



CONNECTIONS™

CONNECTIONS

Spielzubehör

Ein Spielbrett mit 60 erhöhten Quadraten. Zwei Sätze mit je 21 sechseckigen Steinen.

Spielregeln

Für 2 Spieler

- Die Spieler sitzen im rechten Winkel zueinander (Abb. A).
- Der mit den roten Steinen spielende Teilnehmer sitzt vor einer roten Reihe am Brettrand, der andere vor einer weißen Reihe (siehe Abb. A).
- Jeder Spieler setzt abwechselnd nur einen Stein.
- Rote Steine sind so zu setzen, daß sie an zwei rote Quadrate stoßen, weiße Steine so, daß sie an zwei weiße Quadrate stoßen. Ein Stein darf nicht an den Brettrand gesetzt werden, ohne an zwei Quadrate der entsprechenden Farbe anzugrenzen. In die Ecken des Bretts dürfen dementsprechend keine Steine gesetzt werden (siehe Abb. B und C).
- Die Spieler dürfen auf einer beliebigen Stelle beginnen.
- Die Spieler brauchen ihre Steine nicht an bereits gesetzte Steine anzulegen.

Für 4 Spieler

Es werden 2er-Teams gebildet. Die Partner sitzen gegenüber. Nun wird im Uhrzeigersinn abwechselnd gesetzt. Die Partner dürfen sich nicht verständigen.

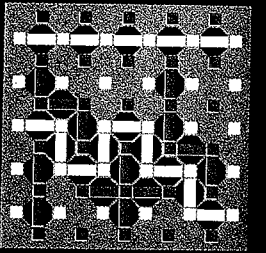
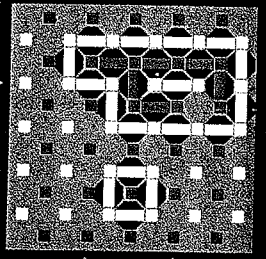
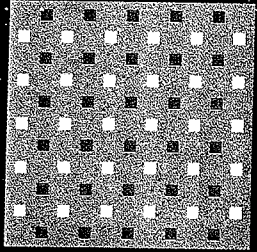
Ziel des Spiels

Der Spieler muß mit seiner Farbe eine Verbindung (Connection) bilden, die quer über das Spielbrett geht (Abb. C) oder die gegnerische Farbe einkreisen (Abb. B).

Begriffsdefinition

Eine Connection ist eine ununterbrochene Linie zwischen einem der erhöhten Quadrate in der vor dem Spieler liegenden Reihe und einem Feld der entsprechenden Farbe auf der gegenüberliegenden Seite des Brettes. Die Linie kann gerade oder verwunden sein (siehe Abb. C).

Eine gegnerische Farbe einkreisen bedeutet, einen oder mehrere Spielsteine bzw. Quadrate der gegnerischen Partei mit einer ununterbrochenen Linie der eigenen Steine zu umzingeln (siehe Abb. B: weiß gewinnt in beiden Fällen). Regelmäßiges Üben verbessert die Spieltechnik. Möglichst viele verschiedene Gegenspieler sind empfehlenswert, da sie immer neue Strategien einbringen. Eine Partie dauert im Durchschnitt 2-5 Minuten.



CONNECTIONS

Connections Strategien

Es gibt schätzungsweise 51,000 Möglichkeiten, eine Connections-Partie zu gewinnen oder zu verlieren. Einige davon sind im Folgenden dargestellt:

1. Kampf bis zum bitteren Ende

Rot fing gut an, und Weiß hat gut abgewehrt. Nach Setzen des 20. Steins hat Rot eine Gewinnmöglichkeit erspielt, aber Weiß erzielt mit dem 20. Zug eine Connection und gewinnt damit die Marathonpartie.

2. Noch ein langer Kampf

Rot hat begonnen. Weiß hat alle Versuche von Rot, eine Connection zustande zu bringen, zunichte gemacht. Weiß gewinnt beim 19. Zug.

3. Aussichtslose Lage für Rot

Hier hat Weiß zwei Möglichkeiten der Umzingelung von Rot. Rot hat sich bisher gut verteidigt. Jetzt ist Rot am Zug, aber er kann die Umzingelung am rechten Rand des Spielbretts nicht verhindern. Rot muß setzen. Weiß gewinnt mit zwei Zügen.

4. Sicherer Sieg

Weiß hat die Partie begonnen und ist jetzt am Zug. Wenn Weiß seinen nächsten Stein senkrecht in die Mitte setzt, hat es gleich zwei Chancen zur Umzingelung von Rot erspielt. Rot kann nur eine davon abwehren, und Weiß gewinnt beim nächsten Zug. Rot hätte einen Stein waagrecht in die Öffnung setzen sollen, um die Niederlage zu verhindern.

5. Doppel-Strategie

Rot hat begonnen. Jetzt ist Weiß am Zug und hat zwei Möglichkeiten. Es kann mit seinem nächsten Zug eine Connection herstellen oder vier rote Steine umzingeln.

6. Der McKessar-Zug

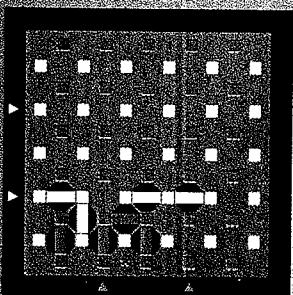
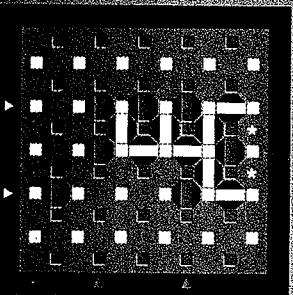
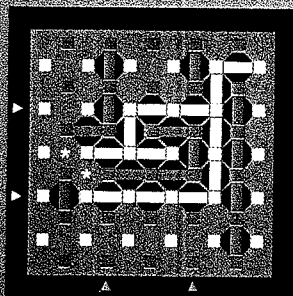
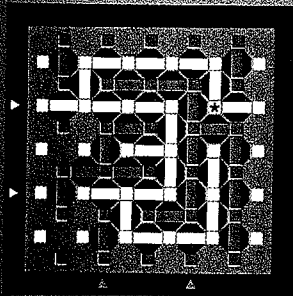
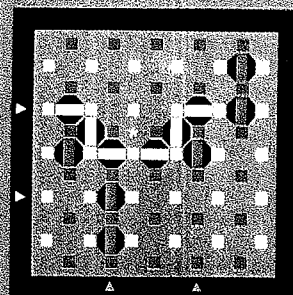
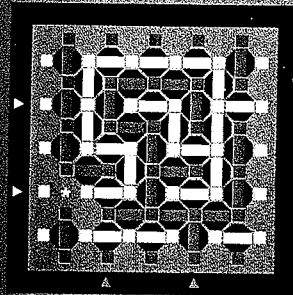
Rot beginnt und setzt einen Stein unten in die erste Reihe. Weiß setzt im Gegenzug einen Stein quer davor. Nun setzt Rot einen Stein ans untere Ende der dritten Reihe, und Weiß macht den gleichen Gegenzug. Rot setzt nun einen Stein in Reihe 2. Weiß erkennt zu spät die zweifache Gefahr und kann nur eine Umzingelung abwehren. Rot setzt beim nächsten Zug einen Stein waagrecht als Oberseite der Umzingelung. Weiß macht einen Zug, und Rot beendet die Umzingelung des Gegners mit dem 5. Zug. Diese Strategie wurde von dem 11-jährigen Michael McKessar aus Auckland, Neuseeland entwickelt.

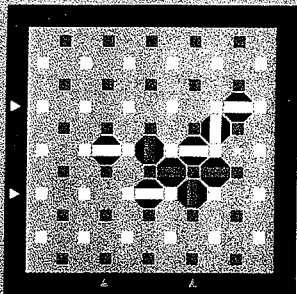
7. Abwehr oder Niederlage

Rot ist am Zug. Wenn es nicht die Umzingelung am Rand des Bretts verhindert, gewinnt Weiß in zwei Zügen.

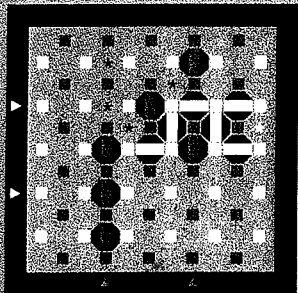
8. Plötzlicher Tod

Weiß hat begonnen. Jetzt hätte Rot zwei Gewinnchancen. Rot könnte entweder direkt zum Brettende gehen oder abbiegen und die zwei zuvor gesetzten Steine verbinden. Aber Weiß ist am Zug und gewinnt, indem es das rote Feld am rechten Rand umzingelt.





7



8

CONNECTIONS

Unter Konzession in Deutschland vertrieben
Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG, ASS.
Fasanenweg 5 7022 Leinfelden Stuttgart

Unter Konzession in Österreich/Czechoslovakia/Magyar vertrieben
Stadlbauer
Marketing + Vertrieb Ges.M.B.H.
Magazinstrasse 4 5027 Salzburg Österreich

Unter Konzession in der Schweiz vertrieben
Pesuag AG
Wybütelstrasse 16
CH-8702 Zollikon

Distributed under licence in UK and Eire by
Connections International (Europe) Ltd.
P.O. Box 4 Oxford
England OX18 2BS

Distribueras med ensamrätt för Sverieg genom
Connection Game Sweden AB
Box 11490
404 30 Göteborg

