nestorgames

TOPOLOGY

Ein abstraktes Legespiel für 2 bis 4 Spieler
von **Markus Hagenauer** und **Gerd Breitenbach**

SPIELIDEE

Bei Topology versuchen 2 bis 4 Spieler abwechselnd durch das Legen von Spielsteinen mit jeweils 5 Kurvenzügen geschlossene Ringe zu bauen. Je länger diese Ringe sind, desto mehr Punkte werden erzielt.

SPIELMATERIAL

Topology beinhaltet:

- 52 Spielsteine (Doppel-Hexagone) 26 verschiedene Figuren (je 2x)

ZIEL

Ziel des Spiels ist es, durch das Schließen neuer Ringe und das Umschließen bestehender Ringe möglichst viele Punkte zu erzielen.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielsteine werden gemischt und verdeckt bereitgelegt. Ein Spielstein wird offen in die Tischmitte gelegt.

SPIELVERLAUF BEI 2 SPIELERN

Der Startspieler deckt drei Spielsteine auf und legt diese an den offen liegenden Stein an.

Für jede Kurve, die dabei geschlossen wird erhält er Punkte.

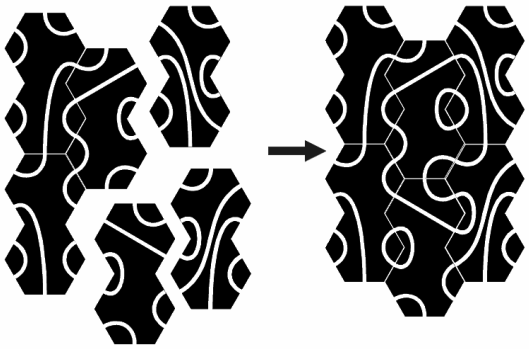
Anschließend deckt der 2. Spieler 3 Spielsteine auf und baut diese möglichst gewinnbringend an.

So wird gespielt, bis nicht mehr genügend verdeckte Spielsteine vorhanden sind. Dabei werden die Punkte jedes Spielers aufaddiert. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei gleicher Punktzahl verliert derjenige Spieler, der den letzten Zug machen durfte.

ZÄHLWEISE

Jeder Kurvenzug auf einem Spielstein zählt einen Punkt. Umschließt die neu fertiggestellte Kurve eine andere, so erhält man deren Punktewert zusätzlich gutgeschrieben. Wird eine Kurve neu gebildet und im selben Zug zugleich mit einer anderen Kurve umschlossen, so werden die Kurvenzüge der inneren doppelt gezählt (1x für den Bau, 1x für das Umschließen).

Beispiel



Die drei rechten neu angelegten Teile ergeben drei neue geschlossene Kurven. Die obere große besitzt 10 Kurvenabschnitte und umschließt eine kleine von 2 Kurvenabschnitten, die wegen des Umschließens doppelt gezählt wird.

Dazu kommen die zwei Kurvenabschnitte der unteren außerhalb liegenden kleinen geschlossenen Kurve, macht zusammen 10 + 2x2 + 2 = 16 Punkte für diesen Zug.

SPIELVERLAUF BEI 3-4 SPIELERN

Beim Spiel zu dritt oder zu viert werden pro Zug jeweils nur 2 Spielsteine aufgedeckt und angelegt. Der Startspieler erhält in seinem ersten Zug nur einen Spielstein.

EXPERTENVARIANTE (2 SPIELER)

Zu Beginn jedes Spielzuges werden zunächst jeweils zwei Spielsteine aufgedeckt. Der Spieler entscheidet dann, ob er (wie im Grundspiel üblich) einen dritten Spielstein aufdecken möchte, oder stattdessen einen der bereits in einem früheren Zug (egal von wem) gelegten Spielstein um 180° Grad drehen möchte, so dass sich ein neuer Kurvenverlauf ergibt. Dies ist dann sinnvoll, wenn durch dieses Umdrehen eine vorhandene lange geschlossene Kurve geöffnet und mit Hilfe der zwei gezogenen Spielsteine wieder geschlossen werden kann, so dass man für diese erneut viele Punkte erhält. Nur Kurven, die man durch das Anlegen der verbleibenden zwei Spielsteine schließt, werden gezählt. Kurven, die allein durch das Drehen eines Spielsteines geschlossen werden bringen keine Punkte.

Regeln © 2010 Markus Hagenauer und Gerd Breitenbach – Regelheft © 2010 Néstor Romeral Andrés