

# FOCUS

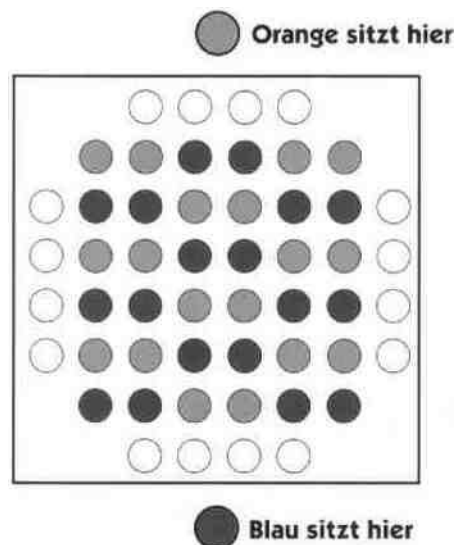
## Spielregeln für 2 Spieler

### ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, die Bewegungsmöglichkeiten der gegnerischen Steine einzuschränken. Wenn sie also nicht mehr ziehen können, haben sie das Spiel verloren! Die Bewegungsmöglichkeiten des Gegners können durch **Farben** und **Schlagen** eingeschränkt werden.

### VORBEREITUNG DES SPIELS

- Sie benötigen 18 blaue Steine und 18 orangefarbene.
- Setzen Sie die Steine entsprechend der Abbildung auf das Spielbrett.
- Der Startspieler wird ausgelost: Ein Spieler nimmt von Jeder Farbe einen Stein in die Hand. Der andere Spieler wählt eine Hand. **Er** übernimmt diese Farbe und macht als Startspieler den ersten Zug.'



### DER SPIELABLAUF

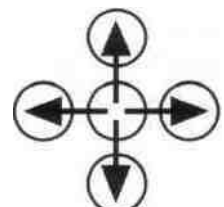
Wer an der Reihe ist, wählt **eine** der vier Zugmöglichkeiten und führt sie aus. Danach ist der Gegner an der Reihe.

In seinem Zug kann ein Spieler entweder:

- a) Einen **einzelnen** Stein bewegen/ oder
- b) mit einem ganzen **Turm** springen/ oder
- c) mit dem **oberen Teil** eines Turmes ziehen, oder
- d) einen **Reservestein** zurück ins Spiel bringen.

#### Generell gilt:

- Steine ziehen nur in gerader Richtung - senkrecht oder waagrecht.
- Jedes Feld darf betreten werden, egal ob leer oder besetzt.
- Felder, die übersprungen werden, üben keinen Einfluß aus.



## Spielregeln für 2 Spieler

### a) Ein einzelner Stein

Ein einzelner Stein zieht ein Feld weit, auf ein benachbartes Feld.

Landet ihr Stein auf dem Stein eines Gegners, so ist dieser „gefangen“.

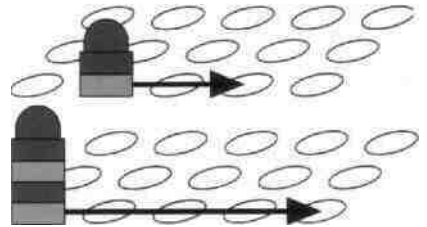


### b) Ein ganzer Turm

Mehrere Steine übereinander bilden einen Turm. Ein Turm darf nur von dem Spieler bewegt werden, dessen Stein obenauf sitzt.

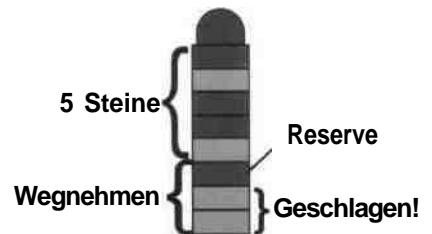
Ein ganzer Turm springt immer so viele Felder weit/ wie er Steine enthält:

- Ein Zweier-Turm springt zwei Felder weit,
- Ein Dreier-Turm springt drei Felder weit usw.



Für Türme gilt eine maximale Höhe von fünf Steinen! Wird ein Turm höher als fünf Steine, so müssen die überzähligen Steine sofort von unten wargenommen werden!

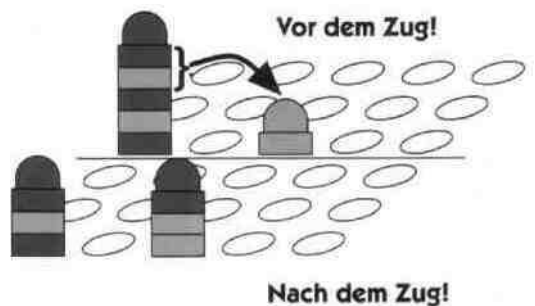
- Eigene Steine werden zu Reserven, die wieder ins Spiel gebracht werden können,
- gegnerische Steine sind **geschlagen** und scheiden aus dem Spiel aus,



### c) Teil eines Turmes

Ein Turm kann auch beliebig geteilt werden:

- Der obere Teil zieht so viele Felder weit, wie er Steine enthält,
- der untere Teil bleibt stehen,



### d) Reserven

Ein Spieler, der über Reservesteine verfügt, kann auf seinen normalen Bewegungszug verzichten und dafür einen Reservestein ins Spiel bringen - maximal einen pro Runde.

Ein Reservestein darf auf jedes beliebige Feld gesetzt werden, auch auf gegnerische Steine und Türme. Wird durch das Einsetzen eines Reservesteines ein Turm höher als fünf Steine, so muß der überzählige sofort von unten weggenommen werden

## DAS ENDE DES SPIELS

Kann ein Spieler keinen Zug mehr machen, weil alle seine Spielsteine gefangen oder geschlagen sind und er auch keine Reserven mehr hat, so ist das Spiel beendet. Sein Gegner hat gewonnen.

# FOCUS

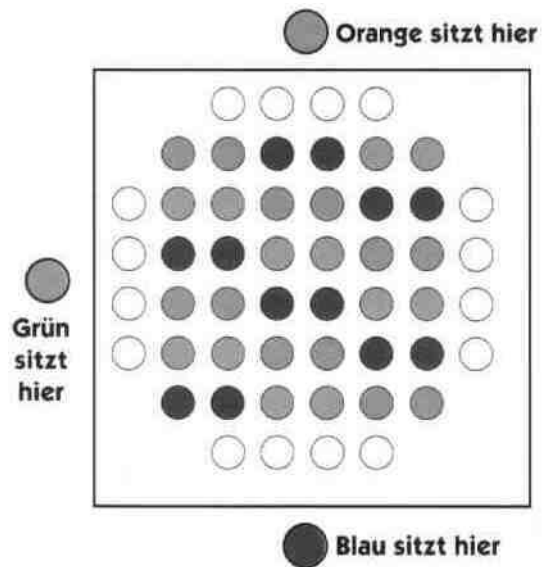
## Spielregeln für 3 Spieler

### ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, Steine seiner Gegner zu schlagen! Es gewinnt; wer zuerst 6 Steine seiner beiden Mitspieler (3 von jedem) geschlagen hat. Oder: Wer 10 beliebige Steine geschlagen hat, eigene Reservesteine (außerhalb des Spielplanes) zählen mit.

### VORBEREITUNG DES SPIELS

- Sie benötigen 13 blaue Steine, 13 grüne Steine und 13 orangefarbene. Jeder Spieler wählt eine Farbe.
- Setzen Sie die Steine entsprechend der Abbildung auf das Spielbrett. Seinen 13. Stein setzt jeder Spieler direkt vor sich auf den Rand des Spielplans.
- Der Startspieler wird ausgelost: Ein Stein von jeder Farbe wird verdeckt in die Hand genommen. Davon wählen sie einen aus, ohne hinzusehen. Der Spieler, dessen Farbe gewählt wurde, beginnt.



### DER SPIELABLAUF

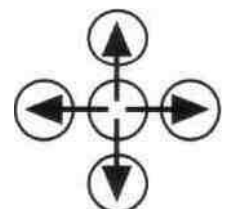
- **Erste Runde:** Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder zuerst seinen 13. Stein auf ein **leeres** Feld des Spielplans - nicht auf andere Steine!
- **Die folgenden Runden:** Der Startspieler beginnt. Wer an der Reihe ist, wählt eine der vier Zugmöglichkeiten und führt sie aus. Danach ist der Gegner an der Reihe.

In seinem Zug kann ein Spieler entweder:

- a) Einen **einzelnen** Stein bewegen, oder
- b) mit einem ganzen **Turm** springen, oder
- c) mit dem **oberen Teil** eines Turmes ziehen, oder
- d) einen **Reservestein** zurück ins Spiel bringen.

### Generell gilt:

- Steine ziehen nur in gerader Richtung - senkrecht oder waagrecht.
- Jedes Feld darf betreten werden, egal ob leer oder besetzt.
- Felder, die übersprungen werden, üben keinen Einfluß aus.

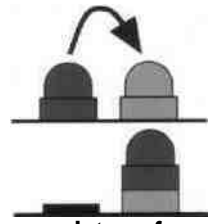


## Spielregeln für 3 Spieler

### a) Ein einzelner Stein

Ein einzelner Stein zieht ein Feld weit, auf ein benachbartes Feld.

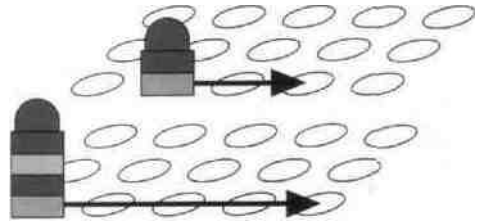
Landet ihr Stein auf dem Stein eines Gegners, so ist dieser „gefangen“.



### b) Ein ganzer Turm

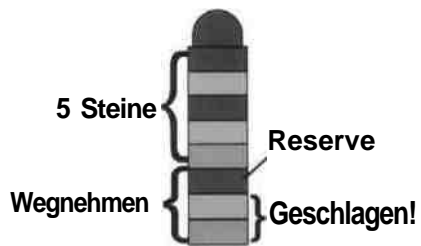
Mehrere Steine bilden einen Turm. Ein Turm darf nur von dem Spieler bewegt werden, dessen Stein obenauf sitzt. Ein ganzer Turm springt immer so viele Felder weit, wie er Steine enthält:

- Ein Zweier-Turm springt zwei Felder weit,
- Ein Vierer-Turm vier Felder, usw.



Für Türme gilt eine maximale Höhe von fünf Steinen! Wird ein Turm höher als fünf Steine, so müssen die überzähligen Steine sofort von unten weggenommen werden!

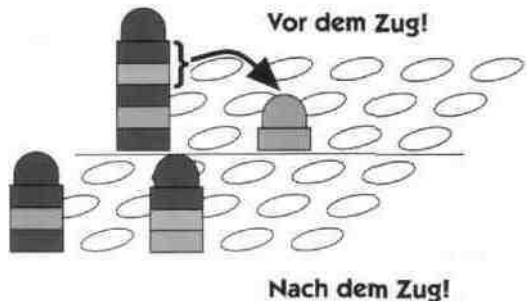
- Eigene Steine werden zu Reserven, die wieder ins Spiel gebracht werden können,
- gegnerische Steine sind **geschlagen** und scheiden aus dem Spiel aus.



### c) Teil eines Turmes

Ein Turm kann auch beliebig geteilt werden:

- Der obere Teil zieht so viele Felder weit, wie er Steine enthält,
- Der untere Teil bleibt stehen.



### d) Reserven

Ein Spieler, der über Reservesteine verfügt, kann auf seinen normalen Bewegungszug verzichten und dafür einen Reservestein ins Spiel bringen - maximal einen pro Runde.

Ein Reservestein darf auf jedes beliebige Feld gesetzt werden, auch auf gegnerische Steine und Türme. Wird durch das Einsetzen eines Reservesteines ein Turm höher als fünf Steine, so muß der überzählige sofort von unten weggenommen werden.

## DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine der Siegbedingungen erfüllt! Das heißt:

- Er hat 6 Steine (3 von jedem Gegner) geschlagen! Oder:
- Er hat 10 Steine vor sich sitzen: Geschlagene Steine seiner Gegner und eigene Reservesteine. Die Zusammensetzung der 10 Steine spielt keine Rolle.

# FOCUS

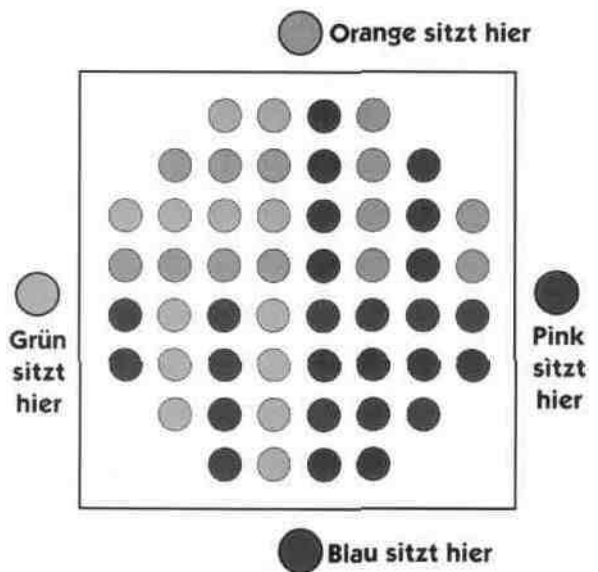
## Spielregeln für 4 Spieler-Partnerspiel

### ZIEL DES SPIELS

Jeweils 2 Spieler bilden ein Team. Jedes Team versucht, die Bewegungsmöglichkeiten der Gegner einzuschränken. Das Team verliert, das nicht mehr ziehen kann. Die Bewegungsmöglichkeiten der Gegner können durch **Fangen** und **Schlagen** eingeschränkt werden.

### VORBEREITUNG DES SPIELS

- Sie benötigen 13 Steine von jeder Farbe.
- Setzen Sie die Steine entsprechend der Abbildung auf das Spielbrett.
- Jeweils 2 Spieler bilden ein Team. Die Spieler eines Teams sitzen sich gegenüber; entsprechend erhält ein Team die Farben Orange und Blau, das andere die Farben Grün und Pink. Jeder Spieler wählt eine Farbe aus.
- Der Startspieler wird ausgelost: Ein Spieler schließt die Augen; er erhält einen Stapel mit 4 verschiedenfarbigen Steinen in die Hand gedrückt. Ohne hinzusehen, wählt der Spieler einen Stein aus. Die ausgewählte Farbe bestimmt den Startspieler.
- Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Einigen sie sich jetzt, ob sich Partner während des Spiels besprechen dürfen oder nicht. Wir empfehlen die „stumme“ Variante: Keine Hilfen, keine Diskussionen.



### DER SPIELABLAUF

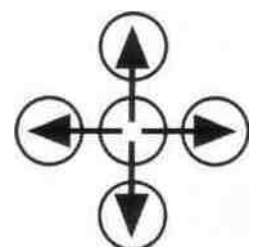
Wer an der Reihe ist, wählt **eine** der vier Zugmöglichkeiten und führt sie aus. Danach ist der Gegner an der Reihe.

In seinem Zug kann ein Spieler entweder:

- a) einen **einzelnen** Stein bewegen, oder
- b) mit einem ganzen **Turm** springen, oder
- c) mit dem **oberen Teil** eines Turmes ziehen, oder
- d) einen **Reservestein** zurück ins Spiel bringen.

#### Generell gilt:

- Jeder Spieler darf nur seine eigenen Steine/Türme bewegen.
- Steine ziehen nur in gerader Richtung - senkrecht oder waagrecht.
- Jedes Feld darf betreten werden, egal ob leer oder besetzt.
- Felder, die übersprungen wurden, üben keinen Einfluß aus.

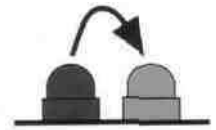


## Spielregeln für 4 Spieler

### a) Ein einzelner Stein

Ein **einzelner** Stein zieht ein Feld weit, auf ein benachbartes Feld.

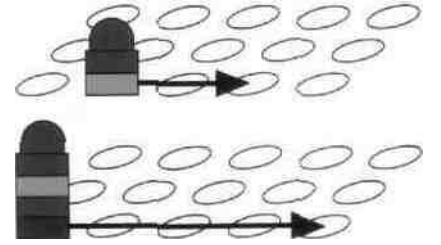
Landet ihr Stein auf einem gegnerischen Stein, so ist dieser „**gefangen**“.



### b) Ein ganzer Turm

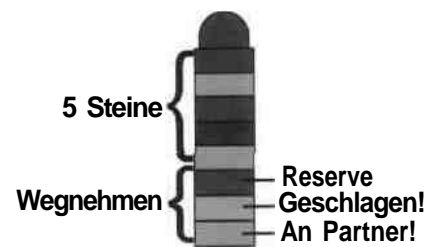
Mehrere Steine bilden einen Turm. Ein Turm darf nur von dem Spieler bewegt werden, dessen Stein obenauf sitzt. Ein Turm springt immer so viele Felder weit, wie er Steine enthält:

- Ein Zweier-Turm zieht springt 2 Felder weit.
- Ein Vierer-Turm zieht vier Felder usw.



Für Türme gilt eine maximale Höhe von fünf Steinen! Wird ein Turm höher als 5 Steine, so müssen die überzähligen Steine von unten weggenommen werden!

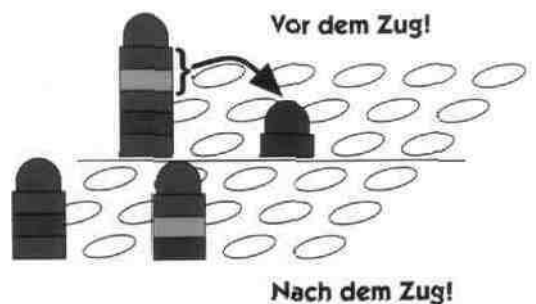
- Eigene Steine werden zu Reserven, die wieder ins Spiel gebracht werden können,
- Steine des Partners werden ihm sofort zurückgesehen,
- gegnerische Steine sind geschlagen und scheiden aus dem Spiel aus.



### c) Teil eines Turmes

Ein Turm kann auch beliebig geteilt werden;

- Der obere Teil zieht so viele Felder weit, wie er Steine enthält,
- der untere Teil bleibt stehen.



### d) Reserven

Ein Spieler, der über Reservesteine verlust, kann auf seinen normalen Bewegungszus verzichten und dafür einen Reservestein ins Spiel bringen - maximal einen pro Runde. Ein Reservestein darf auf jedes beliebige Feld gesetzt werden, auch auf gegnerische Steine und Türme. Wird durch das Einsetzen eines Reservesteines ein Turm höher als 5 Steine, so muß der überzählige sofort von unten weggenommen werden.

### Passen

Kann ein Spieler eines Teams nicht mehr ziehen, so darf er „**passen**“, bleibt aber weiter im Spiel. Der Spieler muß darauf hoffen, das seine Steine wieder frei werden (z. B. wenn nur ein Teil eines Turmes gezogen wird, oder sein Partner für ihn einen Reservestein erkämpfen kann).

## DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn **beide** Spieler eines Teams nicht mehr ziehen können. Das heißt, wenn alle ihre Steine gefangen oder geschlagen sind und sie auch keine Reserven mehr haben. Dieses Team hat verloren.



## Tips und Varianten

Im Gegensatz zu vielen anderen Taktikspielen besteht bei FOCUS sofort ein direkter Kontakt zu den Spielsteinen der/des Gegner(s). Da bei den ersten Zügen meistens einzelne Steine bewegt werden, entstehen schnell viele Zweier-Türme. Versuchen sie, ihre Zweier-Türme auf geraden Linien zu sammeln-mit jeweils 2 Feldern Abstand, waagrecht und auch senkrecht. Sie können dann ihre Türme leichter auf einem Feld konzentrieren.

Vermeiden sie es, auf Felder zwischen zwei oder drei einzelnen Steinen des Gegners zu ziehen. Einzelne Steine in direkter Nachbarschaft sind gefährlich.

Zwei hohe Türme in einer Linie sorgen immer für Spannung. Können sie ihren Turm zuerst ziehen/ so haben sie die Chance, einen großen Fang zu machen und Reserven zu bilden. Ist ihr Gegner zuerst am Zug, wird es für sie gefährlich.

Oft kann es von Vorteil sein, nur Teile eines Turmes zu ziehen. Ist ein Turm in Gefahr, geschlagen zu werden, so ziehen sie einen Teil des Turmes weg. Schlägt ihr Gegner trotzdem zu, können sie mit dem weggezogenen Teil des Turmes wieder auf dieses Feld zurückziehen. Und: Mit dem Wegziehen von Turmteilen vereiteln sie das Vorhaben ihres Gegners, hohe Türme zu bilden und sich Reserven zu schaffen.

Versuchen sie auch, mehr als einen höheren Turm zu bilden, die sich gegenseitig „decken“ können-wenn sie in der richtigen Entfernung zueinander stehen.

In der Endphase des Spiels kann es sinnvoll sein, den Gegner nicht anzugreifen, sondern verstärkt Reservesteine ins Spiel zu bringen. Wer über starke Reserven verfügt, kann oft damit allein das Spiel entscheiden.

### Partnerspiel

Beim Partnerspiel (vier Spieler) ist es wichtig, die Aktionen des eigenen Partners genau zu verfolgen und zu prüfen, welche Absichten er damit verfolgt. Da die Aktionen (beim stummen Spiel) nicht abgesprochen werden können, ist hohe Aufmerksamkeit angebracht.

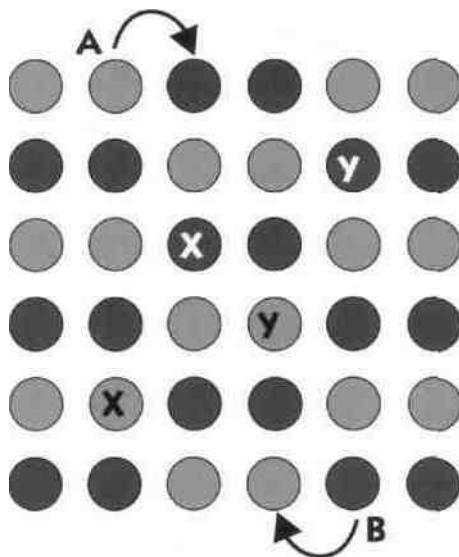
Eine recht erfolgreiche Taktik besteht darin, überraschend einen der Gegner gemeinsam anzugreifen. Übersieht der Partner des Angegriffenen die Gefahr, wird er bald allein gegen zwei Gegner bestehen müssen.

Wichtig ist auch im Partnerspiel, daß man dem schwächeren Partner beisteht - schon um zu verhindern, in Kürze gegen zwei Gegner allein antreten zu müssen.

## Tips und Varianten

### Zugwiederholung

Im Zwei-Personenspiel ist es möglich, daß der zweite Spieler genau die Züge des ersten wiederholt. Z.B. kann Orange den Zug A machen, Blau antwortet mit dem symmetrischen Zug B. Der zweite Spieler kann diese Taktik anwenden, bis er glaubt, durch einen anderen Zug einen Vorteil zu erzielen. Auf jeden Fall kann er durch diese Taktik ein Unentschieden erreichen.



Um derartiges zu vermeiden, kann eine der folgenden Regeln angewandt werden:

1. Wenn kein Spieler den anderen besiegen kann, wird der zweite Spieler zum Sieger erklärt. Das ist nicht unfair, da bei FOCUS der zweite Spieler einen leichten Vorteil hat.
2. Bevor das eigentliche Spiel beginnt, tauscht jeder Spieler die Position eines eigenen Steines mit einem gegnerischen. Der zweite Spieler darf dabei keine symmetrische Anordnung herstellen.  
Orange tauscht z.B. die mit X markierten Steine aus; Blau darf nicht die mit Y versehenen Steine austauschen. Dann wird das Spiel normal begonnen.

### Focus für 4 Spieler

(Jeder spielt für sich alleine, gegen alle anderen)

Es gelten die Regeln des Zweier-Spieles. Der Aufbau erfolgt wie beim Vierer-Partnerspiel. Jeder Spieler wählt seine Farbe und damit seinen Sitzplatz.

Es gewinnt, wer zuerst 6 Steine (2 von jedem Gegner) schlagen konnte, **oder** wer zuerst 10 Steine vor sich sitzen hat (geschlagene Steine der Gegner in beliebiger Zusammensetzung **und** die eigenen Reservesteine, die hier mitzählen).