

CAMINOS

Spielanleitung

Anzahl Spieler: 2 oder 4
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 15 - 25 Minuten

Spielziel

Camino's ist ein dreidimensionales Strategiespiel für zwei oder vier Spieler. Ziel ist es, als erster zwei gegenüberliegende Seiten des Spielfeldes mit den eigenen Steinen zu verbinden. Je nach Spielfeld variiert die Anzahl der Seiten, die verbunden werden können, und das Aussehen der Seiten (glatte oder gezackte Feldanordnung).

Spielmaterial

2 beidseitig bedruckte Spielpläne mit 4 Spielfeldern
28 Spielsteine in 2 Farben und 4 verschiedenen Formen
2 neutrale Spielsteine in blau (für Variante)

Grundspiel

Spielvorbereitung

Bei 2 Spielern bekommt jeder Spieler die Spielsteine einer Farbe. Bei 4 Spielern bilden jeweils sich gegenüberliegende Spieler ein Team. Beide Teampartner teilen die Steine einer Farbe nach Form und Anzahl gleichmässig unter sich auf. Ein Spielfeld wird ausgewählt und in die Mitte gelegt. Für das erste Spiel empfiehlt es sich, mit dem Quadrat zu beginnen.

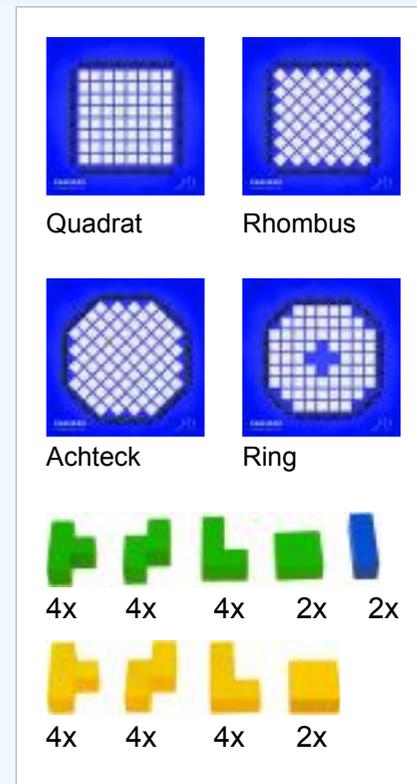


Abb. 1

Spielablauf

Die Spieler legen abwechselnd ihre Steine auf das Spielfeld. Dabei gelten die folgenden Regeln:

- Es dürfen keine Löcher **unter** den Steinen entstehen (siehe Abb. 2).
- Steine dürfen komplett freistehend gesetzt oder an andere Steine angelegt werden; sie dürfen auch andere Steine überdecken, solange mindestens eine ihrer Flächen das Spielfeld berührt. Die maximale Bauhöhe beträgt somit 3 Einzelwürfel (siehe Abb. 3).

Die Spieler versuchen, zwei beliebige gegenüberliegende Seiten zu verbinden; d.h. einen Weg von gleichfarbigen, **von oben sichtbaren** miteinander verbundenen Flächen von einer Spielfeldseite zur anderen zu legen. Eckfelder gehören jeweils zu beiden angrenzenden Seiten.

Eine **Verbindung** besteht, wenn:

- benachbarte Steine durch waagrechte Kanten verbunden sind, nicht nur über Ecken oder senkrechte Kanten (siehe Abb. 4).
- gleichfarbige Flächen nicht nur von oben gesehen nebeneinander liegen, sondern auch senkrecht miteinander verbunden sind. In Abbildung 5 hat Gelb noch nicht gewonnen: Es gibt zwar eine Abfolge gelber, von oben sichtbarer Flächen von einer Seite zur anderen, jedoch sind diese nicht überall mit senkrechten Flächen untereinander verbunden (siehe rotes Kreuz).
- am Spielfeldrand der Stein von oben sichtbar ist: Der Weg muss das Spielfeld selbst nicht berühren. Im Beispiel in Abbildung 6 hat Gelb gewonnen. Der Weg verläuft entlang den weissen Punkten (ein Wegfeld ist nicht sichtbar, Pfeil).



Abb. 2



Abb. 3



Abb. 4

Spielende

Sobald ein Spieler einen Weg von einer Seite zur gegenüberliegenden Seite geschaffen hat, hat er bzw. sein Team gewonnen.

Gelingt es keinem Spieler oder Team, zwei gegenüberliegende Seiten zu verbinden, so endet das Spiel unentschieden nach dem Legen des letzten Steins. Kann ein Spieler keine Steine mehr legen, ist für ihn das Spiel zu Ende, auch wenn er später nochmals einen Stein setzen könnte. Die anderen Spieler spielen weiter, bis auch sie nicht mehr legen können. Solange ein Stein gesetzt werden kann, besteht für alle noch nicht ausgeschiedenen Spieler Zugzwang.

Varianten

Neutrale Steine

Die Spieler oder Teams bekommen zusätzlich zu ihren Steinen je einen neutralen blauen Stein. In den ersten beiden Zügen des Spiels werden die beiden neutralen Steine irgendwo auf das Spielfeld gesetzt. Dann beginnt die eigentliche Partie gemäss den normalen Regeln. Die neutralen Steine stellen Hindernisse dar, liegend können sie jedoch wie alle anderen Steine überbaut werden.

Wertung

Wird mehrmals hintereinander gespielt, können die Partien gewertet werden. Der Verlierer geht leer aus. **Der Gewinner** erhält wie folgt Punkte:

- Wurden zwei gegenüberliegende Seiten verbunden, zählt die Anzahl der **Flächen** auf dem kürzesten Verbindungsweg zwischen den Spielfeldseiten (Als Massstab zählt die Fläche eines quadratischen Einzelfeldes auf dem Spielfeld). In Abbildung 6 erhält Gelb dementsprechend 13 Punkte.
- Bei Spielende ohne verbundene Seiten gewinnt derjenige

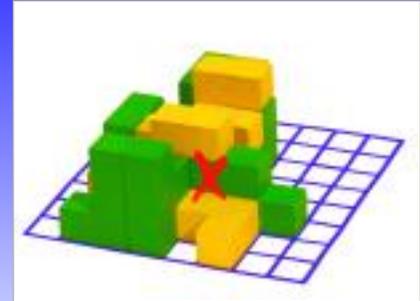


Abb. 5

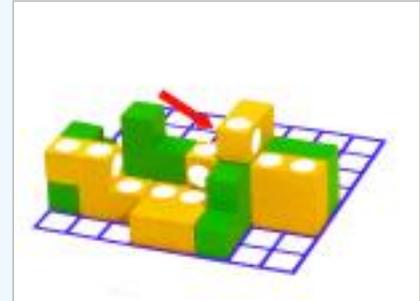


Abb. 6

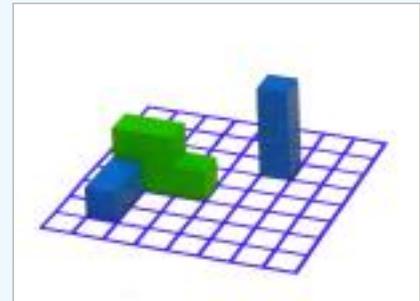


Abb. 7

mit weniger Randsteinen. Er erhält Punkte für die Anzahl der **Steine des Gegners** (nicht der Flächen), die den Spielfeldrand direkt auf dem Spielplan aufliegend berühren. Bei **Gleichstand** erhält niemand Punkte.

Abb. 8 zeigt eine Endstellung, bei der vier grüne und drei gelbe aus diesem Blickwinkel sichtbare Spielsteine in der Wertung mitgezählt werden. Zwei grüne und ein gelber Spielstein berühren zwar von oben gesehen den Rand, liegen aber nicht direkt auf dem Spielplan auf und werden in der Wertung nicht mitgerechnet.



Abb. 8

Achteckige Spielpläne

Bei den achteckigen Spielfeldern (Achteck und Ring) zählt als Verbindung gegenüberliegender Seiten auch eine Verbindung, die als Ziel eine Seite hat, die links oder rechts an die genau gegenüberliegende Seite angrenzt (Abb. 9, Verbindung A – C).

Für die Wertung wird bei einer solchen Verbindung die normale Punktzahl vergeben, bei einer Verbindung mit der genau gegenüberliegenden Seite (Abb. 9, Verbindung A – B) aber die doppelte Punktzahl.



Abb. 9

© Stefan Kögl, 2010

Murmel Spielwerkstatt und Verlag

Kanonengasse 16
CH-8004 Zürich
murmel@murmel.ch
www.murmel.ch

V 1.0