesamten Turmbau gilt: Es darf maximal **drei** unvollständige Ebenen geben. Eine weitere Ebene darf erst begonnen werden, wenn die unterste der drei Ebenen vollständig gefüllt ist.
- f) Die Mitte einer neuen Ebene darf erst bebaut werden, wenn auf dieser Ebene bereits mindestens ein Stein am Rand steht.



Der Bonuszug

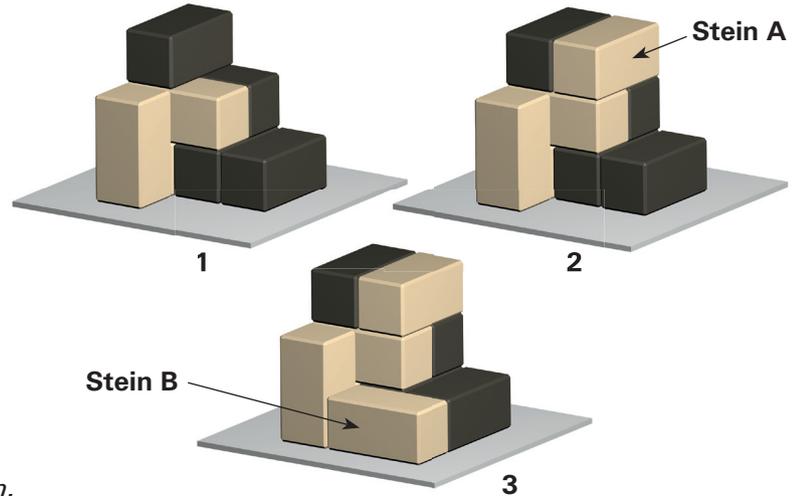
Wer einen horizontalen Stein so verbaut, dass eine Hälfte in der Mitte des Turms liegt oder einen vertikalen Stein in der Mitte des Turms aufstellt, erhält einen Bonus.

Er darf entweder direkt einen weiteren seiner Steine platzieren, oder einen gegnerischen Stein vom Turm entfernen und seinem Mitspieler zurückgeben. (Ausnahme: der vom Gegner zuletzt verbaute Stein)

Die leerräumte Stelle darf vom Gegner in seinem nächsten Zug nicht wieder bebaut werden.

Einschränkung: Ein Stein darf nicht weggenommen werden, wenn dadurch Bauvorschrift **e**) verletzt wird.

Beispielskizzen Bonuszug: Weiß spielt Stein A, berührt damit die Mitte und darf Bonus-Stein (B) setzen.



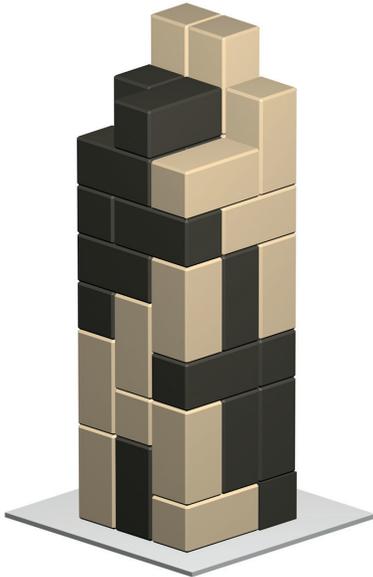
Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn alle Steine verbaut sind. (Hat ein Spieler keine Steine mehr, darf der andere alle seine restlichen Steine nacheinander verbauen.)

Die vier Seitenflächen des Turms und die Dachfläche (Oberseite) werden nun einzeln ausgewertet. Alle sichtbaren Quadrate einer Turmseite werden in das jeweilige Bild mit einbezogen und gewertet. Das gilt auch für Steinflächen die zurückversetzt stehen und nur optisch mit den vorderen Steinen zusammenhängen.

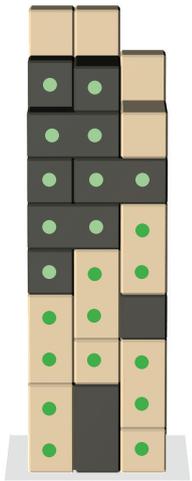
Auf jeder Turmseite und auf der Dachfläche wird nur **eine** (die größte) zusammenhängende Gruppe einer Steinfarbe ermittelt und dem entsprechenden Spieler gutgeschrieben. Jedes Flächenquadrat zählt 1 Punkt. Somit entstehen fünf Einzelsummen pro Spieler, die zu einer Gesamtsumme addiert werden.

Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt die Partie.

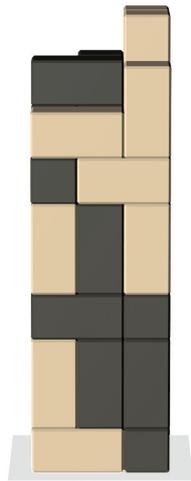


Ein fertiger Turm

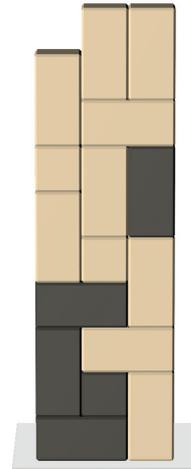
Auswertung



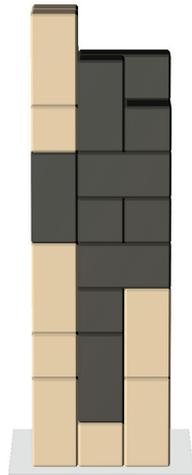
Seite A
Schwarz 10 P
Weiß 12 P



Seite B
Schwarz 10 P
Weiß 9 P

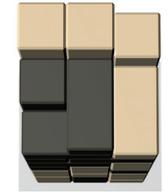


Seite C
Schwarz 7 P
Weiß 20 P



Seite D
Schwarz 15 P
Weiß 10 P

Dach
Schwarz 4 P
Weiß 5 P



**Gesamtpunktzahl: Schwarz 46 P
Weiß 56 P**



© 2014 by Steffen-Spiele

© 2014 by Fred Horn

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel

www.steffen-spiele.de

post@steffen-spiele.de

Gestaltung und graphische Arbeiten:

Steffen Mühlhäuser,

Bernhard Kümmelmann

Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt

Druck und Verarbeitung: Ludofact