



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.



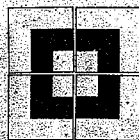
①

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.

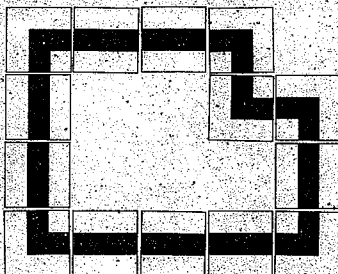


②

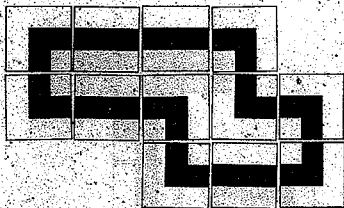


③

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



④



5

Spielverlauf

Die 16 Karten werden **nicht** an die beiden Spieler verteilt, sondern beliebig in einem oder mehreren Stapeln bereitgelegt.

Da alle Karten „gleich“ sind, ist es egal, welche Seite nach oben zeigt. Die Karten brauchen auch nicht gemischt zu werden.

Man spielt abwechselnd.

Wer an der Reihe ist, nimmt **eine, zwei oder drei** Karten vom Stapel und legt jede – mit der gewünschten Seite nach oben – auf den Tisch.

Wichtig: Legt man **mehr als eine Karte**, muß man diese immer in **gerader Linie und zusammenhängend** aus- oder anlegen. **Dies betrifft jedoch nur die Karten an sich, nicht den Verlauf des Kanals auf den Karten!**

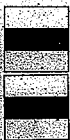
Hier sehen Sie sechs Beispiele für gültige erste Züge:



6



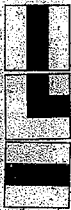
7



8



9



10



11

Wie die Abbildungen zeigen, ist es nicht unbedingt nötig, daß die Wasserstraße schon während des Spiels auf allen ausgelegten Karten verbunden ist – denn das ist ja erst das Ziel des Spieles!

Es muß jedoch bei jedem Zug **immer wenigstens eine Karte** – Seite an Seite! – an eine bereits ausliegende Karte angelegt werden!

Hier drei Beispiele dafür, wie nicht angelegt werden darf:

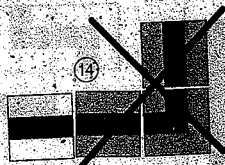
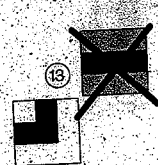


Abb. 12: Nicht erlaubte Blockade!

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.

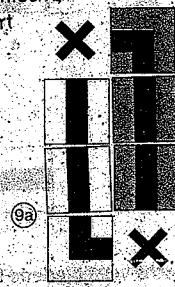
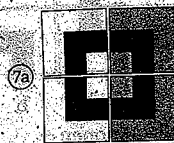
Gelingt es ihm doch, **mit den restlichen Karten noch einen geschlossenen Kanal zu legen**, hat er **gewonnen**.

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.

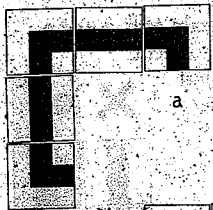


In 7a könnte der Gegner den Kanal sofort schließen, während er in 9a mit den drei Karten eine **Gewinnstellung erzwingen** konnte.

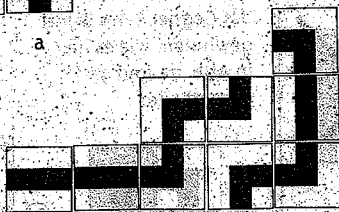
Eine Gewinnstellung erzwingt man, wenn man **nach einem Zug nur eine gerade Zahl** von Zügen übrig läßt (in diesem Fall zwei), und so den **letzten Zug** für sich sichert.

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!

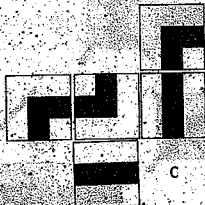
Aufgaben



a



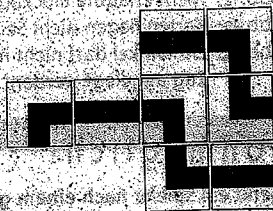
b



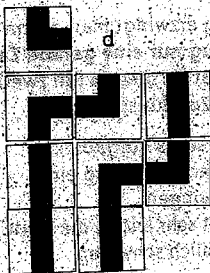
c

Sechs verschiedene Spielsituationen –
jedesmal sind Sie am Zug.

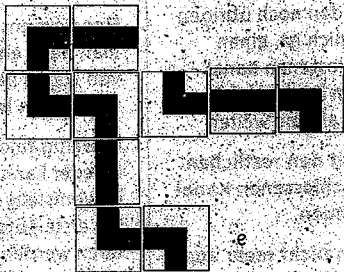
Wie können Sie in jeder dieser Partien
sofort eine Gewinnstellung erzwingen?



d

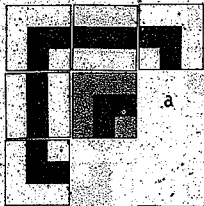


e

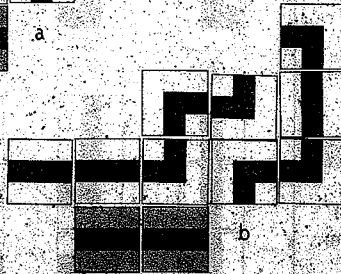


Lösungen

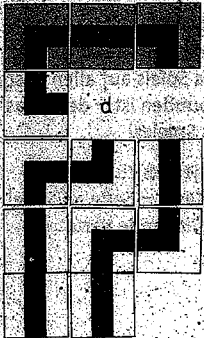
Lösungen.



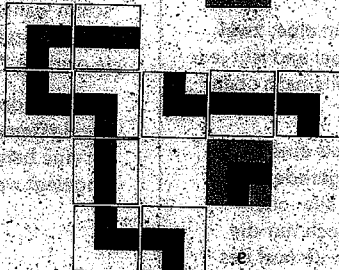
a



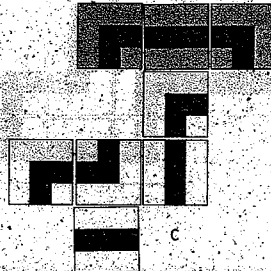
b



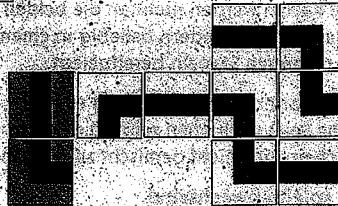
d



e



c



f

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

Anleitung bitte
aufbewahren.