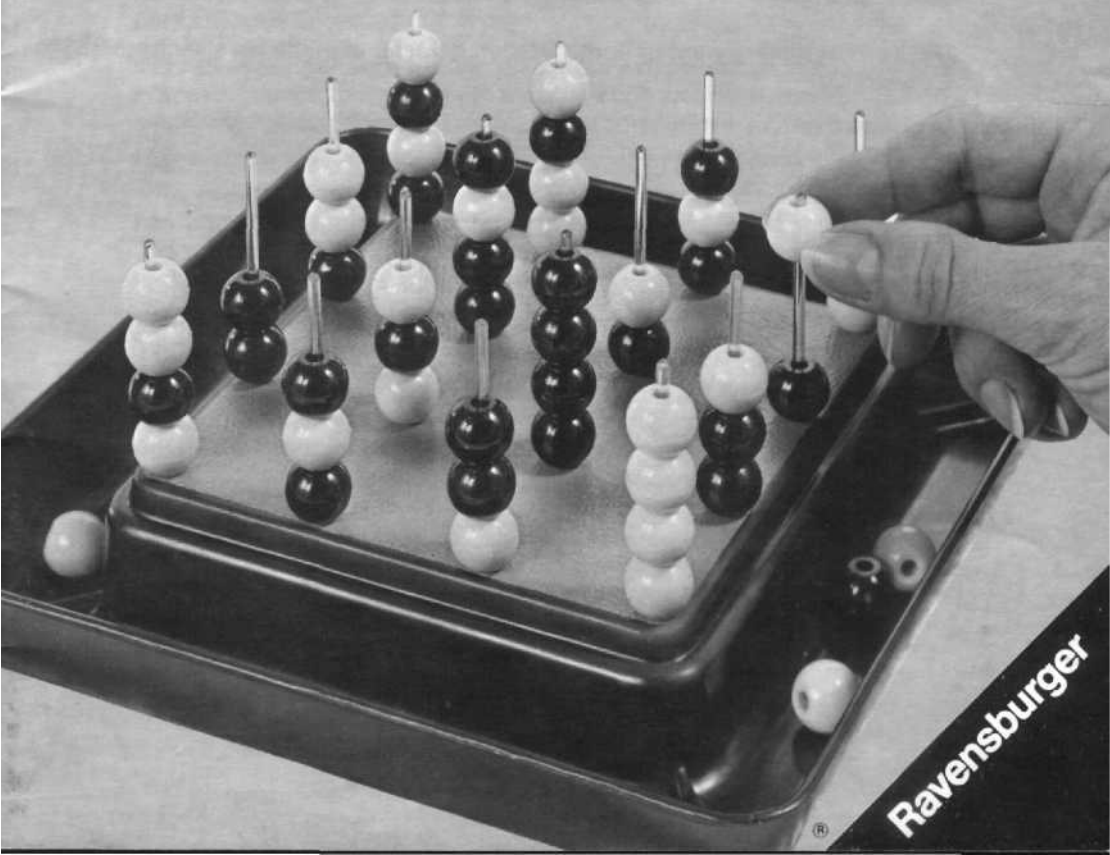


Sogo



Ravensburger

®

Sogo

Dreidimensionales Brettspiel für 2 Personen oder 2 Parteien.

Ravensburger® Spiele Nr. **60451230**

Inhalt: 32 helle und 32 dunkle Kugeln, 17 Stifte aus unzerbrechlichem Kunststoff (1 Reserve-Stift), Spielplan mit Ablagerinne.

Sogo geht auf klassische Strategiespiele zurück, wie das japanische „Gobang“ und das in den angelsächsischen Ländern von altersher äußerst beliebte „Tic Tac Toe“. Die entscheidende Erweiterung bei Sogo ist das Spiel in der 3. Dimension, das völlig neue und reizvolle strategische Möglichkeiten eröffnet.

Vorbereitung

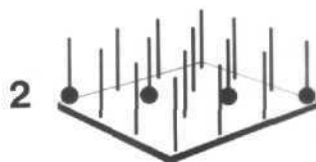
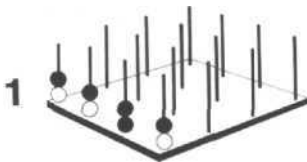
Die Kunststoffstifte werden durch Drehen gelöst und in die Spielfläche eingesteckt.

Die Kugeln werden in die Rinne rund um die Spielfläche gelegt. Die Spieler lösen die Kugelfarbe aus; hell beginnt.

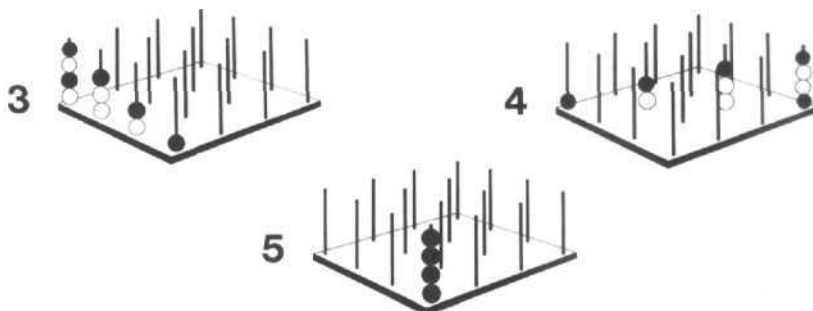
Spielgedanke

Man versucht, seine Kugeln so auf den Stiften zu plazieren, daß man Viererreihen in seiner Farbe vollenden kann. Gleichzeitig achtet man darauf, dem Gegenspieler das Bilden von Reihen unmöglich zu machen.

Die folgenden Abbildungen zeigen alle Möglichkeiten zur Bildung von Viererreihen. Auf jeden Stift passen 4 Kugeln übereinander, d.h. die Kugeln können in 4 „Lagen“ oder „Ebenen“ liegen. Innerhalb jeder Ebene sind waagrechte Viererreihen möglich und zwar der Länge und der Breite



nach (Abbildung 1) und Diagonal (Abbildung 2), Außerdem gibt es Reihen, die durch alle 4 Ebenen aufsteigen - der Länge und der Breite nach (Abbildung 3), diagonal (Abbildung 4) und senkrecht übereinander (Abbildung 5).



Grundregeln

Spiel für 2 Personen

Die Spieler stecken abwechselnd **eine** Kugel über einen Stift. Sobald die Kugel losgelassen wird, ist der Zug vollendet - die Kugel fällt auf die nächste freie Ebene.

Die Spieler dürfen Ihre Kugeln plazieren, wo sie wollen, also auch die zweite, dritte oder vierte auf **einem** Stift, auch wenn auf anderen Stiften noch nicht einmal die erste Kugel liegt.

Das Spiel ist entschieden, sobald es einem Spieler gelingt, eine Viererreihe in seiner Farbe zu vollenden. Allerdings muß er diese auch bemerken und die Reihe ansagen, bevor der Gegenspieler seinen nächsten Zug ausgeführt hat! Wird eine Viererreihe übersehen, so bleibt sie unberücksichtigt! Das Spiel wird fortgesetzt bis eine neue Reihe gesetzt und angesagt wird.

Das Spiel ist sofort wieder spielbereit, wenn man die Stifte kurz herauszieht, so daß die Kugeln in die Rinne fallen.

Im nächsten Spiel setzt der Verlierer die erste Kugel.

Spiel für 4 Personen

Je 2 Spieler sind Partner und spielen mit der gleichen Kugelfarbe. Die Partner setzen sich gegenüber. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe, so daß abwechselnd helle und dunkle Kugeln gesetzt werden. Vor Spielbeginn muß vereinbart werden, ob sich die Partner Tips geben dürfen oder nicht. Im übrigen gelten die Regeln des Spiels für 2 Personen.

Erweiterte Regeln

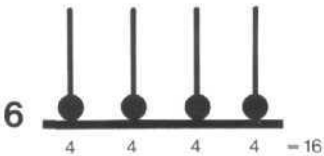
Gesamtwertung

Bei dieser Spielweise wird das Spiel nach der Vollendung einer Viererreihe fortgesetzt, bis alle 64 Kugeln gesetzt worden sind. Gewinner ist, wer insgesamt mehr Viererreihen vollendet und angesagt hat.

Punktwertung nach 4 Ebenen

Auch bei dieser Spielweise werden alle 64 Kugeln gesetzt. Die einzelnen Kugeln in einer vollendeten Reihe werden nach Punkten bewertet und der gesamte Punktwert der Reihe wird notiert.

Jede Kugel in der ersten Ebene gilt 4 Punkte, in der zweiten Ebene 3 Punkte, in der dritten Ebene 2 Punkte und in der vierten Ebene 1 Punkt. Somit erbringt z. B. eine Reihe in der ersten Ebene 16 Punkte und eine aufsteigende Reihe 10 Punkte (Abbildung 6 und 7).



Wer die erste Reihe vollendet, erhält zusätzlich einen Bonus von 15 Punkten. Das Spiel wird fortgesetzt, bis einer der Spieler eine vereinbarte Punktzahl, z.B. 100 Punkte, erreicht hat.

Hinweise zur Strategie

Es empfiehlt sich, darauf zu achten, daß man ohne den nötigen „Unterbau“ keine Kugel in einer höheren Ebene setzen kann. Oft kommt es entscheidend darauf an, wer den Unterbau setzt.

Man sollte versuchen, seine Kugeln so zu setzen, daß bei zwei verschiedenen Reihen noch eine Kugel fehlt. Der Gegenspieler kann mit seinem nächsten Zug nur eine dieser Möglichkeiten verhindern!