

DREI  
MAGIER  
SPIELE

ALEX RANDOLPH

# VENICE CONNECTION

► EIN TOTAL VERALEXTES  
STRATEGISCHES LEGESPIEL

Spiel  
des  
Jahres

1996

SONDERPREIS  
SCHÖNES  
SPIEL

# VENICE CONNECTION

Ein strategisches Legespiel  
für zwei Spieler.

Autor: Alex Randolph

Grafik/Typo/

Illustration: Johann Rüttinger/Rolf Vogt

Redaktion: Kathi Kappler

Papier: **Alga Carta**,  
Spezial-Feinpapier matt

©1995/96: DREI MAGIER SPIELE GmbH

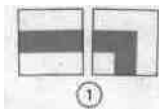
## Material:

16 beidseitig bedruckte Karten.

Auf der **einen Seite** jeder Karte verbindet ein „Venezianischer Kanal“ zwei gegenüberliegende Ränder **in einer Geraden!**

Auf der **anderen Seite** macht der Kanal einen Bogen und verbindet zwei benachbarte Ränder **„um die Ecke“**.

Abb. 1 zeigt stilisiert die beiden Seiten einer beliebigen Karte.

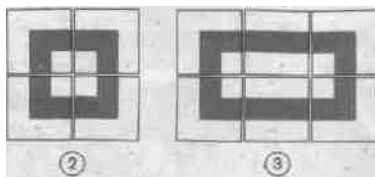


Die Karten zeigen ganz unterschiedliche Kanal-motive, sind topologisch aber **alle identisch!**

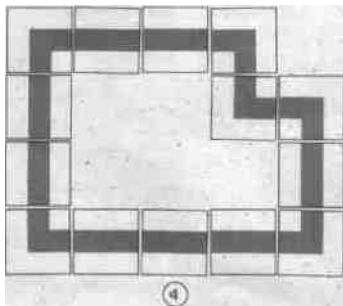
## Spielziel:

Das Ziel des Spiels ist, die Karten so auf den Tisch zu legen, daß am Ende ein einziger, durchgehender Kanal entsteht.

**Der Spieler, der die Karte legt, die den Verlauf des Kanals schließt, hat gewonnen.**



Dabei ist es **nicht nötig, alle Karten zu benutzen**. Die Abbildungen 2-5 zeigen Beispiele vollendeter Partien.





Hier drei Beispiele dafür, wie **nicht** angelegt werden darf:

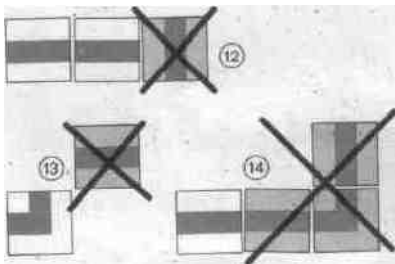


Abb. 12: Nicht erlaubte Blockade!

Abb. 13: Karten liegen nicht Seite an Seite!

Abb. 14: Ein Winkel darf nicht in einem Zug angelegt werden!

## „Unmöglich!“

Merkt ein Spieler **nach einem gegnerischen Zug**, daß es mit den noch übrigen Karten **nicht** mehr möglich ist, einen durchgehenden, geschlossenen Kanal zulegen, ruft er: „**U n m ö g l i c h !**“. Der Gegner spielt dann **alleine** weiter.

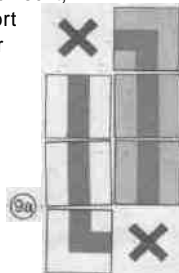
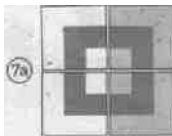
**Gelingt es ihm doch, mit den restlichen Karten noch einen geschlossenen Kanal zu legen, hat er gewonnen.**

**Reichen ihm die Karten nicht mehr aus, hat er verloren. .**

## Achtung!

Es ist sehr leicht, in diesem Spiel in die Irre zu gehen ... besonders gleich am Anfang!

So sind z. B. die Züge in Abb. 7 und 9 in Wirklichkeit sehr schlecht; der Gegner kann sofort gewinnen, wie es hier in Abb. 7a und 9a gezeigt wird.



In 7a konnte der Gegner den Kanal sofort schließen, während er in 9a mit den drei Karten eine **Gewinnstellung erzwingen** konnte..

Eine Gewinnstellung erzwingt man, wenn man **nach einem Zug nur eine gerade Zahl** von Zügen übrig läßt (in diesem Fall zwei), und so den **letzten** Zug für sich sichert.

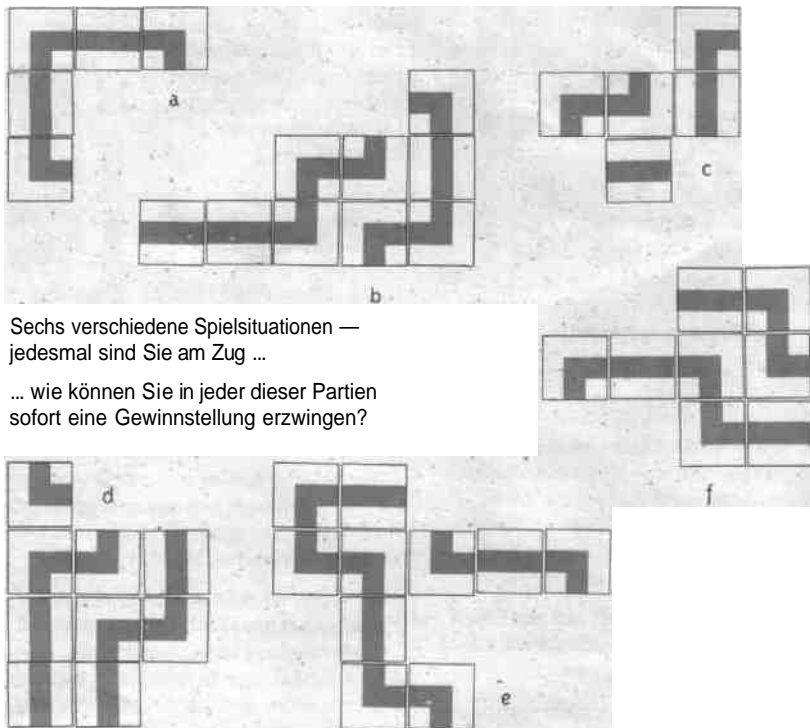
Umseitig finden Sie sechs Aufgaben. .

In jeder kann man mit einem Zug eine Gewinnstellung erzwingen.

Die erste Aufgabe ist sehr leicht; die weiteren werden allmählich schwerer.

**Viel Vergnügen!**

# Aufgaben:

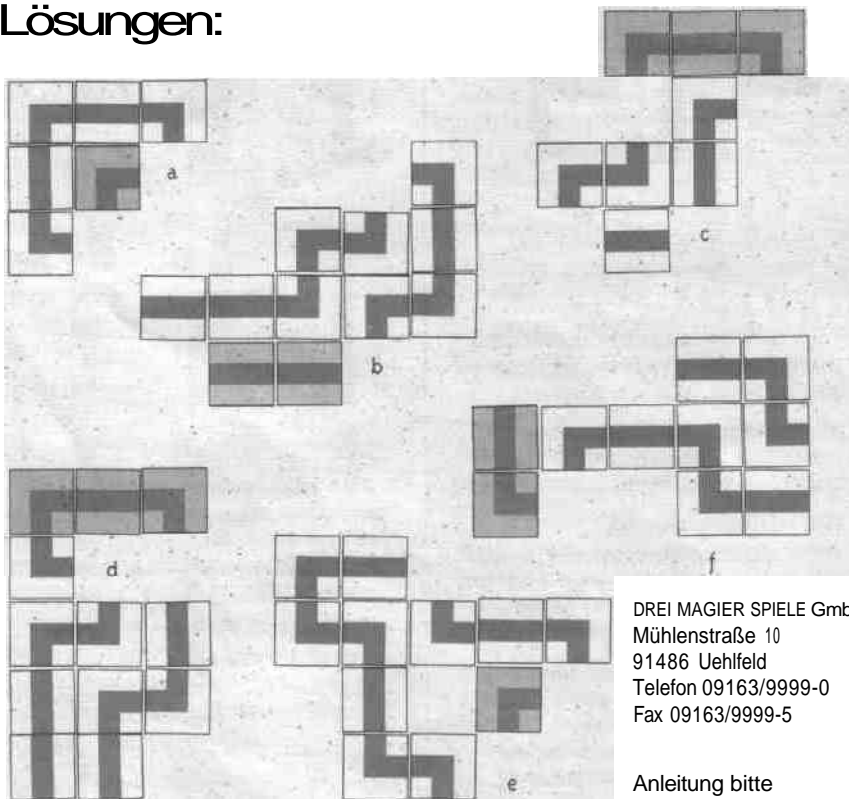


Sechs verschiedene Spielsituationen —  
jedesmal sind Sie am Zug ...

... wie können Sie in jeder dieser Partien  
sofort eine Gewinnstellung erzwingen?

Lösungen ->

# Lösungen:



DREI MAGIER SPIELE GmbH  
Mühlenstraße 10  
91486 Uehlfeld  
Telefon 09163/9999-0  
Fax 09163/9999-5

Anleitung bitte  
aufbewahren.