

Dimension

Spieler und -regel:
Friedemann Friese

Herstellung:
Betina Märker (Dankel), Friedemann Friese

Größe Ratschläge:
Gerit Wölk

Spielerster:

Hannes Keller, Ija Landberg, Stefan Mils, Betina Märker, Ollie Neumann, Helge Posselt, Lutz Voigt, Gerit Wölk, Jens, Werner, Wolfgang. Hier habe ich sicher wen vergessen, aber das Spiel hat einen so langen Werdegang, daß ich mich nicht mehr erinnere.

Abbildung 1

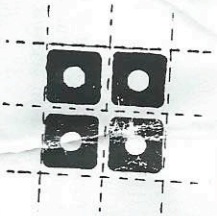


Abbildung 2

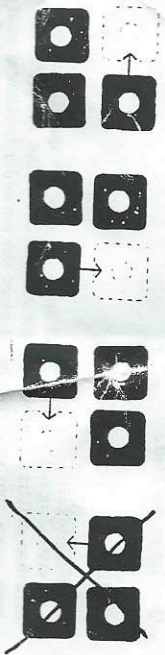


Abbildung 3

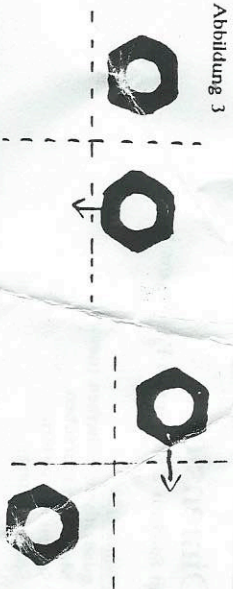


Abbildung 4
Beispiele:



Dimension

Ein Spiel für 2 Spieler von Friedemann Friese

- Spielmaterial:
8 quadratische Scheiben (neutral)
4 Maschinenschrauben
4 Schraubennuttern
1 Spielanleitung

Spielvorbereitung: Vier der acht Scheiben werden als Quadrat in die Mitte der Spielfläche gelegt. Es wird gelost wer beginnt. Ein Spieler spielt mit den Schrauben, der andere mit den Muttern. Zusätzlich bekommt jeder Spieler zwei Scheiben.

Anmerkung: Um das Startquadrat besteht ein fiktiver Ring von Spielfeldern, sodas das Quadrat die Mitte eines 4x4 Quadrates bildet. (Abbildung 1)

Zum Spiel:

1. Der Aufbau

1.1. Die Scheiben
Der Startspieler (Spieler A) legt eine Scheibe auf eines der leeren fiktiven Spielfelder. Der Andere (Spieler B) tut das gleiche. Nun wieder der erste, dann der zweite. Nun liegen 8 Scheiben auf der Spielfläche.

1.2. Die Schrauben und Muttern
Nun legt jeder Spieler abwechselnd je eines seiner Objekte auf eines der noch freien fiktiven Felder. Danach liegen alle 16 Teile als 4x4 Quadrat in der Mitte.

2. Das Schieben
Der erste Zug besteht darin, daß Spieler B eine der quadratischen Scheiben entleert. Danach ist Spieler A an der Reihe. Ab jetzt zieht man, wenn man an der Reihe ist eines der entweder horizontal oder vertikal angrenzenden Teile in die Lücke. Wobei man die Teile des

Gegners und das Teil welches als letztes gezogen wurde nicht ziehen darf d.h. wenn man z.B. mit den Schrauben spielt, darf man die Muttern nicht ziehen. Nun kommt es häufig vor, daß man nicht ziehen kann, weil man sonst entweiser, das eben gezogene oder ein Teil des Gegners ziehen müßte. In diesem Fall und nur dann, muß man ein Teil des Gegners bewegen.

Sonderregel: Wenn die letzten drei Spielzüge nur quadratische Platten gezogen wurden, so darf auf keinem Fall im vierten Zug eine Platte gezogen werden die so einen Zyklus bedeuten würde. (siehe Abbildung 2)

Nachziehen: Wenn man eines seiner eigenen Teile zieht, an das ein anderes direkt waagrecht bzw. senkrecht angrenzt, so kann man dieses nachziehen. Ein drittes an das zwäite angrenzende Teil darf ebenfalls hinterher gezogen werden. (Abbildung 3)

Spielende: Das Spiel endet sobald einer der Spieler alle seine Teile in einem Verbund hat d.h. wenn z.B. alle 4 Schrauben entweder diagonal, vertikal oder horizontal aneinander liegen. (siehe Abbildung 4)