

NEXOS^{TM/MC}

«Einfach kein Durchkommen!»

Ein Spiel von Bernard Tavitian.



Spielmaterial

- 4 x 24 Spielsteine in 4 verschiedenen Farben
- 1 Spielbrett
- 1 Spielregel

Ziel des Spiels

Die Spielsteine sind aus 1 bis 4 Segmenten zusammengesetzt und alle verschieden (Abb. 1).

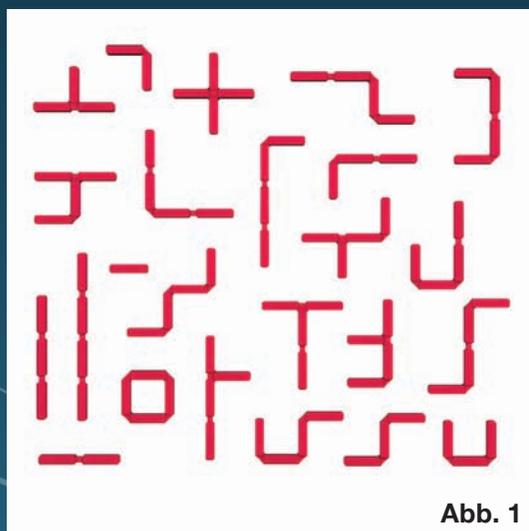


Abb. 1

In jedem Zug legt ein Spieler einen Spielstein auf das Spielbrett. Ziel ist es, so viele Segmente wie möglich auf dem Spielplan unterzubringen. Für jedes Segment eines nicht abgelegten Spielsteins bekommt sein Besitzer am Ende entsprechend viele Punkte.

Spielregeln (für 4 Spieler)

Jeder Spieler bekommt einen Satz Spielsteine in einer Farbe. Die Spieler ziehen im Uhrzeigersinn in dieser Reihenfolge: **Blau, Gelb, Rot, Grün**. In jedem Zug legen sie einen ihrer Spielsteine auf das Brett. Einmal gelegt dürfen die Spielsteine während des ganzen Spiels nicht mehr bewegt werden. Der erste Spielstein jeder Farbe muss mit einem Ende den in der gleichen Farbe gekennzeichneten Kreuzungspunkt berühren (Abb. 2).

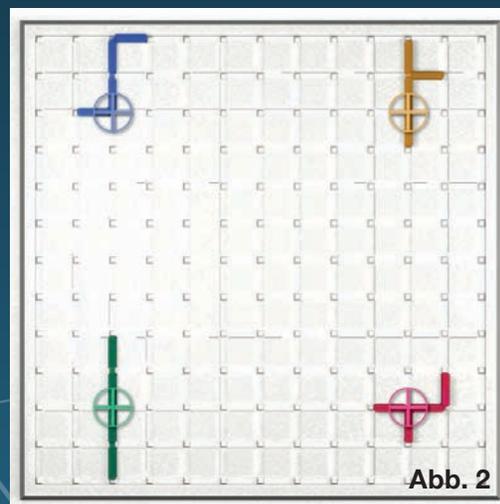
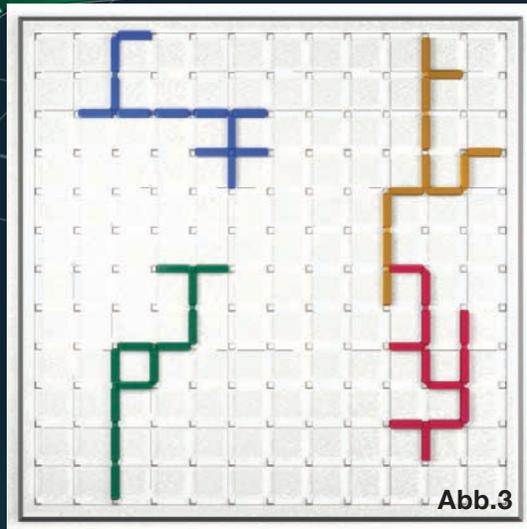


Abb. 2

Die folgenden Spielsteine müssen immer an mindestens einen der schon vorher abgelegten Steine der gleichen Farbe angelegt werden, so dass sie mindestens einen gemeinsamen Berührungspunkt haben. (Abb. 3). Spielsteine dürfen nicht aufeinander gelegt werden.



Der Spieler, der am Zug ist, darf nicht passen, solange er einen Stein ablegen kann. Ist das nicht mehr möglich, ist das Spiel für ihn zu Ende. Die anderen Spieler spielen in der angegebenen Reihenfolge weiter, bis auch sie nicht mehr legen können oder alle ihre Steine abgelegt haben. Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr ablegen kann. Jeder Spieler zählt dann, wie viele einzelne Segmente seine übrig gebliebenen Steine zusammen haben. Der Spieler mit der niedrigsten Anzahl gewinnt das Spiel. Wenn ein Spieler es schafft, alle 24 Spielsteine abzulegen, bekommt er als Bonus -10 Punkte.

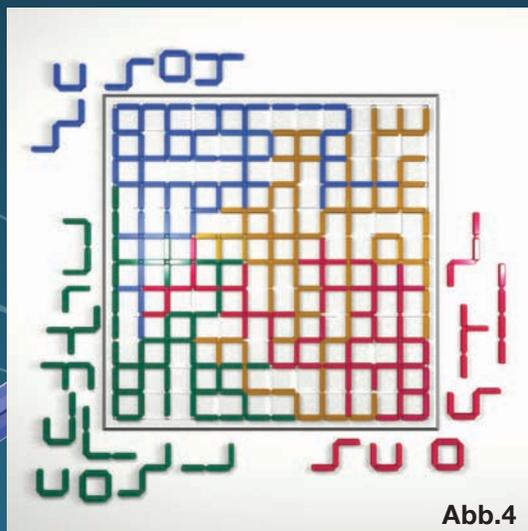


Abb. 4 zeigt ein Spiel, das gerade beendet wurde. **Gelb** hat gewonnen, er konnte alle Steine ablegen und bekommt dafür -10 Punkte. **Blau** hat 18 Segmente übrig behalten und wird 2. **Rot** behält 26, **Grün** 36 Segmente übrig.

Zugbeispiele

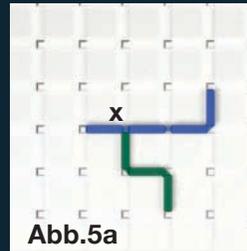


Abb.5a

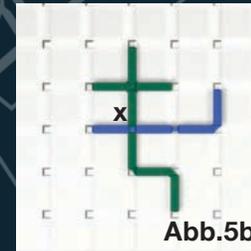


Abb.5b

In Abb. 5a kann **Grün** am Kreuzungspunkt X einen Stein anlegen, da ein zuvor gelegter grüner Stein bereits an diesem Kreuzungspunkt liegt. Der in Abb. 5b gezeigte Zug ist gültig.

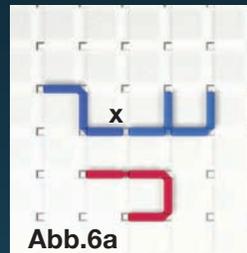


Abb.6a

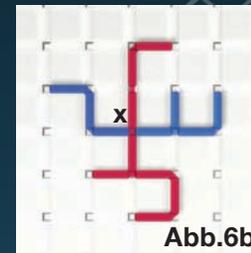


Abb.6b

In Abb. 6a lassen die beiden **blauen** Steine am Kreuzungspunkt X eine Lücke, die **Rot** nutzen kann, indem er mit seinem Stein die **blauen** Steine kreuzt. Der in Abb. 6b gezeigte Zug ist gültig.

Spiel zu zweit

Der erste Spieler nimmt die **roten** und die **blauen** Steine, der zweite die **grünen** und die **gelben**. Die Reihenfolge beim Ablegen bleibt **Blau, Gelb, Rot, Grün**. Die Spielregeln sind die gleichen wie für 4 Spieler. Am Ende zählen die Spieler die übrig gebliebenen Segmente beider Farben sowie eventuelle Bonuspunkte zusammen.

Team-Spiel

Es gelten die gleichen Regeln. **Blau** und **Rot** spielen zusammen gegen **Gelb** und **Grün** und die übrigen Segmente der Spieler eines Teams werden zusammengezählt und mit der Anzahl des anderen Teams verglichen. Auch hier ist die Zugreihenfolge **Blau, Gelb, Rot** und **Grün**.



Verteiler Information:
info@winning-moves.de

NEXOS ist ein Spiel von LUD Editions
© LUD Editions 2010. Alle Rechte reserviert.

