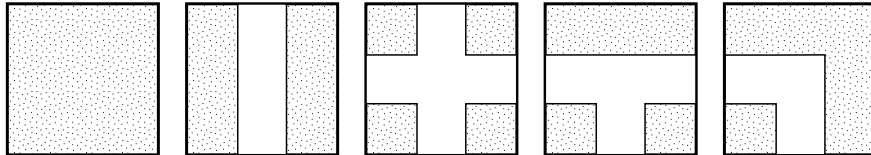


Regeln Version 1.2

April 11, 2014

1 Das Spielbrett

Das Spielbrett hat eine *Breite* w und eine *Höhe* h . Es besteht aus $w \times h$ *Kacheln* sowie einer zusätzlichen *freien Kachel*. Jede Kachel hat eine der folgenden Formen:



Zudem kann eine Kachel beliebig ausgerichtet sein, d.h. es gibt pro Kacheltyp bis zu vier Varianten, die ineinander durch drehen um 90° überführt werden können. Schließlich können einige Kacheln des Spielbrettes als *unbeweglich* markiert sein.

Neben Kacheln existieren auf dem Spielbrett außerdem Spielfiguren und *Zielsteine*, welche auf die Kacheln verteilt sind—einer Kachel können sowohl mehrere Spielfiguren (es gibt kein ‘schlagen’) als auch mehrere Zielsteine zugeordnet sein.

2 Die Spielregeln

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler eine geheime Auswahl an Zielsteinen, die er zum Gewinnen des Spiels in beliebiger Reihenfolge einsammeln muss. Spieler ziehen nacheinander reihum. Ein Zug besteht dabei aus zwei Aktionen:

1. *Obgliatorisch*: Der Spieler fügt die freie Kachel in einer beliebigen Ausrichtung vom Brettrand ein (siehe unten)
2. *Optional*: der Spieler zieht *nach* dem Einfügen der Kachel seine Spielfigur an einen beliebigen Ort des Labyrinths, der von seiner aktuellen Position aus erreichbar ist (ohne durch Wände zu gehen)

Steht am *Ende* eines Zugs eine Spielfigur auf einem Zielstein, welches der zugehörige Spieler als Gewinnbedingung erhalten hat, so wird dieser Zielstein vom Brett entfernt und dem Spieler angerechnet. Ein Zielstein kann also nicht “en passé” eingesammelt werden.

Diejenige Kachel, die durch das verschieben einer Reihe oder Spalte aus dem Spielbrett herausfällt, ist die freie Kachel für den nächsten Spielzug.

Das Einfügen der freien Kachel unterliegt den folgenden Sonderregeln:

- Es kann keine Reihe oder Spalte verschoben werden, die eine Kachel enthält, welche als unbeweglich markiert ist.
- Steht eine Spielfigur auf der herausgeschobenen Kachel, so wird er auf die gerade eingeschobene Kachel gestellt (also auf die gegenüberliegende Seite des Spielbretts)

Sonderregel: Hat die gerade eingeschobene Kachel keinen Weg, ist also die Nur-Wand-Kachel, so funktioniert diese Regel offensichtlich nicht. In diesem Fall wird die herausgeschobene Kachel sammt Spielstein erneut dort eingeschoben, wo anfangs die freie Kachel eingeschoben wurde.

- Die freie Kachel darf nicht dort eingeschoben werden, wo sie im letzten Zug herausfiel (diese Regel hilft, Pattsituationen zu vermeiden)

Auf der freien Kachel können Zielsteine liegen.

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler alle seine Zielvorgaben eingesammelt hat—allerdings erst am Ende der Runde. Die Spieler, die nach dem Gewinner dran sind, dürfen also noch einen Zug machen. Aus diesem Grund kann es mehr als einen Gewinner geben.

Alternativ kann das Spiel nach einer festgelegten Anzahl an Zügen enden, dann gewinnt derjenige Spieler, der am meisten Zielsteine einsammeln konnte.