

Dr. D.

Das Strategiespiel, bei dem man gemeinsam mehr erobert!

Spielanleitung

I. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels in der **kooperativen Variante (gemeinsam mehr erobern!)** ist es, so viele Sechsecke wie möglich gemeinsam zu erobern. In Abschnitt III. unten wird dieses Ziel weiter verdeutlicht. Das Spiel kann auch als **Wettstreitvariante** gegeneinander gespielt werden.

II. Spielablauf

Spielaufbau zu Beginn

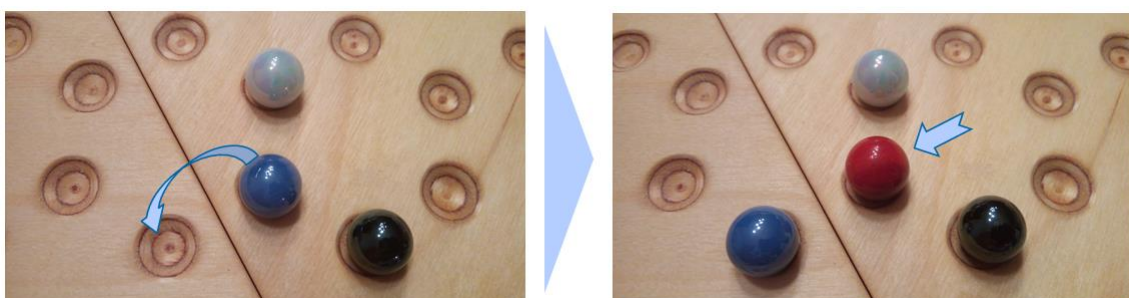
Zu Beginn werden in der Anzahl der Spieler/-innen Dreiecke aneinandergelegt (von 2 Dreiecken für 2 Spieler/-innen bis hin zu 6 Dreiecken für 6 Spieler/-innen) und zwar so, dass an der Anlegekante zwischen zwei Dreiecken jeweils die auf den Dreiecken befindlichen Felder Sechsecke bilden. Die Spieler/-innen entscheiden gemeinsam über den Spielaufbau.



Jede/r Spieler/-in legt dann zu Beginn – wie in diesen Abbildungen ebenfalls dargestellt – auf einem beliebigen der 25 Felder eines Dreiecks eine seiner/ihrer Murmeln ab.

Spielablauf

Die Spieler/-innen setzen nacheinander reihum – entsprechend nachfolgend beschriebenem Prozedere – jede/r eine ihrer Murmeln. Hierfür legen die Spieler/-innen gemeinsam fest, wer von Ihnen beginnt und in welcher Reihenfolge die Spieler/-innen ihre Murmeln setzen. Murmeln dürfen nicht auf ein beliebiges Feld gesetzt werden, sondern **nur auf ein beliebiges derjenigen Felder, auf denen bereits die Murmel eines/r Mitspielers/-in liegt**. Hierzu wird **die Murmel des/r Mitspielers/-in um genau ein Feld verschoben** und **die eigene Murmel auf das hierdurch frei werdende Feld abgelegt**.



Spieler/-innen dürfen für ihren Zug nur diejenigen Felder nutzen, auf denen Murmeln ihrer Mitspieler/-innen liegen und **nicht diejenigen Felder, auf denen jeweils ihre eigenen Murmeln liegen**. Murmeln, die bereits von drei anderen Murmeln umgeben sind, können nicht mehr verschoben werden, und verbleiben bis zum Ende des Spieles auf ihrer Position.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die Spieler/-innen alle Murmeln gesetzt haben oder wenn ein/e Spieler/-in nicht mehr setzen kann. Letzteres kann vor allem bei wenigen Spieler/-innen geschehen dann, wenn neben keiner fremden Murmel mehr ein Feld zum Verschieben frei ist.

III. Spieldauszählung

Am Ende des Spieles werden alle Sechsecke ausgezählt. Jedes Sechseck erhält so viele Punkte zugeordnet, wie die Anzahl der Spieler mit den meisten Murmeln im Sechseck.



Dieses Sechseck zählt **1 Punkt**, da nur ein/e Spieler/-in die meisten Murmeln platziert hat.

Dieses Sechseck zählt **1 Punkt**, da nur ein/e Spieler/-innen die meisten Murmeln platziert hat.

Dieses Sechseck zählt **2 Punkte**, da zwei Spieler/-innen gleich viele Murmeln platziert haben.

Dieses Sechseck zählt **3 Punkte**, da drei Spieler/-innen gleich viele Murmeln platziert haben.

Dieses Sechseck zählt **6 Punkte**, da sechs Spieler/-innen gleich viele Murmeln platziert haben.

Die Summe der Punkte aller Sechsecke im Spielfeld ist die **Gesamtpunktzahl, die alle Spieler/-innen gemeinsam erreicht haben (kooperative Variante)**. In der Wettstreitvariante werden die Sechsecke getrennt ausgezählt (Jeder zählt für sich die Sechsecke, in denen er/sie die meisten Murmeln platziert hat. Bei Gleichstand an Murmeln im Sechseck unter mehreren Spieler/innen zählt das Sechseck für jede dieser Spieler/innen jeweils einen Punkt).

Die **Stormarner Werkstätten für Menschen mit Behinderung in Ahrensburg** und *Sinnwissen.de* freuen sich sehr, Spielverläufe kennen zu lernen und von Ideen für neue Regeln zu erfahren.



<https://sinnwissen.wordpress.com/2017/07/04/spielohnename/>



<https://instagram.com/sinnwissen>



<https://twitter.com/sinnmacht>



<https://www.youtube.com/user/TwoDoorsOpenFriends>



<https://www.facebook.com/Sinnmacht>



Die wirtschaftliche Verwertung der Spielidee erfolgt in Alleinverantwortung durch die Stormarner Werkstätten Ahrensburg.

Nicht geeignet für Kinder unter 6 Jahren! Verschluckbare Kleinteile.

Sinnwissen.de Die Spielidee stammt von Dr. Ronald Deckert.