

QUERNI

Ein Brettspiel für 2 Spieler
von Enrique Fernández Alcázar

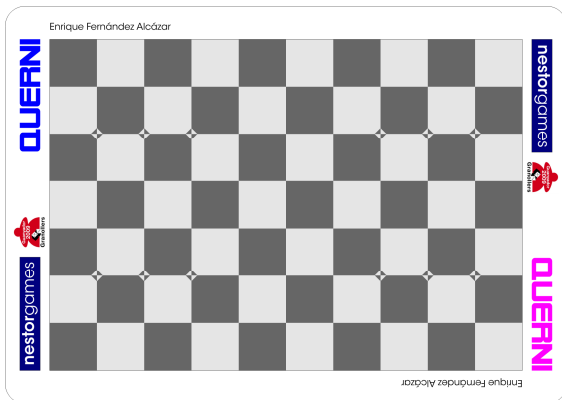
QUERNI ist der Gewinner des Spiele-Wettbewerbs
„Ciutat de Granollers 2009“.

Das Ziel von **QUERNI** ist es, alle eigenen Steine vom Brett zu entfernen. Dazu müssen Steine mit aufsteigenden Zahlen zu Ketten verbunden werden.

SPIELMATERIAL

Um QUERNI zu spielen, braucht man Folgendes:

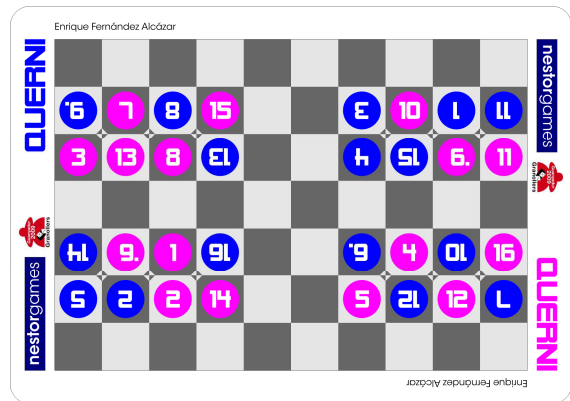
- Ein QUERNI-Brett:



- 16 blaue Steine, nummeriert von 1 bis 16
- 16 rosa Steine, nummeriert von 1 bis 16

AUFSTELLUNG

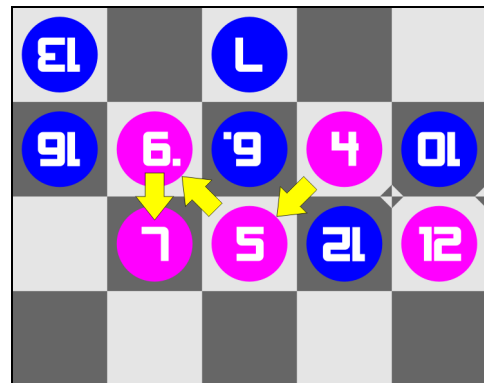
Jeder Spieler hat 16 nummerierte Steine in einer bestimmten Farbe, die zu Beginn beliebig auf den vorgegebenen Feldern (rings um die mit kleinen Quadraten markierten Ecken) des 10x7-Spielbretts platziert werden.



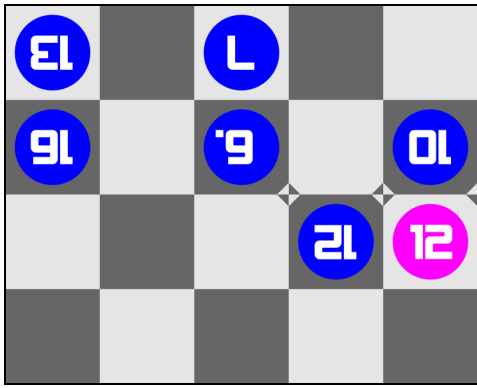
Beispiel einer Aufstellung zu Beginn.

Ziel ist es, die eigenen 16 Steine vom Spielbrett zu entfernen. Der Spieler, dem das zuerst gelingt, gewinnt.

Man kann Steine entfernen, wenn sie eine Kette bilden. Ketten bestehen aus mindestens 3 Steinen, die in einer aufsteigenden numerischen Reihe auf gerade oder diagonal benachbarten Feldern stehen. Alle Steine (bis auf den ersten, der die Reihe beginnt) müssen jeweils direkt neben der um 1 kleineren Zahl platziert sein.



Eine Kette wird verbunden ...



... und entfernt.

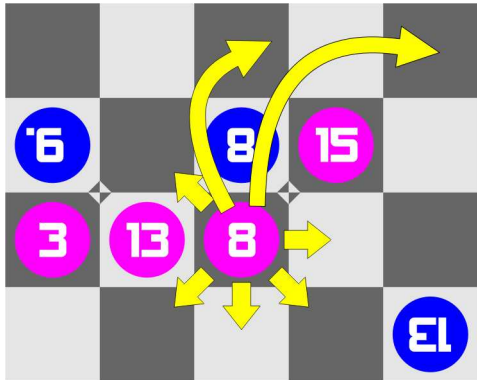
SPIELABLAUF

Ist man am Zug, darf man

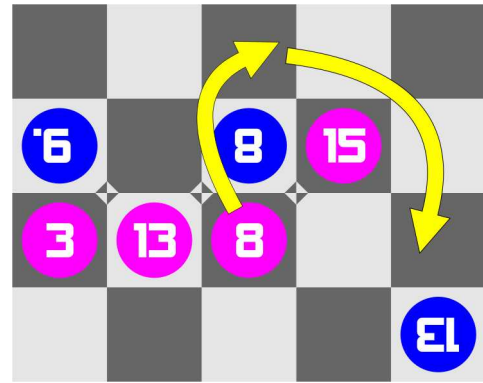
- einen Stein ziehen oder
- eine (d.h. wirklich nur *eine*) Kette entfernen oder
- beides, in der genannten Reihenfolge.

Die Steine ziehen auf zwei verschiedene Arten:

- Gerade oder diagonal auf ein beliebiges leeres benachbartes Feld. Hier kann man nur 1 Feld weit ziehen.
- Über einen anderen Stein (egal welcher Farbe) auf ein leeres Feld springen. Ein Stein kann nur über 1 anderen Stein in gerader Linie, geradeaus oder diagonal springen. Wenn es möglich ist, kann der Stein in einem Zug mehrere aufeinander folgende Sprünge machen und dabei auch die Richtung ändern.



Zugmöglichkeiten



Mehrmaliges Springen

In jeder Runde kann man nur eine Zugart einsetzen: Bewegen oder Springen. Man darf während des Zuges niemals mehr als einmal über ein bestimmtes Feld ziehen. Wenn man nicht ziehen kann, weil alle eigenen Steine blockiert sind oder keine Kette entfernt werden kann, muss man die Runde aussetzen.

Man ist nicht verpflichtet eine Kette in derselben Runde zu entfernen, in der man sie verbunden hat. Ebenso muss man nicht alle Steine einer Kette entfernen (mindestens jedoch 3 aufsteigende Zahlen).

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ...

- ein Spieler alle Steine in seiner Farbe vom Spielbrett entfernt (und damit gewinnt).
- beide Spieler keine Ketten mehr verbinden können, weil sie nicht mehr direkt aufsteigende Zahlenfolgen besitzen. Das Spiel endet unentschieden.
- 30 Runden lang keiner der Spieler eine Kette entfernt. Das Spiel endet unentschieden.

Sie können die Regeln anderer QUERNIGAMES auf der NESTORGAMES-Website herunterladen!