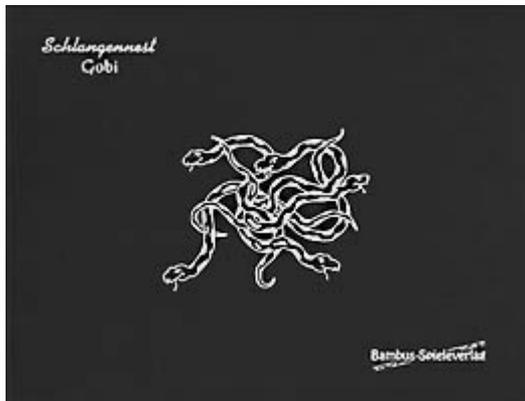


Schlangennest

ein taktisches Legespiel von Günter Cornett
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren



Inhalt

Spielvorbereitung
Spielbeginn
Sonderfälle

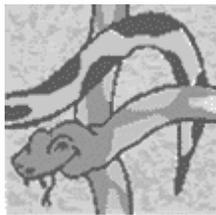
Spielfeldrand
Kopf und Schwanz
Schlange ohne Ende

Spielende
Taktik

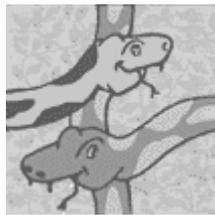
Varianten

Zum Spiel gehören:

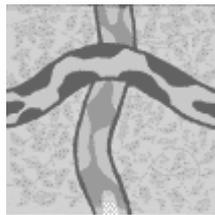
78 quadratische Schlangenkarten in vier Sätzen zu 18 Karten, jeweils bestehend aus:



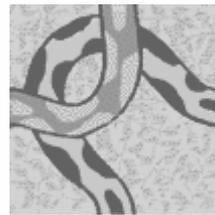
1 Schwanzteil



1 Kopfteil



7 geraden und



9 gekrümmten
Schlangenteilen

Auf jeder Karte befinden sich mindestens zwei Schlangenteile: eines in der Farbe eines Spielers und eines in neutraler Farbe. Letzteres kann von jedem Spieler genutzt werden.

Ziel des Spieles ist es, auf einer vorgegebenen Fläche (dem Schlangennest) aus den Karten der eigenen Farbe eine möglichst lange Schlange zu legen.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält die Schlangenkarten einer Farbe und legt sie nach Geraden und Kurven sortiert vor sich ab.

Die Spieler einigen sich auf die Größe der Spielfläche. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad betragen Länge und Breite:

Schwierigkeitsgrad	bei 2 Spielern	bei 3 Spielern	bei 4 Spielern
einfach:	6x6 Felder	7x7 Felder	8x8 Felder
empfohlen:	5x7 Felder	6x8 Felder oder 5x9 Felder	7x9 Felder oder 6x10 Felder
sehr anspruchsvoll:	4x8 Felder	4x10 Felder	5x11 Felder
(1 Feld= 1 Kartenplatz)			

Damit ist nur die Größe der Spielfläche festgelegt, nicht aber deren genaue Lage. Diese ergibt sich erst im Laufe des Spiels (s.u.: "Der Spielfeldrand entsteht").

Spielverlauf:

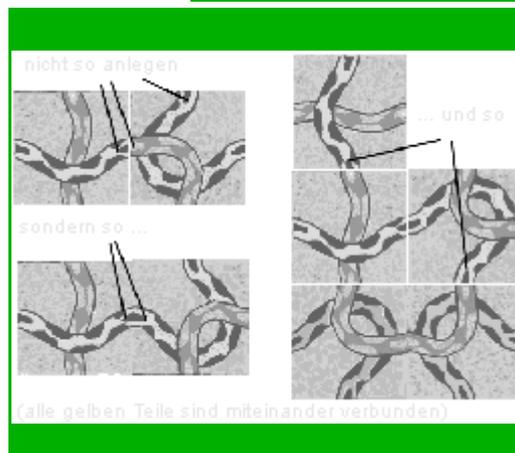
Spielbeginn:

Der erste Spieler legt ein Kärtchen auf den Tisch. Die folgenden Spieler legen ihr erstes Teil an ein bereits liegendes an (waagrecht, senkrecht, diagonal). Dabei sind die unten aufgeführten Anlegeregeln zu beachten.

(Es ist nicht sinnvoll, mit dem Kopf oder dem Schwanz zu beginnen. Stattdessen sollte man eine Gerade oder eine Kurve wählen)

Von der zweiten Runde an gilt:

Der Spieler, der am Zug ist, legt ein beliebiges Schlangenkärtchen an seine Schlange an. Er muß hierzu das Schlangenteil seiner eigenen Farbe verwenden (nicht das neutrale!). Stößt er dabei auf ein bereits liegendes graues Schlangenteil, kann er es nutzen, indem er seine Schlange daran anschließt und im folgenden Zug an dessen anderem Ende weiterbaut.



Hierbei können auch mehrere zusammenhängende neutrale Schlangenteile

hierbei können auch mehrere zusammenhängende neutrale Schlangenteile gleichzeitig genutzt werden (auf diese indirekte Weise auch das neutrale Teil des gerade gelegten Kärtchens).

Oft ist man gezwungen, beim Verlängern der eigenen Schlange gleichzeitig ein graues Schlangenteil an die Schlange eines Mitspielers anzufügen. Man hat dabei aber auch die Möglichkeit, die Schlange des Konkurrenten in eine bestimmte Richtung zu lenken.

Menü - Inhalt

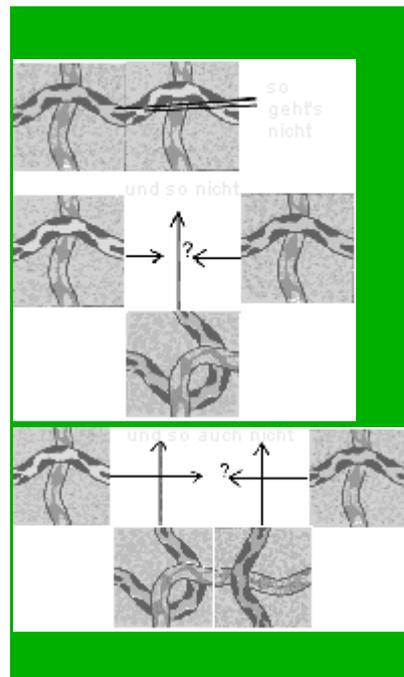
Seltene Sonderfälle

Wichtig: Man darf kein Schlangenteil so legen, daß man die eigene Schlange oder die eines Mitspielers mit einer anderen Schlange verbindet. Auch darf man kein Teil so legen, daß drei Schlangen über dasselbe Feld geführt werden, oder sich auf zwei benachbarten Feldern jeweils zwei verschiedene Schlangen kreuzen.

Kommt man in diese - sehr seltene - Situation, ohne es gleich zu merken, so macht der Spieler, der diese Situation herbeigeführt hat, seinen Zug rückgängig und legt ein anderes Kärtchen.

Noch seltener kommt folgende Regel zur Anwendung:

Eine Situation, in der zwei Schlangen jeweils mit ihren beiden Enden auf dasselbe Feld geführt werden und die beiden Enden einer Schlange dort nur durch ein Kurventeil verbunden werden können, darf nur herbeigeführt werden, wenn derjenige der beiden betroffenen Spieler, der als nächstes am Zug ist, über ein Kurventeil verfügt. Andernfalls muß der Spieler, der mit seinem Zug eine solche Situation herbeiführen würde, ein anderes Teil, u.U. sein Kopf- oder Schwanzteil legen. (Könnten die beiden Enden nur durch eine Gerade verbunden werden und steht diese dem betroffenen Spieler nicht mehr zur Verfügung, so kann und muß dieser logischerweise das Schwanzteil legen.)



Der Spielfeldrand entsteht:

Die genaue Lage der Spielfläche ergibt sich, wenn die vereinbarte Felderzahl in beiden Richtungen erreicht ist. Wird bei einer vereinbarten Spielfläche von z.B. 7x9 Feldern in einer Richtung das achte Teil gelegt, so dürfen in der anderen Richtung maximal sieben Kärtchen liegen. Das neunte Kärtchen kann an jede der beiden Seiten angelegt werden. Erst wenn es liegt, ist die genaue Position der Spielfläche in der Länge endgültig festgelegt.

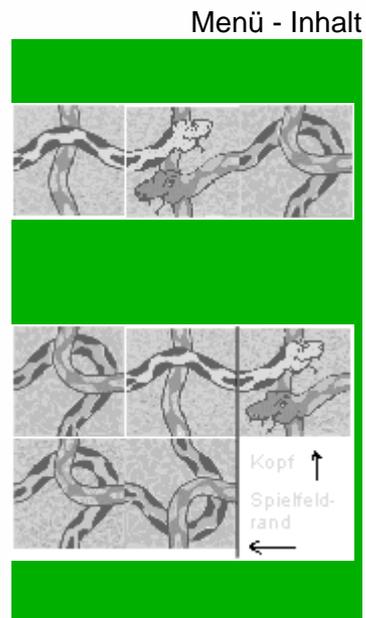
Außerhalb dieser Spielfläche dürfen nur Kopf- oder Schwanzteile angelegt werden.

Kopf und Schwanz

Es ist normalerweise nicht sinnvoll, das Kopf- oder das Schwanzteil an die eigene Schlange anzulegen, da man sich hierdurch eine Anlegemöglichkeit für die folgenden Züge nimmt.

Besonders gegen Ende des Spieles ist es aber häufig die einzige Möglichkeit, ein Kärtchen zu legen, ohne die eigene Schlange mit der eines Mitspielers zu verbinden.

Ein Kopf- bzw. ein Schwanzteil muß auch gelegt werden, wenn die Schlange eines Spielers den Spielfeldrand berührt (siehe Zeichnung rechts). Andere Schlangenteile dürfen nicht außerhalb der vorher definierten Spielfläche abgelegt werden.



Das Legen des Kopf- oder Schwanzteils gilt immer als normaler Spielzug. Er muß nicht sofort ausgeführt werden, wenn es noch Zugalternativen am anderen Ende der Schlange gibt.

Ist eine Schlange an beiden Ende durch Kopf und Schwanz fertiggestellt, kann der Spieler kein Kärtchen mehr legen. Die anderen spielen aber weiter, bis auch ihre Schlangen fertiggestellt sind.

(Hinweis für Ästheten: Da es möglich ist, daß die eigene Schlange durch den Zug ei-nes Mitspielers einen Kopf in der neutralen Farbe erhält, sollte man immer erst das Schwanzteil und später das Kopfteil legen. So ist weitgehend sichergestellt, daß keine Schlange eines Spielers zwei Köpfe bekommt).

Eine Schlange ohne Anfang und Ende ?!

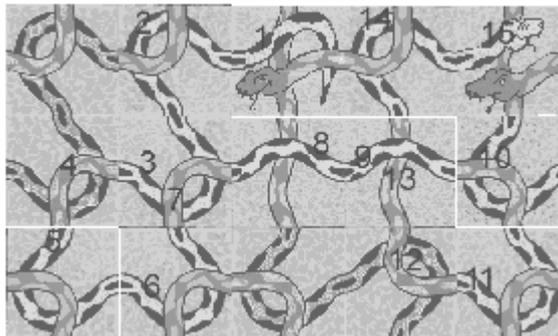
Im Laufe des Spieles kann es passieren, daß beide Enden einer Schlange miteinander verbunden werden, entweder durch den Zug eines Mitspielers oder aus taktischen Gründen durch den Spieler selbst. Ist der Spieler dann wieder am Zug, so kann er natürlich kein Kärtchen legen.

Stattdessen öffnet er die Schlange wieder, indem er ein beliebiges Kurventeil seiner Farbe um 90° dreht. Ist dies nicht möglich, ohne die Anlegeregeln zu verletzen, so ist seine Schlange beendet. Dann darf er nur noch eine Gerade gegen das Schwanzteil austauschen (was ihm einen Punkt einbringt, da jedes Schlangenteil zählt, also Kopf und Schwanz auf dem neuen Teil. Siehe auch Spielende).

(Ist auch dies nicht möglich, weil seine Schlange nur aus nichtdrehbaren Kurventeilen besteht, so hat er extrem schlecht gespielt und das Spiel sowieso verloren.)

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler ihre Schlangen fertiggestellt haben. Sieger ist, wessen Schlange dann am längsten ist. Das ist die, die aus den meisten Schlangenteilen besteht. Neutrale Teile zählen dabei genauso wie Teile der eigenen Farbe.



Diese Schlange besteht aus 15 Schlangenteilen.

Taktische Hinweise:

Das naheliegende Ziel ist, möglichst viele neutrale Teile in seine Schlange miteinzubauen. Dabei sollte man aber immer daran denken, daß man sich langfristig genug Spielraum erhält.

Wer frühzeitig an den Rand gelenkt wird, hat kaum noch Chancen auf den Sieg. Auch wer zu Beginn des Spieles zu viele Kurven verbaut, wird schnell handlungsunfähig. Denn eine Kurve bietet immer zwei Richtungsalternativen, die Gerade nur eine.

Varianten zu 'Schlangennest'

Schlangennest ist trotz des einfachen Materials ein ausgesprochen variables Spiel. Es bietet nicht nur reichlich taktische Möglichkeiten sondern auch viele Regelvarianten.

Aus folgendem Regelwerk kann sich jeder selbst sein Lieblingsspiel zusammenstellen:

Vereinfachtes Spiel für jüngere Kinder

Man verzichtet auf die Begrenzung der Spielfläche. So ist es nicht mehr möglich, eine fremde Schlange ins Aus zu führen. Es bleibt aber weiterhin sinnvoll, möglichst in der Mitte zu bleiben.

Spiel mit festgelegter Spielfläche oder Rahmen (für 2-3 Spieler)

Die vierte nicht benötigte Schlange kann zu Beginn des Spieles quer über die Spielfläche gelegt werden. Die in der Waagerechten und Senkrechten am weitesten voneinander entfernten Karten markieren jeweils die erste und letzte Spalte und Reihe der Spielfläche. Um die beiden Spielfeldhälften nicht zu sehr zu trennen, sollten im Mittelteil der neutralen Schlange viele geraden verwendet werden.

Bei zwei Spielern kann auch ein Rahmen oder ein Teilrahmen aus den beiden übrigen Schlangen gebildet werden. Die neutralen Teile der Kurven führen dann von der Spielfläche in den Rahmen und von dort wieder auf die Spielfläche zurück.

Spiel mit nur einer Anlegemöglichkeit pro Spieler (für 2-4 Spieler)

In der ersten Runde legt jeder Spieler das Schwanzteil.

Spiel mit zwei Schlangen pro Spieler (für 2 Spieler)

Bei zwei Spielern ist auch ein Spiel mit zwei Schlangen pro Spielern möglich. Ein Spieler beginnt, indem er das Schwanzteil einer seiner Schlangen legt. Der andere Spieler legt seine beiden Schwanzteile entsprechend den Regeln ab. Der erste Spieler legt nun das Schwanzteil seiner zweiten Schlange, sowie eine Gerade oder Kurve an das in der vorigen Runde abgelegte Schwanzteil. Danach legt jeder Spieler immer zwei Teile, eines von jeder Farbe. Die Reihenfolge darf dabei frei gewählt werden.

Das Spiel mit zwei Schlangen pro Spieler ist besonders reizvoll, wenn jeder Spieler pro Runde nur ein Teil legen darf. Er sucht sich dann jeweils aus, welche seiner Schlange er verlängern möchte (Die Schwanzteile müssen jedoch zuerst gelegt werden).

Zur Taktik: Diese Variante ermöglicht das Jagen von kleinen Schlangen durch große. Hat ein Spieler von einer Schlange schon viele Karten ausgelegt, so ist es sinnvoll, diese in die Nähe der kurzen Schlange seines Gegners zu führen. Gelingt es ihm, diese beiden Schlangen durch Legen seines Kopfteiles zu vollenden, so werden bei ihm selbst wenige, beim Gegner aber viele ungelegte Karten wertlos. Selbst wenn dies nicht gelingt, so ist die Drohung eine starke Waffe.