

Vier mal Vier

Ein schnelles Spiel zum Kombinieren und Taktieren für zwei Spieler ab 10 Jahren von Wolfgang Panning

I. Spielmaterial:

16 verschiedene Bausteine in vier Farben

4 Tafeln

1 Spielregel

II. Spielziel:

Zug um Zug bauen zwei Spieler eine Mauer, bestehend aus vier Steinen in der Breite und vier Steinen in der Höhe.

Jeder dieser Steine hat auf zwei gegenüberliegenden Seiten je eine von vier verschiedenen Formen eingefräst.

Der Spieler, dem es gelingt waagrecht, senkrecht oder diagonal eine Reihe mit vier gleichen oder vier verschiedenen Formen zu bilden, gewinnt das Spiel.

III. Spielvorbereitung:

Vor der ersten Partie empfiehlt es sich, die Bausteine einmal genau zu betrachten. Jeder Stein ist einzigartig, gehorcht aber gleichzeitig einer strengen Systematik. Sie sind zudem so gestaltet, dass man von oben erkennen kann, welche Formen sich auf beiden Seiten befinden. Da es im Spiel sehr auf das Erkennen der Formen ankommt, sollte für ausreichend gute Lichtverhältnisse gesorgt werden.

Die Steine werden auf die in Form und Farbe entsprechenden Felder der Tafeln gestellt. (Abb. 1)

Sie werden im Verlauf des Spieles heruntergenommen und in der Mauer verbaut.

Die Tafeln sollen zu jeder Zeit einen Überblick über die Steine geben.

Sie müssen daher von beiden Spielern gut eingesehen werden können.

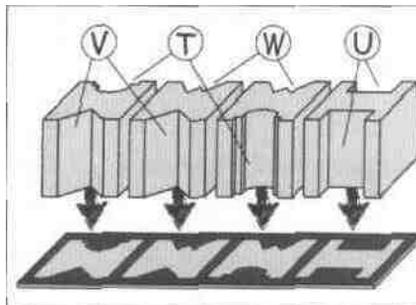


Abb.1

Die verschiedenen Formen sind nach ihrer Gestaltung in der Draufsicht mit den Buchstaben T, U, V und W benannt.

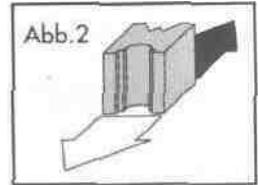
Siehe auch Regelabschnitt „Spielende und Wertung“

IV. Spielablauf:

Es wird ein Startspieler bestimmt.

Dieser nimmt einen Stein von einer beliebigen Tafel und stellt ihn in der Mitte zwischen sich und seinem Gegner auf.

Er richtet den Stein so aus, dass er die gewählte Form betrachten kann, die andere Form zeigt automatisch zu seinem Gegenüber. (Abb.2)

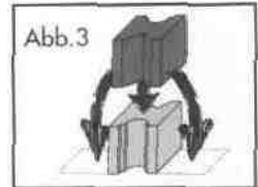


Danach ist der Gegenspieler an der Reihe.

Jeder neue Stein muss in gleicher Ausrichtung direkt neben **oder** auf einen vorhandenen Stein gesetzt werden. (Abb.3)

Man kann entscheiden, ob man in die Höhe oder in die Breite bauen möchte.

In der untersten Reihe müssen die Steine immer in einer geschlossenen Reihe verbaut werden. Ab der zweiten Reihe ist man dazu nicht mehr gezwungen.



Zug um Zug entsteht zwischen beiden Spielern eine Mauer mit bis zu vier Steinen nebeneinander und maximal vier Steinen übereinander.

Beim Errichten der Mauer ist folgende

FARBREGEL zu beachten:

In jeder waagerechten und senkrechten Reihe darf nur ein Stein jeder Farbe verbaut werden. (Abb.4)

Der Spieler, der nicht am Zug ist, achtet darauf, dass sein Gegenspieler die Farbregel einhält.

Ein falsch gesetzter Stein wird auf seine Tafel zurückgestellt und der gleiche Spieler ist noch einmal an der Reihe,

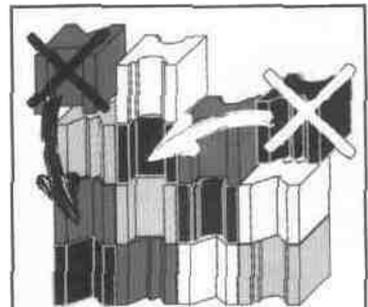
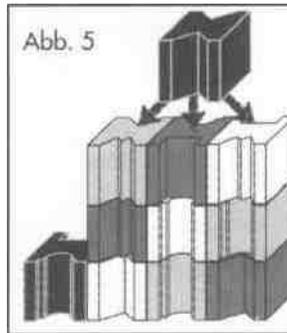
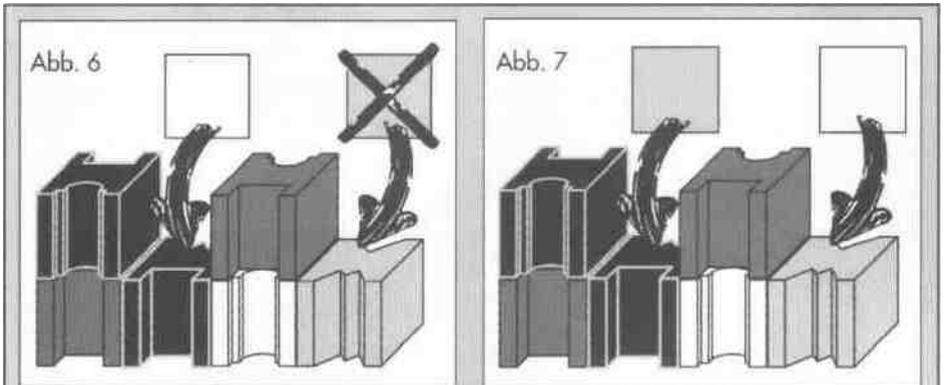


Abb. 4 Beispiel:
Diese Steine dürfen nicht gesetzt werden.

Die Farbregel kann dazu führen, dass durch die Wahl einer Farbe die Mauer nicht vollendet werden kann und Steine übrigbleiben:



Beispiel 1
Der dunkelrote Stein ist der letzte Stein, der gesetzt werden kann. Ein weiterer Stein verletzt in jedem Fall die Farbregel. Es bleiben 5 Steine übrig!



Beispiel 2

Abb.6: In der zweiten waagerechten Reihe fehlen ein gelber und ein oranger Stein. Wird der gelbe Stein auf den dunkelroten Stein der untersten Ebene gestellt. Kann auf dem orangen Stein der untersten Reihe nicht mehr gebaut werden. Der waagerecht fehlende orange Stein ist senkrecht nicht erlaubt. (Die Mauer wird aus maximal 1 3 Steinen bestehen können.)

Wird dagegen der gelbe Stein auf den vorhandenen orangen Stein gesetzt, kann die zweite Reihe komplett errichtet werden.

Hinweis: Dieses Beispiel erlangt in der Profiregel eine besondere Bedeutung.

Für jeden Spieler **soll nur die eigene Seite einsehbar** sein.

Informationen über die Gegenseite erschließen sich über Oberseiten sichtbarer Steine in der Mauer und über die Tafeln.

V. Spielende und Wertung

V. I. Die Viererreihe

Sobald auf einer Seite der Mauer waagrecht, senkrecht oder diagonal betrachtet eine **Viererreihe**, bestehend aus vier gleichen Formen oder den vier verschiedenen Formen, entstanden ist, endet das Spiel **sofort**. Verbliebene Steine werden nicht mehr verbaut.

- Der Spieler, der den letzten Stein gesetzt hat, gewinnt, wenn nur auf seiner Seite eine Viererreihe entstanden ist.
- Da mit jedem Stein auch auf der Gegenseite eine Form platziert wird, kann eine Siegbedingung ungewollt beim Gegenspieler erfüllt werden. In einem solchen Fall hat dieser gewonnen.
- Der Gegner gewinnt ebenfalls, wenn in einem Zug Viererreihen auf beiden Seiten gebildet werden.

V.2. Die Dreierreihen

Sollte der letzte mögliche Stein in der Mauer verbaut sein und es ist keine Viererreihe entstanden, erhalten die Spieler für jede waagrecht, senkrecht oder diagonal **zusammenhängende Reihe dreier gleicher Formen** je einen Punkt.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Ein Unentschieden ist möglich.

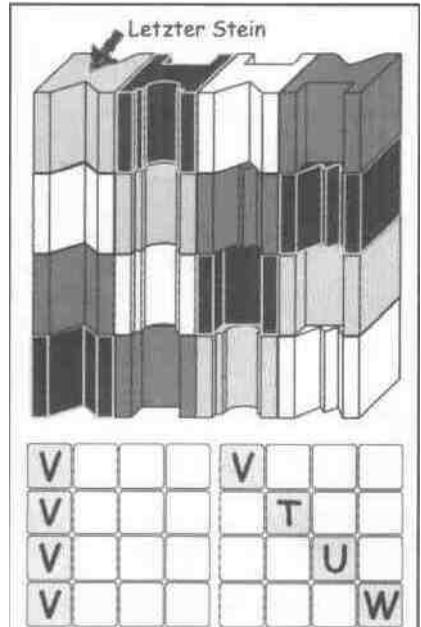


Abb.8 VIERERREIHE

Beispiel einer Wertung:

Der orange Stein wurde zuletzt verbaut. Es entstanden zwei Viererreihen, (Das die Siegbedingung doppelt erfüllt ist, ist ohne Bedeutung!)

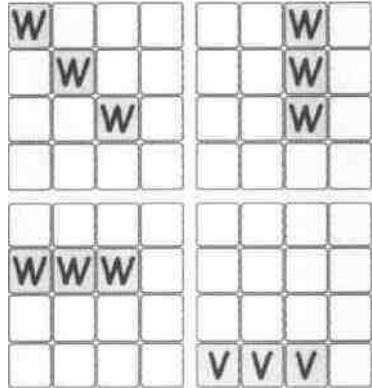
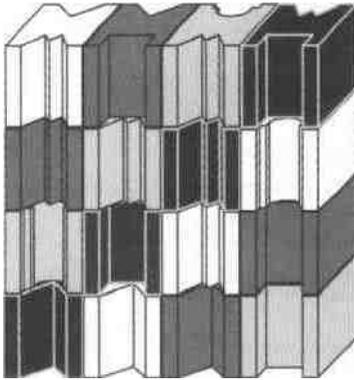


Abb. 9 **DREIERREIHEN**

Es ergeben sich vier Reihen mit je drei gleichen Formen und somit insgesamt vier Punkte.

Ein Tipp!

Wer nach einer zuvor festgelegten Anzahl von Partien einen Gesamtsieger ermitteln möchte, sollte folgende Punktwertung ausprobieren:

Für einen Sieg durch Viererreihe(n) gibt es pauschal 7 Punkte.

Der Unterlegende bekommt für jede Dreierreihe einen Punkt. (Jede Viererreihe beim Verlierer wird ebenfalls mit einem Punkt gewertet, aber nur, wenn sie aus gleichen Formen besteht.)

Bei Partien ohne Viererreihe erhält jeder seine für Dreierreihen erhaltenen Punkte notiert. Der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt.

(Der Startspieler sollte natürlich bei jeder neuen Partie wechseln.)

VI. Die Profiregel:

Beachte: Die Profiregel sollte wirklich erst ausprobieren, wer mit der Grundregel genügend Erfahrung gesammelt hat.

Die Intervention:

Erkennt ein Spieler, dass durch den gerade vom Gegner gesetzten Stein die Mauer nicht komplett erstellt werden kann, darf er Einspruch erheben und die Rücknahme des letzten Steines verlangen.

Der Stein wird auf seinen Platz auf der Tafel zurückgestellt. Der Spieler, der ihn gesetzt hat, ist weiter an der Reihe. Er muss weder den gleichen Stein nehmen noch an gleicher Stelle bauen.

Sollte ein Spieler nach seinem Zug selbst erkennen, dass durch seinen gerade gesetzte Stein die Wand nicht vollendet werden kann, darf er diesen nur mit Erlaubnis seines Gegners zurücknehmen.

Der Zeitraum, in dem interveniert werden kann, endet sofort, wenn der nächste Spieler einen Stein gesetzt hat. Ein vorletzter oder noch älterer Zug kann nicht beanstandet werden.

Die Mauer wird nicht korrigiert und in jedem Fall aus weniger als 16 Steinen bestehen.

Sollte eine solche Situation von einem Spieler festgestellt werden, sagt er dieses seinem Gegenspieler an.

Ab jetzt darf keine Intervention mehr ausgesprochen werden.

Die Intervention:

Abb. 10: Diese Situation ist aus der Abb. 6 bereits bekannt. Es darf interveniert werden!

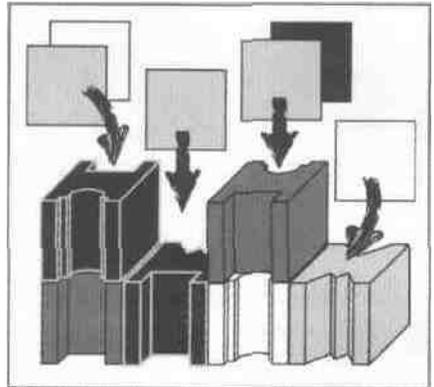
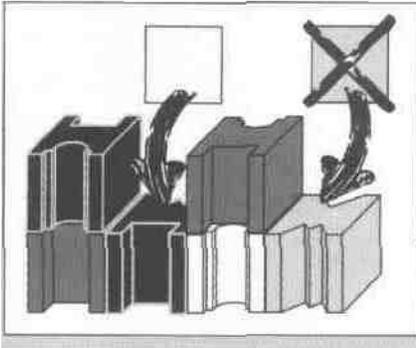


Abb. 11 : In dem Beispiel gibt es 6 Möglichkeiten für die Farbwahl eines Steines.

VII. Schlusswort:

Wer es gerne noch etwas schwieriger möchte, dem sei das Weglassen der Tafeln empfohlen.

Der Autor möchte allen Testspielerinnen und -Spielern für ihre Unterstützung und ihre wertvollen Hinweise danken. Ganz besonders Frank Strüßmann und Christian Immler, sowie allen, die sich im Tagungshaus Drüberholz, Spielezentrum Niedersachsen, treffen, spielen und arbeiten, Astrid & Bernward, Birgit & Klaus und allen Gefolgsleuten des Kardinals,
Für Moritz und Lena Marie-

Copyright 2001 by Wolfgang Pannig

HOLZINSEL

Ringstr. 17
56290 Sevenich
www.holzinsel.de

