

Dvonn - KSR

Startspieler: 2 Dvonn-Steine (rot), 23 weiße Spielsteine.
Gegenspieler: 1 Dvonn-Stein, 23 schwarze Spielsteine.
Immer abwechselnd setzt jeder Spieler 1 Stein (zuerst die Dvonn-Steine) auf den Spielplan, bis alle Steine gesetzt sind.

Ablauf:

A) Ziehen der Spielsteine:

- Startspieler beginnt.
- Es muss ein Spielstein oder ein Stapel bewegt werden.
- Zugweite: so weit, wie Anzahl Steine in Stapel bzw. 1 Stein nur 1 Feld
Es muss in gerader Linie in beliebiger Richtung gezogen werden.
- Ein eigener Stein muss auf dem zu ziehenden Stapel obenauf liegen, d.h., der Stapel wird von dem Steinbesitzer kontrolliert.
- Ein Stapel bewegt sich als Ganzes und um genau so viele Felder, wie er Steine hat.
- Ein Zug darf nicht auf einem freien Feld enden.
- Ein Stein/Stapel darf nur ziehen, wenn er nicht komplett umschlossen ist. Zu Beginn können also nur Randsteine ziehen.
- Ein Dvonn-Stein zieht nie selbst, er kann nur als Bestandteil eines Stapels bewegt werden.

B) Steine verlieren:

- Steine/Stapel müssen immer mit einem Dvonn-Stein Kontakt haben, d.h., direkt oder über eine Kette mit ihm verbunden sein.
- Unterbricht die Kette, gehen alle Spielsteine ohne Dvonn-Stein-Kontakt vom Spielplan.
- Dvonn-Steine verlassen nicht den Spielplan.

Spielende:

- Wenn 1 Spieler nicht mehr ziehen kann, spielt der andere so lange, bis er ebenfalls zugunfähig ist.
- Beide Spieler türmen die Stapel, die sie kontrollieren aufeinander:
Der höhere Turm gewinnt.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*

Dvonn - KSR

Startspieler: 2 Dvonn-Steine (rot), 23 weiße Spielsteine.
Gegenspieler: 1 Dvonn-Stein, 23 schwarze Spielsteine.
Immer abwechselnd setzt jeder Spieler 1 Stein (zuerst die Dvonn-Steine) auf den Spielplan, bis alle Steine gesetzt sind.

Ablauf:

A) Ziehen der Spielsteine:

- Startspieler beginnt.
- Es muss ein Spielstein oder ein Stapel bewegt werden.
- Zugweite: so weit, wie Anzahl Steine in Stapel bzw. 1 Stein nur 1 Feld
Es muss in gerader Linie in beliebiger Richtung gezogen werden.
- Ein eigener Stein muss auf dem zu ziehenden Stapel obenauf liegen, d.h., der Stapel wird von dem Steinbesitzer kontrolliert.
- Ein Stapel bewegt sich als Ganzes und um genau so viele Felder, wie er Steine hat.
- Ein Zug darf nicht auf einem freien Feld enden.
- Ein Stein/Stapel darf nur ziehen, wenn er nicht komplett umschlossen ist. Zu Beginn können also nur Randsteine ziehen.
- Ein Dvonn-Stein zieht nie selbst, er kann nur als Bestandteil eines Stapels bewegt werden.

B) Steine verlieren:

- Steine/Stapel müssen immer mit einem Dvonn-Stein Kontakt haben, d.h., direkt oder über eine Kette mit ihm verbunden sein.
- Unterbricht die Kette, gehen alle Spielsteine ohne Dvonn-Stein-Kontakt vom Spielplan.
- Dvonn-Steine verlassen nicht den Spielplan.

Spielende:

- Wenn 1 Spieler nicht mehr ziehen kann, spielt der andere so lange, bis er ebenfalls zugunfähig ist.
- Beide Spieler türmen die Stapel, die sie kontrollieren aufeinander:
Der höhere Turm gewinnt.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*