

# Z A I C

Ein Strategie-Brettspiel für 2 Spieler von **Erik Dresner**

## SPIELMATERIAL

Acht 2x2-Plättchen, acht 2x1-Plättchen und drei 1x1-Plättchen in 2 Farben (blau und grau).

## TERMINOLOGIE

Eine 1x1-Einheit wird **Quadrat** genannt. Ein Plättchen ist ein Spielstein, der aus 1, 2 oder 4 Quadraten besteht.

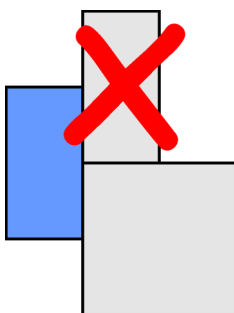
## SPIELAUFBAU

Jeder Spieler nimmt alle Plättchen seiner Farbe in seinen Vorrat auf. Der Spieler mit den hellen Plättchen fängt an, indem er ein beliebiges Plättchen aus seinem Vorrat auf dem Tisch auslegt. So wird bis zum Ende des Spiels verfahren.

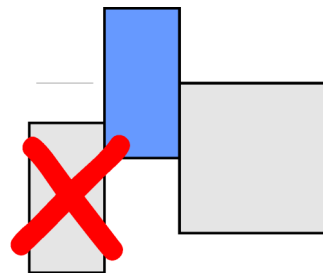
## DIE SPIELPLÄTTCHEN

Wenn man an der Reihe ist, muss man ein Plättchen aus seinem Vorrat entweder auf den Tisch oder auf andere Plättchen legen.

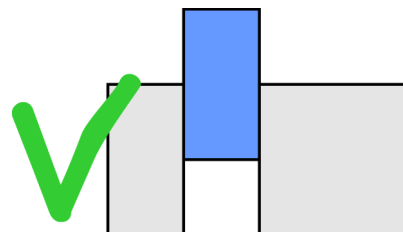
Plättchen, die direkt auf den Tisch gelegt werden, müssen orthogonal neben einem anderen Plättchen liegen, dürfen aber kein Plättchen der eigenen Farbe berühren. (Wenn neben gestapelten Plättchen gespielt wird, gilt die jeweils oberste Farbe des benachbarten Stapels.)



Unerlaubter Zug: Das graue Plättchen berührt ein anderes graues Plättchen.



Unerlaubter Zug: Quadrate müssen nebeneinanderliegen.



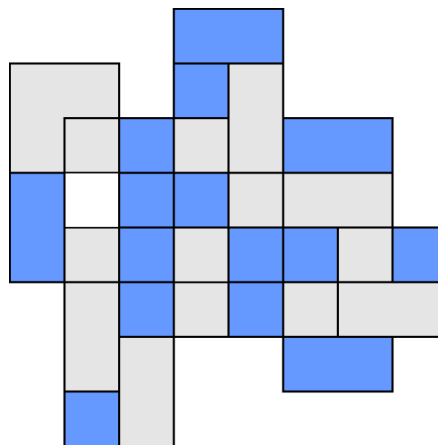
Ein erlaubter Zug.

Wenn Plättchen auf andere Plättchen gestapelt werden, muss zumindest ein Quadrat des gerade gespielten Plättchens ein Quadrat der gegnerischen Farbe überdecken. Allerdings darf kein Plättchen jemals komplett abgedeckt werden! Plättchen dürfen auch nur in einer Ebene abgelegt werden (also nicht schräg angelehnt werden). Plättchen, die gestapelt werden, dürfen immer auch neben oder auf eigene Plättchen gelegt werden, unabhängig von der jeweiligen Ebene.

Die komplette Spielfläche darf nie mehr als 8 Quadrate in der Breite und der Länge betragen. Es darf keines der Plättchen über diese Grenze hinausragen.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sobald ein Spieler kein Plättchen mehr anlegen kann. Der Spieler mit der größten orthogonal zusammenhängenden, farbgleichen und von oben sichtbaren Fläche gewinnt. (Plättchen können dabei auf verschiedenen Ebenen liegen.) Im Falle eines Unentschiedens bestimmt die jeweils zweitgrößte Fläche den Gewinner und so fort.



Beispiel: Grau gewinnt 10 : 5.