

UISGE für 2 Spieler

Ausstattung: 6 helle Steine, 6 dunkle Steine, Spielplan

Jeder Spieler erhält sechs Steine einer Farbe und stellt sie wie in der Abbildung gezeigt auf. Dabei müssen die leeren Seiten nach oben zeigen. Die Farben werden ausgelost. Hell beginnt.

Ziel des Spiels ist es, als erster alle eigenen Steine mit der Bildseite der „Krone“ nach oben zu legen.

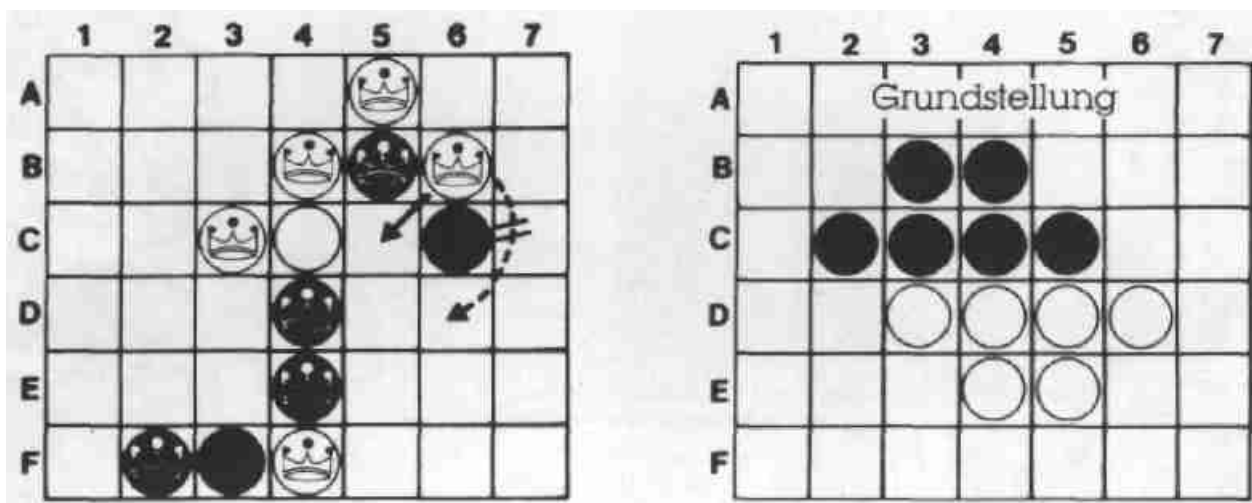
Abwechselnd springt jeweils ein Stein über einen anderen eigenen oder gegnerischen Stein in **waagrechter** oder **senkrechter** Richtung. Das Landefeld muß frei sein. Der springende Stein wird herumgedreht. So wird ein zunächst mit der leeren Seite nach oben zeigender Stein zum Krone-Stein und ein Krone-Stein verwandelt sich beim Springen wieder zum leeren Stein.

Krone-Steine dürfen im Gegensatz zu leeren Steinen auch ziehen.

Gezogen wird mit Krone-Steinen entweder in waagrechter oder senkrechter oder diagonaler Richtung jeweils ein Feld weit auf ein freies Feld. Beim Ziehen werden Krone-Steine nicht herumgedreht.

Bedingung; jedes Ziehen oder Springen ist nur dann erlaubt wenn danach **alle zwölf Steine** miteinander in **waagrechter** oder **senkrechter** Richtung **verbunden bleiben**.

Sobald es einem der Spieler gelungen ist alle sechs Steine seiner Farbe mit der Kronen-Seite nach oben zu drehen, hat er gewonnen.



Beispiel: Der Stein auf B6 darf nach C5 ziehen, aber nicht nach D6 springen.