

Pünc - KSR

Jederzeit dürfen Spielsteine angehoben werden, um die Situation darunter zu betrachten. Wer am Zug ist, hat genau 1 Aktion aus folgenden 3 Möglichkeiten:

○ **Einen Spielstein hinzufügen:**

- Aus eigenem Vorrat 1 Spielstein wählen und so einsetzen, dass jeder Punkt darauf ein Feld des Spielplanes überdeckt.
- Der allererste Spielzug darf nicht in das Sechseck in der Spielbrettmittle führen.
- Ein neuer Spielstein muss immer auf der Ebene des Spielbrettes eingesetzt werden, also nie auf andere schon liegende Steine.

○ **Einen Spielstein bewegen:**

a) Steine der eigenen Farbe bewegen:

- Nur Steine der eigenen Farbe dürfen bewegt werden.
- Der farblich markierte Punkt (Pünc) ist die Bezugsbasis eines Steines. Der Pünc muss in gerader Linie bewegt werden, beliebig weit, auch über andere Spielsteine.
- Mit dem Markierungs-Stein markiert man den Startpunkt der Bewegung.
- Nach einer Bewegung darf der Spielstein um den Pünc (=Achse) rotieren. Zum Ende der Bewegung darf ein Stein nicht den Spielfeldrand überragen.
- Es ist möglich, nur zu rotieren, ohne zu bewegen.

ODER

b) Auf Spielstein springen:

- Den Spielstein wie unter a) bewegen zu einem eigenen Spielstein. Der Landepunkt auf dem Zielstein ist beliebig.
- Nach der Bewegung darf man noch mit dem bewegten Stein rotieren. Die Nebenpunkte des Spielsteins dürfen dabei auf anderen eigenen/fremden Steinen aufliegen. Die Ebenen müssen gleich hoch sein. Überdeckte Spielsteine dürfen nicht bewegt werden oder rotieren; das gilt für eigene wie fremde Steine.
- Es gibt keine Höhenbeschränkung. Ein Stein kann beliebige Höhen überspringen.

Durch den Sprung eine Brücke bauen:

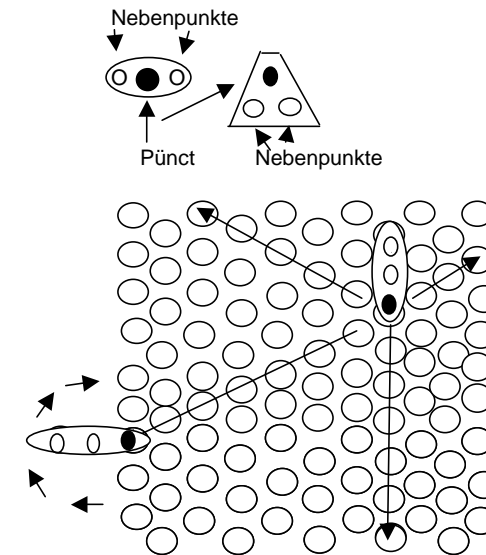
- Zwei Spielsteine können jeweils überbrückt werden. Ein Dreieck kann keine Brücke bilden.
- Die Ebenen der Stützpunkte müssen gleich hoch sein.
- Nur der mittlere Punkt eines Steines darf frei schweben, also niemals frei schwebende Enden.
- Auch Punkte unter der Brücke, egal wie tief, sind blockiert, d.h., der Stein darunter darf nicht bewegt werden oder rotieren.

Spiel-Ende:

Sofort, wenn ein Spieler 2 gegenüberliegende Seiten verbindet, d.h., vollständig von Rand zu Rand mit eigenen Steinen verbindet.

Jeder Punkt einer Verbindung muss von oben sichtbar sein. Eine Verbindung darf von jedem Feld einer Seite zu jedem Feld der gegenüberliegenden Seite führen.

Patt: Setzt man seinen letzten Spielstein ein und weder man selbst noch der Gegner hat eine Seitenverbindung erreicht, endet das Spiel unentschieden.



Vorbereitung:

Spielbrett so zwischen den Spielern platzieren, dass die lange Seite von einem zum anderen Spieler führt. Startspieler auslosen, Spieler WEISS beginnt. Die Spieler sind dann abwechselnd am Zug. Alle Spielsteine liegen vor den Gegnern. Jeder muss stets sehen können, welche Steine übrig sind.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.05.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de