

Extratour

Vier ins Eck, das ist der Gag!

Das Duell für 2 helle Köpfchen von 8—99 Jahren.

Spielzubehör: 1 Spielplan, 7 rote Spielsteine,
7 schwarze Spielsteine.

Spielziel: Die Steine sind strategisch so zu setzen, daß man mit 4 Spielsteinen entweder einen sofortigen Sieg erringt oder auch, ähnlich wie beim Mühlespiel, dem Gegner Zug um Zug die Steine wegnimmt.

Spielablauf: Der Spielplan besteht aus einem Muster von 5 Quadraten bzw. 16 Dreiecken. Die beiden Spieler erhalten je 7 Spielsteine einer Farbe, die sie abwechselnd auf eine beliebige Ecke eines Dreiecks oder Quadrats setzen, bis alle Steine verteilt sind. Anschließend ziehen die beiden Spieler ihre Steine abwechselnd; dabei können sie sich frei auf dem Spielplan bewegen.

Hauptziel ist es, 4 Eckpunkte eines Quadrats zu besetzen, um so einen sofortigen Sieg herbeizuführen. Sie können aber auch nach folgender Regel den Gegner langsam schlagen:

Schlagen nach Variante A: Wenn ein Spieler alle 3 Punkte einer geraden Linie besetzt, kann er einen Spielstein des Gegners entfernen, sofern dieser nicht Teil einer kompletten 3er Reihe ist.

Sieger ist, wem es gelingt, 4 Ecken eines Quadrats zu besetzen; dieser Sieg bringt **3 Punkte**.

Gelingt es keinem der Spieler, ein Quadrat zu besetzen, verliert derjenige, dem zuerst nur noch 2 Spielsteine verbleiben. Der Sieger erhält in diesem Fall **1 Punkt**. Nach 3 Runden werden die Punkte addiert und der Gesamtsieger ermittelt.

Tritt die Situation ein, daß alle gegnerischen Steine in 3er-Reihen oder in Dreiecken quasi unschlagbar sind, darf man einen beliebigen Stein des Gegners nehmen.

Wer das Ganze noch etwas verzwickter möchte, kann Extra-tour auch nach folgender Regel spielen:

Schlagen nach Variante B: Wenn ein Spieler alle 3 Ecken eines Dreiecks besetzt, kann er einen Spielstein des Gegners entfernen, sofern dieser nicht Teil eines kompletten Dreiecks ist.

