

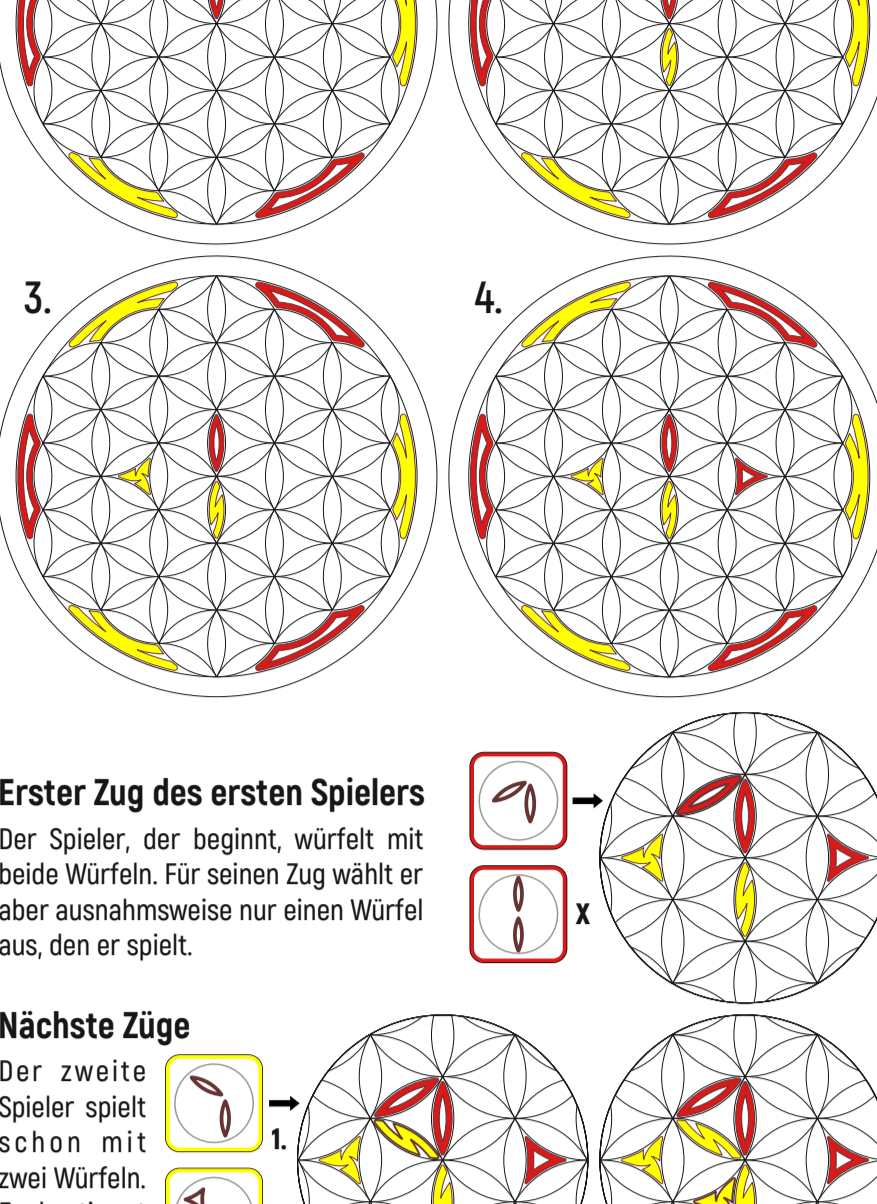
Bildführer zum EQUILIBRIX Connect Spiel

Dieses zusätzliche Material wurde vorbereitet für diejenigen von Ihnen, die mit Fallstricken ersten Versuchen konfrontiert werden. Es kann aber auch nützlich sein, falls Sie das Spiel schon kennen aber nicht sicher über irgendeine Situation sind.

Variante für 2 Spieler

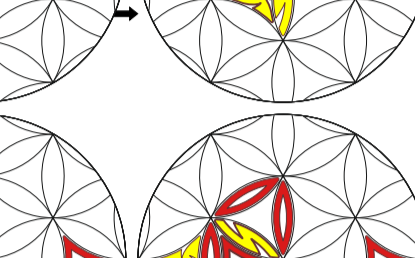
Beginn des Spiels

Einer der Spieler legt sein Stein in ein freies Field. Der zweite Spieler reagiert so, dass er sein Stein in eine umgekehrte Position zur Mitte des Spielfelds legt. Dann legt der zweite Spieler seinen zweiten Stein in ein freies Field und der erste Spieler wiederholt die Position auf ähnliche Weise. Diese Vorgehensweise macht die Ausgangspositionen symmetrisch und fair.



Erster Zug des ersten Spielers

Der Spieler, der beginnt, würfelt mit beide Würfeln. Für seinen Zug wählt er aber ausnahmsweise nur einen Würfel aus, den er spielt.

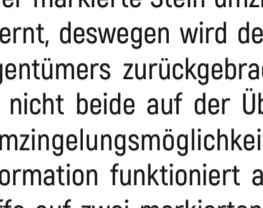


Nächste Züge

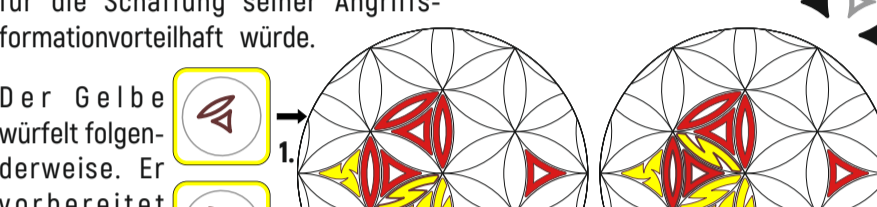
Der zweite Spieler spielt schon mit zwei Würfeln. Er bestimmt die Reihenfolge.



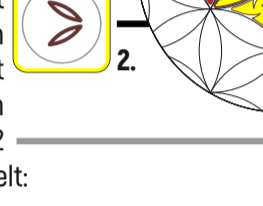
Der Rote würfelt folgenderweise und er bestimmt die Reihenfolge einer der Angriffsformationen:



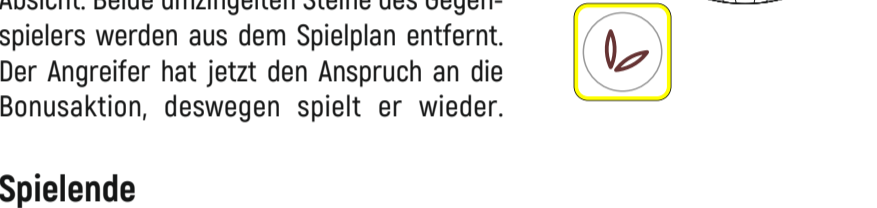
Somit wurde der markierte Stein umzingelt und aus dem Plan entfernt, deswegen wird der Stein in den Vorrat des Eigentümers zurückgebracht. Beachten Sie, dass man nicht beide auf der Übersichtskarte markierten Umzingelungsmöglichkeiten besetzen muss. Diese Formation funktioniert als zwei unabhängige Angriffe auf zwei markierten Felder. Wenn einer der angegriffenen Felder leer oder besetzt von dem Angreifer ist, wird das zweite Feld trotzdem angegriffen. Außer der Entfernung des umzingelten Steins, kann der erste Spieler auch die Bonusaktion nutzen. Er spielt wieder den zuletzt geworfenen Würfel, damit er die Umzingelung durchführen kann. Der erste Spieler nutzt diesen Zug zur Verteidigung. Er legt sein Stein an ein Feld, das auch für den Gegenspieler und für die Schaffung seiner Angriffsformation vorteilhaft würde.



Der Gelbe würfelt folgenderweise. Er vorbereitet seine Position und dann legt er seinen Stein so, dass er 2 Steine umzingelt:

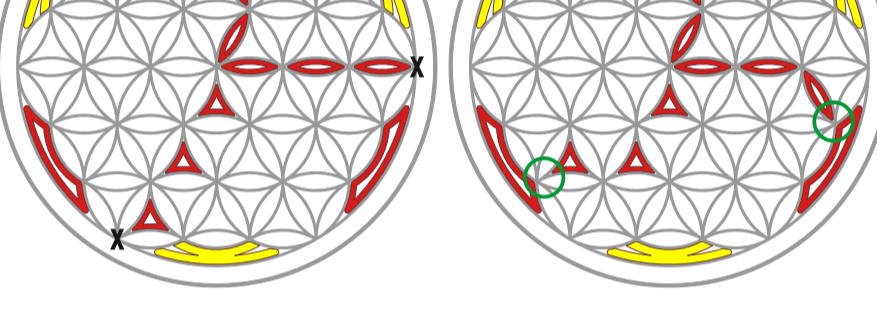


Beachten sie, dass der zweite Spieler gerade seinen Stein an das umzingelte Feld gelegt hat. Das ist ganz nach den Regeln. Es spielt keine Rolle, ob dieser Zug zur Umzingelung führt oder nicht. In diesem Fall war das aber Absicht. Beide umzingelten Steine des Gegenspielers werden aus dem Spielplan entfernt. Der Angreifer hat jetzt den Anspruch an die Bonusaktion, deswegen spielt er wieder.



Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler alle Basen in seiner Farbe verbindet – das heißt alle drei Basen. Jede Base hat nur zwei inneren Punkte, die man zur Verbindung nutzen kann. Die zwei äußeren Punkte an den Seiten der Basen reichen nicht aus, um das Spiel zu gewinnen. In diesem Fall wären die Punkte für beide Spieler gemeinsam und das würde das ganze Spiel vereinfachen.

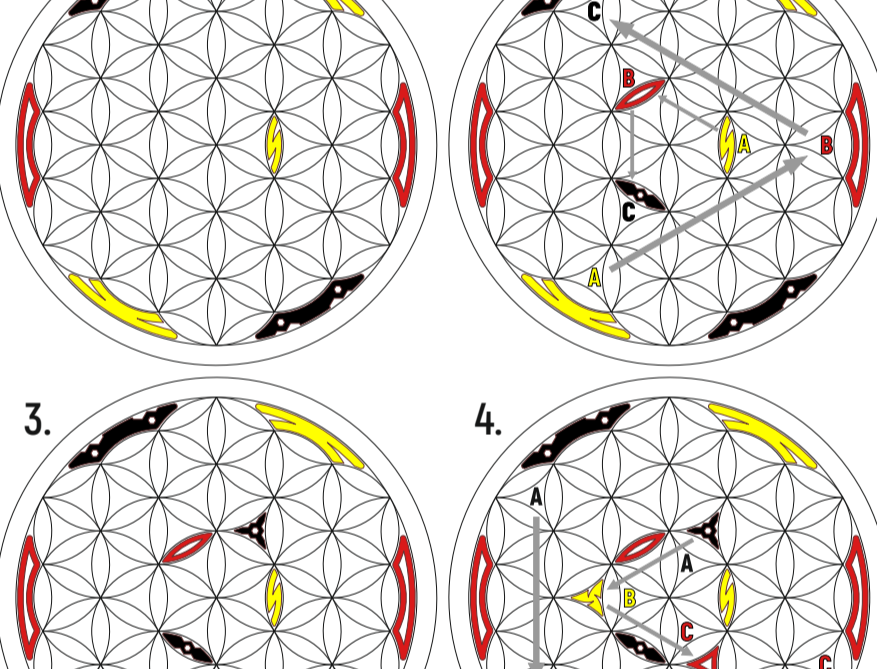


Variante für 3 Spieler

Vorab-Warnung: Wir verbergen nicht, dass diese Variante etwas weniger übersichtlich und eher weniger ernst ist. Wir geben es zu, denn je mehr Spaß es bringt! Kurz gesagt, wir empfehlen, dass Sie das Spiel ein paar Mal ausprobieren und dann die erworbenen Erfahrungen in dieser verrückten Herausforderung verwenden. Die meisten Spielmechanismen sind gleich wie bei der Variante für 2 Spieler, aber die Anwesenheit der dritten Farbe bringt bestimmte Konsequenzen mit. Die folgenden Beispiele behandeln daher nur diese neuen Situationen.

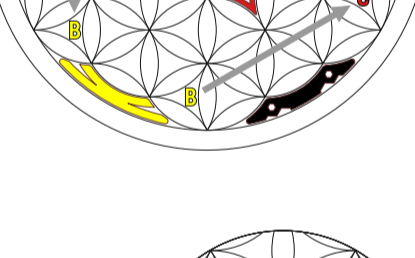
Beginn des Spiels

Das Verfahren ist gleich wie bei zwei Spieler, die Steine der Spieler werden nur immer um 120 Grad in die Mitte des Spielplans anstatt um 180 Grad verschoben. Die Rotation der Steine muss jedoch die Farbrotation der Basen berücksichtigen. Sonst würde die Ausgangsposition aller Spieler nicht fair, obwohl sie auf den ersten Blick ziemlich symmetrisch und somit korrekt erscheint.



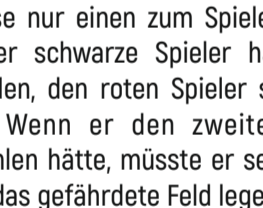
Erster Zug des ersten Spielers

Der Spieler, der als erste am Zug ist, würfelt mit beiden Würfeln und er kann ausnahmsweise nur einen zum Spielen auswählen. Der schwarze Spieler hat sich entschieden, den roten Spieler so anzugreifen. Wenn er den zweiten Würfel auswählen hätte, müsste er seinen Stein auf das gefährdete Feld legen.

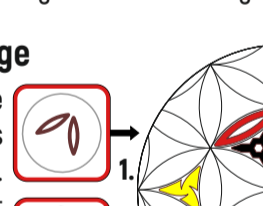


Nächste Züge

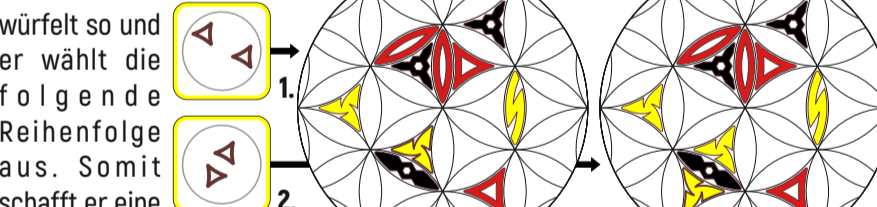
Der Rote würfelt bereits zwei Würfel. Er versucht den schwarzen Stein anzugreifen und dann seine Position zu verteidigen.



Der Gelbe würfelt so und er wählt die folgende Reihenfolge aus. Somit schafft er eine der Angriffsformationen.



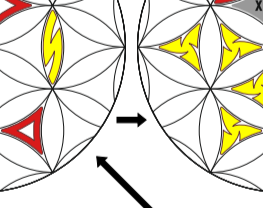
Der gelbe Spieler kann weiterspielen und mithilfe des zuletzt-gespielten Würfel die Bonusaktion durchführen, weil es zur Umzingelung kam. Wenn Sie jedoch einen weiteren gelben dreieckigen Stein legen, kommt es zu einer weiteren Umzingelung. Der gelbe Spieler kann zwei roten zweispitzigen Steine als Teil seiner Angriffsformation betrachten. Er ist zusätzlich zu einem weiteren Zug berechtigt.



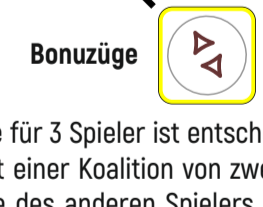
In der Variante für 3 Spieler ist entscheidend zu verstehen, was gerade passiert ist. Jeder steht einer Koalition von zwei anderen Farben gegenüber. Wenn man also die Steine der anderen Spieler „umfärben“ möchte und diese Steine als seine eigenen betrachten. Der angegriffene Spieler darf jedoch nicht mit einem einzigen Stein an seiner eigenen Umzingelung teilnehmen, was zu einer Strategie der Selbstverteidigung führt.

Die zweite Bonusaktion des gelben Spielers führte nicht mehr zu einer neuen Umzingelung, deswegen wird sein Zug beendet und der schwarze Spieler spielt weiter. Schauen wir uns jedoch seine Situation an. Auf dem Spielplan befindet sich kein zweispitziger schwarzer Stein, weil er schon im vorigen Zug umzingelt und entfernt wurde. Somit hat der schwarze Spieler eventuelle Position verloren, die für die „Geburt“ der zweispitzigen Steine geeignet ist. Kurz gesagt, es gibt nichts, woran man anknüpfen könnte. Das wäre ziemlich unangenehm, wenn das Spiel die Notsituation nicht zu einem Vorteil gemacht hätte, wenn ein Spieler eine Position würfelt, auf die er keinen gemachten Mutterstein hat, kann er seinen Stein ausnahmsweise in ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan legen. In diesem Modus kann nur ein Stein gelegt werden; nicht einen als Mutterstein legen und somit die „Geburt“ eines anderen Steines durchführen. Wenn Sie also das nächste Mal jemandem den letzten Stein einer bestimmten Form umzingeln, beachten Sie, dass es auch Vorteil für den Gegenspieler werden kann. Schauen wir uns an, wie der schwarze Spieler in dieser Situation vorgeht, damit er Luft holen kann.

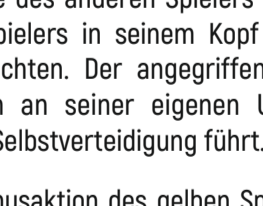
Der schwarze Spieler würfelt folgende Positionen. Er hat kein Platz für die „Geburt“ zur Verfügung. Deswegen kann er sein Stein in ein freies Feld legen und er wählt den Angriff aus.



Es ist der Sinn des Spiels, die gelben Steine zur Umzingelung der roten Steine zu verwenden. Somit hat der Schwarze die Bonusaktion gewonnen. Diesmal umzingelt er mithilfe des zweiten Würfels den gelben Stein dank 2 fremden (roten) Steine.



Der Schwarze verwendet die Bonusaktion so, dass er wieder die Umzingelung durchführt. Somit hat er den Anspruch an weitere Bonusaktion.



Für weitere Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung an