

VERSUS™

DIE REGELN

www.versus-le-jeu.net

Spielvorstellung

Nachdenken- und kombinierte Strategiespiel, mit 2 Spielern, ab 8 Jahren.

Dauer : ca. 30 Minuten

Ein Spieler hat die Farbe blau und der andere die Farbe braun.

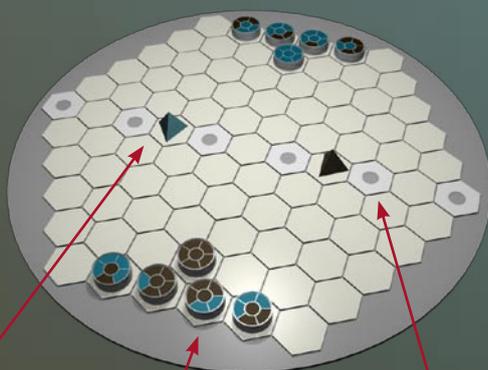
Der Blau beginnt immer den Spiel und die Spieler spielen reihum. Sie bewegen einen ihren Steine.

Spielziel

Mehr Punkte als seinen Gegner gewinnen bei Steine von seiner Farbe auf die 6 grauen markierten Zielfelder auf den Spielbrett zu legen.

Spielmaterial

- Ein Spielbrett von 91 sechseckigen Felder mit 6 markierte Felder auf die Mittelachse. Die 6 markierte Felder, nennt man die Zielfelder.



VERSUS blau

rundformige braun
3 braun, 2 blau

sechseckigen
markierte

- 12 Spielsteine : 2 Tetraeder formiger VERSUS und 10 rundformige Steine :

-- Ein VERSUS per Spieler, mit der Farbe jeder Spieler, blau und braun.

-- Zehn Steine mit auf jeden ihren Seite ein Zentrum und 5 Teile. Jeder dieser Bereich (Zentrum oder Teile) ist entweder blau oder braun. Das Zentrum der sichtbare Seite von dem Stein bezeichnet der Spieler, der dieser

Stein kontrolliert. Die Teile mit der selben Farbe als das Zentrum bestimmen das Wert. Zwischen die zwei Seiten der Steine, nur die Farbe des Zentrum wechselt. Ein Stein hat ein verschiedenes Wert nach dem Spieler, der dieser kontrolliert. Das Beispiel gegenüber stellt einen selben Stein gesehen auf jeder der zwei Seite vor : 2 blau VS 3 braun.

Spielbeginn

Jeder Spieler beginnt den Spiel mit seinem VERSUS und 5 Steine, die er kontrolliert.

Der Blau beginnt immer.

Bewegungen der steine

Jeder Spieler an seiner Reihe muß : entweder seinen VERSUS bewegen oder einen Stein, der er kontrolliert, bewegen. Alle Steine, sowie die VERSUS können nur auf eine freie Stelle gelegt werden und können nicht über eines anderes Steines bewegen. Die Steine sind einmal von einem einzelnen Feld in der gewünschte Richtung bewegt.



Die VERSUS sind in gerade Strecke in alle gewünschte Richtung und von soviel gewünschte Felder bewegt. Die « VERSUS » können zu einem ZielKasten übergehen, aber sie können sich nicht dort anhalten.



Ein Spieler kann nicht mehr bewegen noch einwirken auf ein Stein, der auf einen der sechs Zielfelder des Spielbretts legt.

Um die mögliche Bewegungen zu sehen, klicken an ihren VERSUS oder an jeder der Steine, die sie kontrollieren. Um ein Stein zu bewegen, klicken an diesen Stein. Die erreichbaren Felder wechseln von Farbe. Um die Bewegung zu verwirklichen, klicken sie auf das Anfangsfeld von ihrer Wahl. Es ist möglich von Bewegung zu wechseln. Dafür, klicken sie auf ein anderes Feld oder an einem anderen Stein unter ihrer Kontrolle.

Wenn einmal die Bewegung verwirklicht ist, um dieser endlich zu bestätigen, klicken sie auf die Taste am unteren des Fenster.

VERSUS™

DIE REGELN

www.versus-le-jeu.net

Besonderheit des versus

Wenn ein Spieler seinen VERSUS bewegt hat, zieht er alle gegnerische Steine in Richtung seinem VERSUS. Die bewegte Steine müssen in gerade Strecke und in direktes Sehen in alle Richtungen herum des VERSUS



liegen. Danach dreht der Spieler die Steine um, um sie zu kontrollieren.

Ein Stein ist in direktes Sehen des VERSUS betrachtet,



wenn er in gerade Strecke mit ihm ist und wenn es keinen anderen Stein zwischen ihnen gibt.

Bemerken, daß ein Spieler die gegnerische Steine nicht umdrehen kann, um diese zu kontrollieren, wenn er diese Steine in Richtung von seinem VERSUS nicht ziehen kann.

Bemerken auch, daß jeder Stein eine Hauptfarbe hat. Zum Beispiel : 3 braune Teile / 2 blaue Teile. Im Fall von wiederholenen Anziehungen der VERSUS auf einen selben Stein, wird der Spieler, der nicht die Hauptfarbe hat, nach zwei konsekutiven Anziehungen, ausgeben. Er kann aber danach wiederkommen, nachdem er mit einem anderen Stein gespielt hat. Die Bewegung, die diese zwei konsekutiven Anziehungen folgt, wird auch möglich sein, wenn sie mehrere Steine anzuziehen erlaubt, in deren der Stein, der bei der zwei Anziehungen betrachtet würde aber wird es keine dritte Anziehung für den Stein, der früher bei der zwei Anziehungen betrachtet würde, entstehen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist :

- Ein Stein legt auf jeden den 6 markierten Zielfelder der Mittelachse des Spielbretts.
- Einer der Spieler kann keine seine Steine bewegen

- Der Spieler, der mehr Punkte hat, kann weder ausgeglichen noch übergetroffen werden. In diesem Fall, und für die mit 2 Spieler Internet Version das Spiel wird enden und die Spieler werden davon informiert.

Das Spiel ist seit mehr als 7 Tagen untätig : wenn das vorgehende Spiel ist seit mehr als 7 Tagen untätig und nach eine bei E-mail gesendete automatische Erinnerung den 4ten Tag, wird es automatisch beendet. In diesem Fall, der Spieler, der an der Reihe war, ist dann erklärt verliere. Das Spiel zählt in der Elo Ordnung.

- Ein Spieler schlägt vor zu den Andere entweder die Aufgabe oder die Gleichheit, indem er auf der entsprechenden Taste klicket. In dem ersten Fall, ist das Spiel verloren für den Spieler, der auf gibt und in dem zweiten Fall, ist das Spiel betrachtet als « Gleichheit Kraft », wenn der andere Spieler den Vorschlag akzeptiert hat, indem er auf den entsprechenden Taste geklicket hat, wenn er den Vorschlag ab lehnt, geht das Spiel normalerweise weiter.

Spielgewinnen

Für jeder auf ein Zielfeld gelegte Stein gewinnt der Spieler, der dieser Stein kontrolliert, ein Zahl von Punkte gleichwertig mit dem Zahl von Teilen seiner Farbe.

Die Punkte von jeden Spieler sind gezählt und der Gewinner ist der Spieler, der mehr Punkte hat. Im Fall von Gleichheit, ist das Ergebnis vom Spiel « Gleichheit Kraft » gesagt.