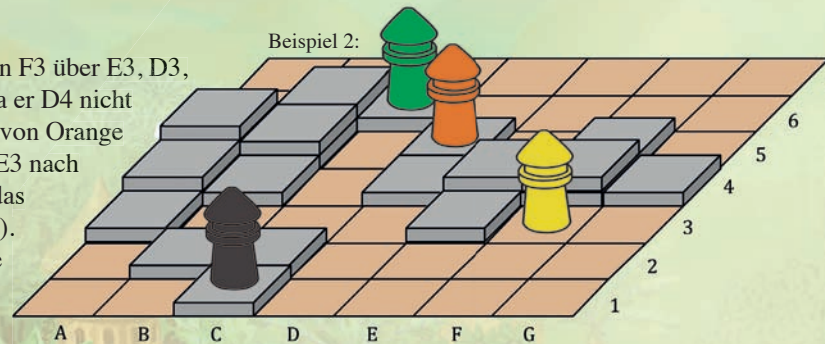


Hendrik Simon

PLATEAU X

Beispiel 2:

Gelb kann in diesem Beispiel nicht von F3 über E3, D3, D4, C4, B4 und B5 nach A5 ziehen, da er D4 nicht betreten darf – das Plateau D4+D5 ist von Orange besetzt. Wenn Gelb aber von F3 über E3 nach E4 zieht, darf Orange nicht mehr auf das Plateau E4+F4 ziehen (über E5-F5-F4). Schwarz könnte, wenn er an der Reihe wäre, über B1, B2, B3, B4 und B5 nach A5 wandern. Orange dürfte nicht von D5 nach D4 ziehen, da beide Felder auf derselben Ebene liegen, für jeden Schritt zu einem benachbarten Feld aber eine Höhendifferenz von 1 nötig ist (entweder hinauf oder hinunter).



Wenn Plateaus nachträglich miteinander verbunden werden, kann es passieren, dass zwei Spielsteine plötzlich auf demselben Plateau stehen (z.B. wenn D6 belegt wird). Das ist erlaubt. Verlässt aber ein Spieler danach dieses gemeinsame Plateau, so darf er es auch während desselben Zuges nicht wieder betreten.

Spielende:

Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, keinen Baustein mehr ablegen kann (weder aus dem eigenen Vorrat, noch aus dem gemeinschaftlichen Vorrat), sei es, weil alle Steine gelegt sind oder weil es keine zulässige Ablagemöglichkeit mehr gibt und er nicht mit seiner Spielfigur ziehen möchte, ist das Spiel vorbei. Dabei spielt es keine Rolle, ob andere Spieler noch ziehen könnten. Vorbei ist vorbei.

Gewinner:

Es gewinnt derjenige Spieler, dessen Spielfigur zum Schluss auf einem höheren Plateau steht als die Spielfiguren seiner Mitspieler. Das muss nicht unbedingt das höchste Plateau auf dem Spielplan sein. Falls mehrere Spielfiguren auf derselben Höhe stehen, hat der Spieler gewonnen, dessen Figur auf dem größeren Plateau steht. Sind diese Plateaus gleich groß oder stehen die Figuren sogar auf demselben Plateau, so hat der Spieler gewonnen, der zuerst bzw. länger ununterbrochen auf diesem Plateau stand.

Beispiel: Spieler A steht auf einem Plateau. Später erreicht Spieler B ein anderes Plateau derselben Höhe. Spieler A verlässt aus irgendeinem Grund sein Plateau und betritt es später wieder. Wenn das Spiel dann beendet wird, hat Spieler B gewonnen (gleich großes Plateau vorausgesetzt), denn er steht nun länger ununterbrochen auf seinem Plateau.

Spielvarianten:

1. Plateau X - Turnier für 4 Spieler: Wenn man mehrere Runden spielt, werden für den ersten Platz 4 Punkte, für den zweiten Platz 2 Punkte, für den dritten Platz 1 Punkt und für den vierten Platz 0 Punkte vergeben. Sieger ist derjenige, der nach der vereinbarten Anzahl Runden die meisten Punkte hat, bei Gleichstand gewinnt derjenige mit den meisten Siegen.

2. Plateau X Mini für 2 Spieler: Der kleine Spielplan wird verwendet. Der Startvorrat jedes Spielers ist 1 Zweier-Baustein und 3 Einer-Bausteine.

3. Plateau X Doppel für 2 Spieler: Es wird auf dem großen Spielplan gespielt. Jeder Spieler erhält zwei Spielfiguren. Während des Spiels dürfen Plateaus, auf denen eine gegnerische Spielfigur steht, nicht betreten werden, Plateaus mit einer eigenen Figur schon. Der Startvorrat jedes Spielers ist 1 Zweier-Baustein und 3 Einer-Bausteine.

4. Plateau X Trio für 3 Spieler: Es wird auf dem großen Spielplan gespielt. Der Startvorrat jedes Spielers ist 1 Zweier-Baustein und 2 Einer-Bausteine. Werden mehrere Runden gespielt, bekommt der Gewinner 3, der Zweite 1 und der Dritte 0 Punkte.

Spielbeschreibung:

„Plateau X“ ist eine Mischung aus Brett- und Legespiel. Alle Spieler verfolgen das Ziel, den höchstmöglichen Punkt auf einem durch die Spielzüge in die Höhe wachsenden Spielplan zu erreichen. Erschwert wird dies dadurch, dass sich mit jedem Zug die Wege verändern, auf denen die Spielfiguren ziehen dürfen.

Den einfachen Regeln nach ist Plateau X ein Strategiespiel. Dennoch ist der Spielverlauf lebhaft und oft überraschend, da sich durch die Züge des Gegners oft ungeahnte Möglichkeiten eröffnen, manchmal aber auch eine vorläufige Siegesposition ins Gegenteil kippt. Bei 2 Spielern ist Plateau X ein Strategiespiel, bei 3 oder 4 Spielern erlebt man es eher als Mischung aus Strategie und Glück.

Anzahl Spieler:

2, 3 oder 4 Spieler ab 10 Jahren.

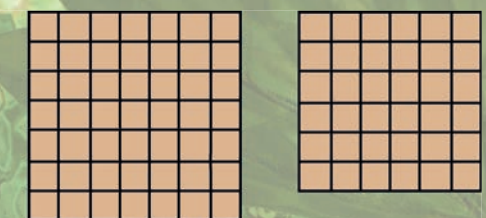
Spieldauer:

2 Spieler: 10–20 Minuten (Mini), 15–30 Minuten (Doppel)
3 oder 4 Spieler: ca. 30 Minuten

Spielmaterial:

1 Spielplan mit großem und kleinem Spielfeld
4 Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben
8 Bausteine mit 1 Quadrat (Einer)
4 Bausteine mit 2 Quadraten (Zweier)
37 Bausteine mit 3 Quadraten (Dreier)

Vorderseite (7x7): Rückseite (6x6):



© 2010 Winning Moves Deutschland GmbH, Düsseldorf.



Winning Moves



Winning Moves

Ziel des Spiels:

Die Spieler legen die Bausteine in möglichst vielen Ebenen übereinander auf dem Spielfeld ab und ziehen dabei ihre Spielfiguren möglichst weit nach oben, um am Ende des Spiels ein höheres Plateau zu besetzen als ihre Mitspieler.

Begriffe:

Felder: Es gibt 49 (bzw. 36) einzelne Felder auf dem Spielplan. Liegen Bausteine auf den Feldern, so befinden sich die Felder auf der Oberfläche der Bausteine.

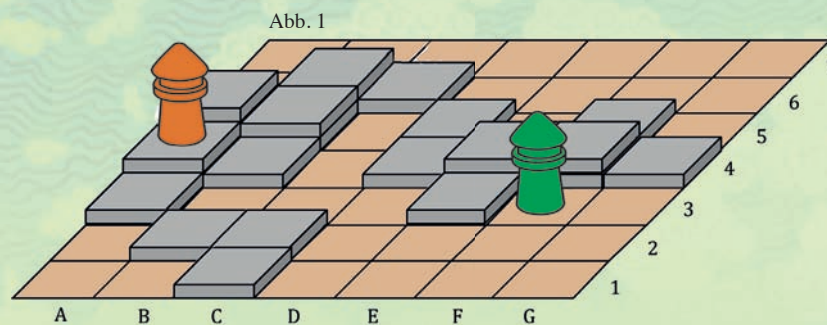
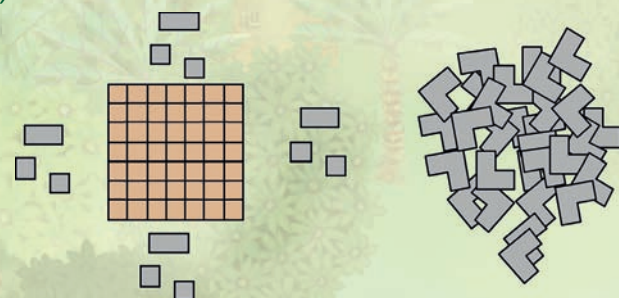
Ebenen: Die Oberfläche eines Bausteins stellt im Vergleich zum Spielplan eine höhere Ebene dar. Sobald ein Baustein auf dem Spielplan liegt, darf er von den Spielfiguren betreten werden.

Die grüne Spielfigur steht in Abb. 1 auf einem Feld des Spielplans, während die orange Spielfigur auf einem Feld der zweiten Ebene steht. Das Feld A5 liegt bereits auf der dritten Ebene.

Plateau: Ein Feld oder mehrere Felder auf derselben Ebene, die miteinander verbunden sind, bilden ein Plateau. Nur mit ganzen Seiten aneinandergrenzende Felder gelten als verbunden, diagonal angrenzende Felder nicht. Ein Plateau auf der ersten Ebene ist z.B. C1+C2+B2. A3 zählt nicht zu diesem Plateau, da es nur über Eck an B2 grenzt. A3 bildet also ein eigenes Plateau. Ein Plateau der zweiten Ebene ist B5+B6, ein anderes A4 oder E4+F4. Felder auf dem Spielplan werden nicht als Plateau bezeichnet.

Vorbereitungen (4 Spieler):

Es wird der größere Spielplan (mit 49 Feldern) verwendet. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur sowie einen Zweier-Baustein und zwei Einer-Bausteine. Die Dreier-Bausteine bilden den gemeinsamen Vorrat, aus dem sich jeder Spieler nach Bedarf bedienen kann. Der jüngste Spieler bestimmt, wer anfängt. Danach wird reihum gezogen.

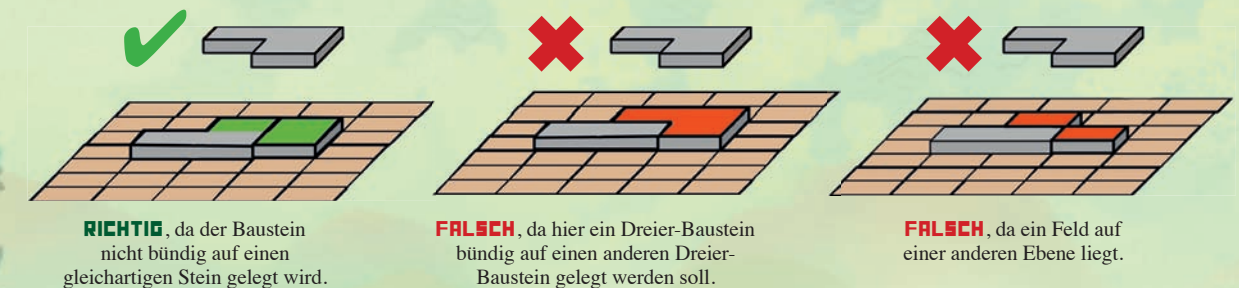


Spielzüge:

Wer am Zug ist, darf **entweder 1 einen Baustein legen oder 2 seine Figur ins Spiel bringen** (einmal) oder **3 mit seiner Spielfigur ziehen**.

1 Baustein legen: Es darf entweder ein Baustein aus dem eigenen Vorrat (Einer oder Zweier) oder aus dem allgemeinen Vorrat (Dreier) verwendet werden. Dabei muss folgendes beachtet werden:

- Alle abgedeckten Felder müssen auf derselben Ebene liegen.
- Ein Baustein darf nicht bündig auf einen Baustein derselben Art aufgelegt werden. Das gilt auch für Einer, die also nicht aufeinander gelegt werden dürfen.
- Ein Feld, auf dem eine Spielfigur steht, darf nicht belegt werden.



2 Spielfigur ins Spiel bringen: Der Spieler am Zug setzt seine Figur auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan. Wenn schon Bausteine auf dem Spielplan liegen, darf die Figur nicht auf einen Baustein gesetzt werden, sondern nur auf den Spielplan. Erst im nächsten Zug darf von dort aus weiter gezogen werden, falls möglich.

3 Spielfigur ziehen: Ein Zug besteht aus **beliebig vielen** zulässigen Schritten hintereinander. Ein Schritt ist dann zulässig, wenn er

- auf ein angrenzendes Feld führt,
- dieses Feld genau eine Ebene höher oder tiefer liegt **und**
- das betretene Feld nicht zu einem Plateau gehört, auf dem bereits eine gegnerische Spielfigur steht.

Der Spielplan zählt nicht als Plateau und darf auch betreten werden, wenn andere Spielfiguren dort stehen. Es darf nicht diagonal gezogen werden. Ein Zug kann die eigene Spielfigur mitunter an eine ganz andere Stelle des Spielplans führen, wie z.B. Gelb in Beispiel 1:

Beispiel 1:

Gelb könnte von F3 über E3, D3, D4, C4, B4 und B5 nach A5 ziehen (Pech für Schwarz, wenn er im vorherigen Zug seinen Einer-Baustein auf A5 gelegt hat). Sollte Gelb nicht ziehen, könnte Schwarz von A4 nach A5 ziehen, da A5 genau eine Ebene höher liegt als A4 und direkt angrenzend ist. Orange kann nicht über B5 nach A5, da er dafür entweder diagonal (C6-B5) oder auf der gleichen Ebene (B6-B5) ziehen müsste.

