

Christiane Frankenstein



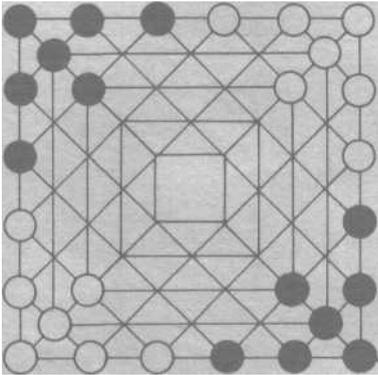
Spielanleitung



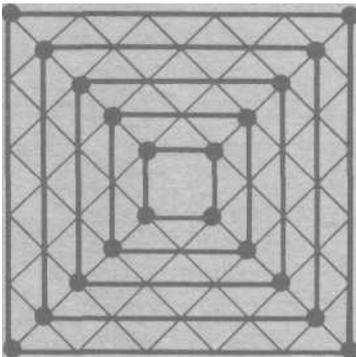
Ausstattung:

14 rote Steine
14 gelbe Steine
Spielplan

Jeder Spieler erhält 14 Spielsteine einer Farbe, die auf die Startposition gestellt werden (siehe Abb.). Rot beginnt.



Ziel des Spiels ist es, alle vier Eckpunkte des inneren Quadrates zu besetzen. Abwechselnd wird jeweils **ein Stein** in beliebiger Richtung entlang einer Linie auf einen **freien Kreuzpunkt** gezogen.

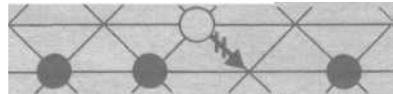


Auf den diagonalen Linien darf ein Stein nur um ein Feld auf einen angrenzenden freien Kreuzungspunkt gezogen werden. Auf den senkrechten und waagrechten Linien kann ein Stein beliebig weit gezogen werden (maximal von einem bis zum anderen Endpunkt der Linie).

Das Überspringen von eigenen oder fremden Steinen ist **nicht** erlaubt.

Umschließt ein Spieler mit zwei seiner Steine einen Stein des Gegenspielers auf einer Linie (waagrecht, senkrecht oder diagonal), darf er diesen Stein aus dem Spiel nehmen.

Ein Stein darf **nicht** auf einem Punkt zu stehen kommen, der zwischen zwei gegnerischen Steinen liegt, wenn diese drei Punkte durch eine Linie verbunden sind. Befindet sich der Stein auf einer senkrechten oder waagrechten Linie, darf er zwischen den gegnerischen Steinen hindurch gezogen werden.



Gewinner ist, wer die 4 Eckpunkte des inneren Quadrates mit seinen Steinen besetzt hat. Gewinner ist auch, wer seinem Gegenspieler alle bis auf 4 Steine genommen hat.

Spielvariante I

Nicht nur einzelne Steine können eingeschlossen werden, auch zwei oder mehr, solange sie zusammenhängend auf einer waagrechten, senkrechten oder diagonalen Linie stehen.

Spielvariante II

Ein Stein darf zwischen zwei gegnerische Steine gezogen werden, wenn dadurch einer der beiden gegnerischen Steine eingeschlossen wird.

Der gegnerische Stein wird aus dem Spiel genommen.

Zug von Rot.



Der gelbe Stein B wird aus dem Spiel genommen.

