

EQUILIBRIX Connect - Spielregeln

Die Partie spielt sich auf einer universalen geometrischen Figur ab, die als Die Blume des Lebens bekannt ist. Die Blume besteht aus 2 verschiedenen Formen im Verhältnis 3:5. Jeder Spieler bekommt 9 dreieckige Steine und 15 zweispitzige Steine. Zudem erhält jeder Spieler drei Basen gleicher Farbe. Die Würfel stellen verschiedene Positionen dar und der Spieler, der am Zug ist, muss diese Positionen beachten.

1. Spielvorbereitung und Spielziel

Verteile die Basen im Umfang des Spielplans – abwechselnd nach den Farben (Variante für 2 Spieler) oder jeweils zwei Basen gleicher Farbe gegenüber (Variante für 3 Spieler). Dann lege 1 zweispitzigen und 1 dreieckigen Stein als eine Anfangsposition auf den Spielplan. Die Ausgangsposition der Steine aller Spieler muss symmetrisch sein. Der Spieler, der als erster mit seinen eigenen Steinen alle seine Basen verbindet, hat gewonnen. Die imaginären Punkte in der Mitte aller "Blumen", aus denen der Spielplan besteht, bestimmen die Verbindungsmöglichkeiten der Steine. Jeder dieser Punkte verbindet alle zwölf Felder rundherum (bei den imaginären Punkten, die am Rand liegen, sind es weniger Felder). Die Basen verfügen über zwei solche fiktiven Punkte, wobei man nur eine von diesen Punkten verbinden muss.

2. Spielverlauf

Der Zug eines Spielers beginnt mit einem Wurf mit zwei Würfeln. Der erste Wurf eines Spielers, welcher beginnt, bildet eine Ausnahme – dieser Wurf wird nur mit 1 Würfel ausgeführt. Auf dem Würfel sind immer zwei Felder in bestimmter Position. Mithilfe jeder Position, die gewürfelt wird, kann man 1 Aktion ausführen. Eine Standardaktion ist eine "Geburt", bei der du einfach 1 Stein aus deinem Vorrat in ein freies Feld legst. Dieses Feld muss aber an einen deiner Steine anschließen. Die neu entstandene Gruppe von dem ursprünglichen und dem gerade geborenen Stein muss die gleiche Form wie die Position auf dem Würfel haben. Man kann den Würfel beliebig drehen, deswegen bietet jede Position mehrere Varianten der Geburt.

3. Sondersituationen

Der gerade geborene Stein kann als Mutterstein im Rahmen desselben Zugs für die nächste Aktion dienen. Gelegentlich kann es passieren, dass du keinen Stein bestimmter Form auf dem Spielplan hast. In diesem Fall kannst du die "Geburt" auf einem beliebigen Feld ausführen, weil es da noch keine anderen Steine gibt. Anstatt der Geburt kannst du die Position auch für eine umgekehrte Aktion nutzen. Das heißt, dass du einen Stein aus dem Spielplan zurück in deinen Vorrat nimmst, anstatt den Stein zu positionieren. Es muss jedoch ein Stein sein, der zusammen mit einem anderen Stein gleicher Farbe eine Gruppe derselben Form bildet, die durch die geworfene Position auf dem Würfel dargestellt wird.

4. Umzingelung

Ein wichtiger Bestandteil des Spiels ist es, die Steine des Gegners zu umzingeln. Die Umzingelungsmöglichkeiten sind auf der Karte zu finden. Wenn du zu dritt spielst, kannst du mit den Steinen des zweiten Gegenspielers kooperieren. Damit hält jeder Spieler dem Bündnis aus zwei Spielern stand. Der Spieler nimmt sich den umzingelten Stein in seinen Vorrat zurück und der Angreifer, der am Zug ist, gewinnt eine zusätzliche Aktion als Bonus. Diese Aktion muss aber sofort ausgeführt werden und der Spieler muss dazu dieselbe Würfelposition nutzen, die für den konkreten Schritt genutzt wurde. Wenn diese Bonusaktion zur nächsten Umzingelung führt, entsteht wieder ein weiterer Aktionsanspruch, usw.