

# GAUSS

Ein magnetisches Duell für 2 Spieler  
von **Susumu Kawasaki**

## EINLEITUNG

Bei **GAUSS** hat jeder Spieler einen Satz von fünfzehn Scheiben: zehn in der eigenen und fünf in der gegnerischen Farbe. Die Spieler kommen abwechselnd an die Reihe und legen dabei eine Scheibe auf das Brett.

Wie die Pole eines Magneten ziehen die Scheiben die der anderen Farbe an und stoßen die eigenen ab.

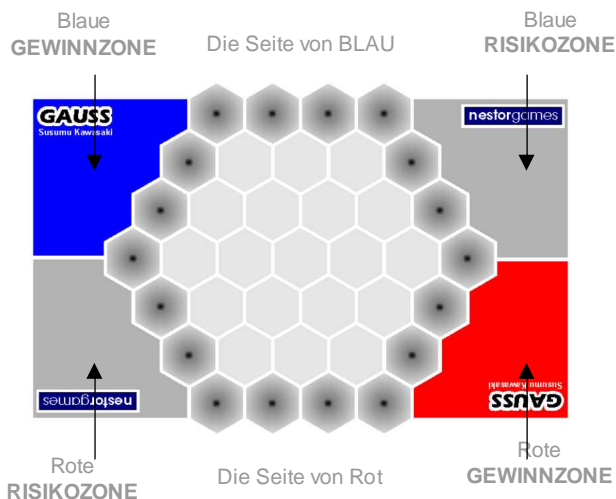
Immer wenn vier oder mehr Scheiben der eigenen Farbe verbunden werden, erzielt ein Spieler Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt am Ende das Spiel.

## SPIELMATERIAL

- Ein **GAUSS**-Brett.
- 15 rote und 15 blaue Scheiben
- Tragebeutel

## SPIELAUFBAU

Jeder Spieler spielt mit einer Farbe (rot oder blau). Per Zufall wird der Startspieler bestimmt. Das Spielbrett wird so auf den Tisch gelegt, dass die Farbbereiche auf dem Brett auf der Seite des jeweiligen Spielers liegen.



Die großen farbigen Flächen am Rand werden „Gewinnzonen“ und die großen grauen „Risikozone“ genannt.

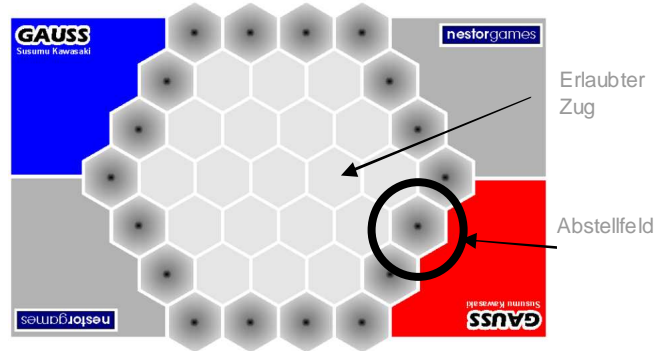
Die Spieler nehmen 10 Scheiben ihrer jeweiligen Farbe und 5 Scheiben des Gegners auf und legen sie vor sich ab, so dass sie beide Spieler jederzeit sehen können.

## REGELN

Die Spieler ziehen abwechselnd.

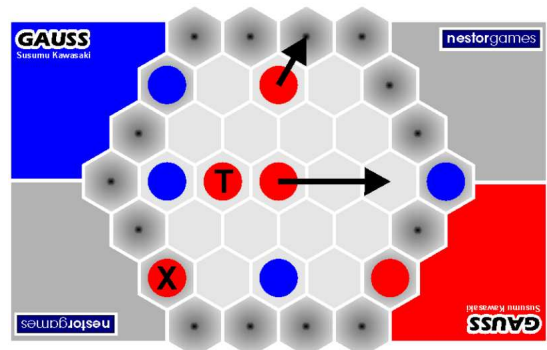
Ist ein Spieler an der Reihe, muss er Folgendes in der angegebenen Reihenfolge tun:

1. Eine Scheibe auf ein beliebiges, **leeres graues Sechseckfeld** auf dem Brett legen. Das ist die Auslöser-Scheibe („Trigger“ genannt). Eine Scheibe darf nicht auf ein **Abstellfeld** (der äußere Ring) gesetzt werden.

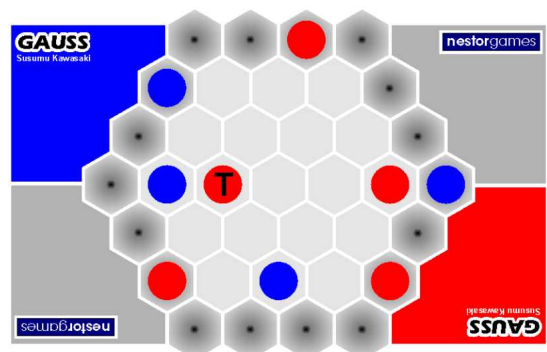


2. Das Einsetzen des Triggers beeinflusst in allen 6 Richtungen die jeweils nächstliegenden Scheiben auf folgende Weise:

- a. **Abstoßung:** Die nächstliegende Scheibe **in der gleichen Farbe** wie der Trigger in allen 6 Richtungen wird so weit wegbewegt, bis sie auf eine andere Scheibe trifft oder auf einem Abstellfeld landet. Dort hält die Scheibe an.

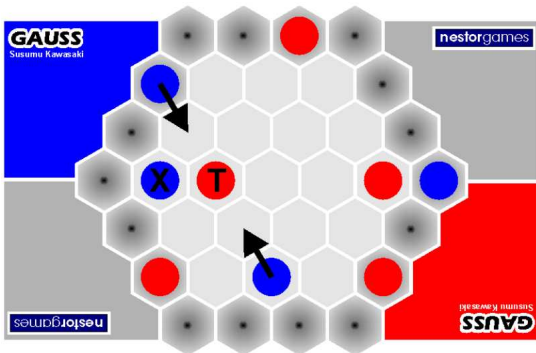


Der Trigger (T) beeinflusst 3 rote Scheiben.

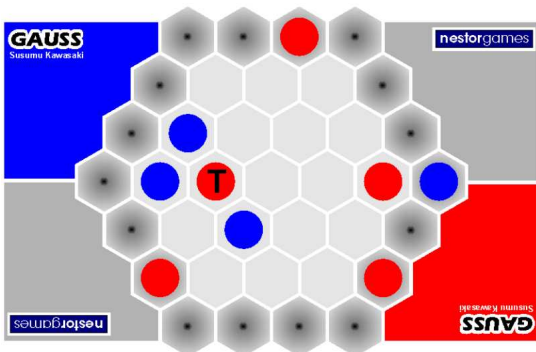


2 von ihnen werden abgestoßen bis sie ein Abstellfeld erreichen. Die dritte (markiert mit „X“) bewegt sich nicht, weil sie bereits am Rand stand.

- b. Anziehung: die nächstliegenden Scheiben in der vom Trigger abweichenden Farbe werden in allen 6 Richtungen **angezogen**.



Der rote Trigger (T) zieht 3 blaue Scheiben an ...



... und zwei von ihnen bewegen sich bis sie die Nachbarfelder des Triggers erreichen. Die dritte Scheibe („X“) bewegt sich nicht, weil sie sich bereits neben dem Trigger befand.

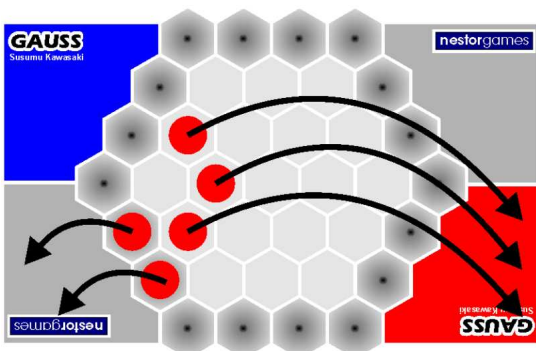
**Bitte beachten:** auch Scheiben auf Abstellfeldern werden von Abstoßung und Anziehung beeinflusst.

### PUNKTE ERZIELEN

Wenn – nachdem alle beeinflussten Scheiben bewegt wurden – eine Gruppe von 4 oder mehr benachbarten Scheiben einer Farbe entsteht, erzielt diese Farbe Punkte. Spieler können also auch dann Punkte erzielen, wenn sie nicht an der Reihe sind!

Jede Scheibe dieser Gruppe, die sich auf einem grauen Feld befindet wird in die gleichfarbige **Gewinnzone** verschoben.

Jede Scheibe dieser Gruppe, die sich auf einem Abstellfeld befindet, wird in die Risikozone des betreffenden Spielers verschoben.



Es ist eine Gruppe von 5 roten Scheiben entstanden. Die Scheiben auf Abstellfeldern werden in die **rote Risikozone** und die Scheiben auf den grauen Sechseckfeldern in die **rote Gewinnzone** verschoben.

### SPIELENDE

Wenn die Spieler alle Scheiben eingesetzt haben, endet das Spiel.

Der Spielstand wird folgendermaßen errechnet:

1. Die Scheiben in der Gewinnzone werden gezählt. Das sind **Pluspunkte**.
2. Die Scheiben, die noch auf **Abstellfeldern** stehen, werden miteinander verglichen.
3.
  - a. Wenn ein Spieler mehr Scheiben als der Gegner auf Abstellfeldern hat, dann werden die Scheiben in seiner **Risikozone** gezählt und von den Pluspunkten abgezogen.
  - b. Andernfalls muss nichts abgezogen werden.

Der Spieler mit den **meisten Punkten** ist der Gewinner.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit weniger Scheiben auf **Abstellfeldern**.

Ist immer noch kein Sieger zu ermitteln, gewinnt der Spieler mit weniger Scheiben in seiner **Risikozone**.

Zuguterletzt, wenn auch jetzt noch Gleichstand herrscht, gewinnen beide Spieler.

Beispiele:

	ROT	BLAU	
GEWINN	8	9	
RISIKO	3	2	
ABSTELLFELD	2	2	2=2
Pluspunkte	8	9	
Endstand	8	9	BLAU gewinnt

	ROT	BLAU	
GEWINN	8	9	
RISIKO	3	1	
ABSTELLFELD	2	3	2<3; BLAU minus 1
Pluspunkte	8	9	
Endstand	8	9-1=8	Unentschieden
ABSTELLFELD	2	3	2<3; ROT gewinnt

	ROT	BLAU	
GEWINN	8	8	
RISIKO	3	2	
ABSTELLFELD	2	2	2=2
Pluspunkte	8	8	
Endstand	8	8	Unentschieden
ABSTELLFELD	2	2	Unentschieden
RISIKO	3	2	3>2; BLAU gewinnt