

### Gipf - KSR

Basisspiel: 15 Spielsteine je Spieler, von denen jeweils abwechselnd insgesamt 3 Steine auf je eine der 6 Ecken des Spielplanes eingesetzt werden (siehe Schema 1). Diese 6 Steine werden je 1 Feld in Richtung Mitte eingeschoben.

#### Ablauf einer Runde:

##### 1. MUSS-Aktion:

**1 eigenen Stein aus der Reserve holen und auf einem beliebigen Ausgangspunkt einsetzen, wenn gemäß Aktion 2 dieses erlaubt ist.**

Ausgangspunkte sind die äußersten Spielplan-Felder.

##### 2. MUSS-Aktion:\*

**Den neu gesetzten Stein um 1 Feld zu einem Schnittpunkt weiterschieben.**

- Schieben ist nur erlaubt, wenn dadurch kein Stein auf einen Ausgangspunkt geschoben wird. Geschobene Steine rutschen 1 Schnittpunkt weiter in Richtung der Schiebung.
- Die 24 Ausgangspunkte gehören nicht zum Spielfeld. Nur Steine auf einem der 37 Schnittpunkte gelten als im Spiel befindlich.
- Kommen 4 (oder mehr) gleichfarbige Steine in ununterbrochener Reihe nebeneinander, werden diese samt allen direkt in der Reihe benachbarten Steine vom Plan genommen. Die Steine des Vierer-Spielers inkl. seiner weiteren entfernten Steine dieser Reihe kommen in die Reserve des Spielers. Die Steine des Gegners sind aus dem Spiel.
- Sobald ein Vierer entsteht, muss geschlagen werden, egal wer am Zug ist.
- Können beide Spieler gleichzeitig schlagen, ist der Auslöser zuerst dran.
- Hat ein Spieler mehrere Vierer gleichzeitig (überkreuzend), entscheidet er, welche Reihe geschlagen wird.
- Schlagen gilt nicht als Spielzug. Ein Spieler kann z.B. schlagen müssen, weil sein Gegner eine Schlag-Situation herbeigeführt hat. Es ist danach trotzdem am Zug.

#### Spiel-Ende:

Kann ein Spieler keinen Stein mehr ins Spiel einbringen, endet das Spiel und der Gegner gewinnt.

\*mit Kris Burm abgeklärt. Es ist ein Muss, den neuen Stein im selben Zug einzuschieben.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.08.05  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

### Gipf - KSR

Basisspiel: 15 Spielsteine je Spieler, von denen jeweils abwechselnd insgesamt 3 Steine auf je eine der 6 Ecken des Spielplanes eingesetzt werden (siehe Schema 1). Diese 6 Steine werden je 1 Feld in Richtung Mitte eingeschoben.

#### Ablauf einer Runde:

##### 1. MUSS-Aktion:

**1 eigenen Stein aus der Reserve holen und auf einem beliebigen Ausgangspunkt einsetzen, wenn gemäß Aktion 2 dieses erlaubt ist.**

Ausgangspunkte sind die äußersten Spielplan-Felder.

##### 2. MUSS-Aktion:\*

**Den neu gesetzten Stein um 1 Feld zu einem Schnittpunkt weiterschieben.**

- Schieben ist nur erlaubt, wenn dadurch kein Stein auf einen Ausgangspunkt geschoben wird. Geschobene Steine rutschen 1 Schnittpunkt weiter in Richtung der Schiebung.
- Die 24 Ausgangspunkte gehören nicht zum Spielfeld. Nur Steine auf einem der 37 Schnittpunkte gelten als im Spiel befindlich.
- Kommen 4 (oder mehr) gleichfarbige Steine in ununterbrochener Reihe nebeneinander, werden diese samt allen direkt in der Reihe benachbarten Steine vom Plan genommen. Die Steine des Vierer-Spielers inkl. seiner weiteren entfernten Steine dieser Reihe kommen in die Reserve des Spielers. Die Steine des Gegners sind aus dem Spiel.
- Sobald ein Vierer entsteht, muss geschlagen werden, egal wer am Zug ist.
- Können beide Spieler gleichzeitig schlagen, ist der Auslöser zuerst dran.
- Hat ein Spieler mehrere Vierer gleichzeitig (überkreuzend), entscheidet er, welche Reihe geschlagen wird.
- Schlagen gilt nicht als Spielzug. Ein Spieler kann z.B. schlagen müssen, weil sein Gegner eine Schlag-Situation herbeigeführt hat. Es ist danach trotzdem am Zug.

#### Spiel-Ende:

Kann ein Spieler keinen Stein mehr ins Spiel einbringen, endet das Spiel und der Gegner gewinnt.

\*mit Kris Burm abgeklärt. Es ist ein Muss, den neuen Stein im selben Zug einzuschieben.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 31.08.05  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)