

YINSH - Kurzspielregel

Ein Spieler bekommt die 5 weißen Ringe, der andere die 5 schwarzen.
Jeder legt abwechselnd 1 Ring auf das Spielbrett, bis alle Ringe dort liegen.

Ablauf eines Zuges:

1. Einen Markierungsstein einsetzen:

- 1 Markierungs-Stein auf die eigene Farbe nach oben drehen und *in* einen eigenen Ring einsetzen.
- Markierungs-Steine bleiben immer auf ihrem Platz liegen!

2. Der Ring um den gerade eingesetzten Stein wird nun bewegt:

- Der Ring muss in gerader Linie auf ein freies Feld gezogen werden.
- Der Ring darf über freie Felder hinwegziehen.
- Werden 1 oder mehrere Markierungs-Steine (Farbe ist egal) übersprungen, die benachbart sein müssen, muss der Ring *direkt auf das erste freie* Feld dahinter gesetzt werden.
- Ein Ring darf niemals Ringe überspringen.

3. Markierungs-Steine umdrehen:

- Alle übersprungenen Markierungs-Steine, eigene wie fremde, wechseln nun die Farbe.

4. Reihe von mind. 5 Markierungs-Steinen bilden:

- Entsteht eine Reihe von mind. 5 Markierungs-Steinen gleicher Farbe, die lückenlos aneinander grenzen, wählt deren Besitzer 5 angrenzende davon aus, die in den Vorrat entfernt werden.
- Schneiden sich zwei solche Reihen, wird zuerst eine Reihe entfernt, die andere Reihe ist damit unvollständig und gilt nicht.
- Gleichzeitig muss der Besitzer auch einen eigenen Ring auswählen, der auf die vorgesehene Ablage des Spielplanes gelegt wird.

Spielende:

...sobald ein Spieler 3 eigene Ringe entfernt hat.

Wurden alle Markierungs-Steine eingesetzt, bevor jemand 3 Ringe hat, gewinnt derjenige, der die meisten Ringe entfernen konnte.

Andernfalls endet das Spiel unentschieden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

YINSH - Kurzspielregel

Ein Spieler bekommt die 5 weißen Ringe, der andere die 5 schwarzen.
Jeder legt abwechselnd 1 Ring auf das Spielbrett, bis alle Ringe dort liegen.

Ablauf eines Zuges:

1. Einen Markierungsstein einsetzen:

- 1 Markierungs-Stein auf die eigene Farbe nach oben drehen und *in* einen eigenen Ring einsetzen.
- Markierungs-Steine bleiben immer auf ihrem Platz liegen!

2. Der Ring um den gerade eingesetzten Stein wird nun bewegt:

- Der Ring muss in gerader Linie auf ein freies Feld gezogen werden.
- Der Ring darf über freie Felder hinwegziehen.
- Werden 1 oder mehrere Markierungs-Steine (Farbe ist egal) übersprungen, die benachbart sein müssen, muss der Ring *direkt auf das erste freie* Feld dahinter gesetzt werden.
- Ein Ring darf niemals Ringe überspringen.

3. Markierungs-Steine umdrehen:

- Alle übersprungenen Markierungs-Steine, eigene wie fremde, wechseln nun die Farbe.

4. Reihe von mind. 5 Markierungs-Steinen bilden:

- Entsteht eine Reihe von mind. 5 Markierungs-Steinen gleicher Farbe, die lückenlos aneinander grenzen, wählt deren Besitzer 5 angrenzende davon aus, die in den Vorrat entfernt werden.
- Schneiden sich zwei solche Reihen, wird zuerst eine Reihe entfernt, die andere Reihe ist damit unvollständig und gilt nicht.
- Gleichzeitig muss der Besitzer auch einen eigenen Ring auswählen, der auf die vorgesehene Ablage des Spielplanes gelegt wird.

Spielende:

...sobald ein Spieler 3 eigene Ringe entfernt hat.

Wurden alle Markierungs-Steine eingesetzt, bevor jemand 3 Ringe hat, gewinnt derjenige, der die meisten Ringe entfernen konnte.

Andernfalls endet das Spiel unentschieden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de