

Niek Neuwahl

PALAVAN

Das Inselrätsel

Spielregeln



PALAVAN

Autor: Niek Neuwahl | Legespiel für 1 – 2 Personen ab 8 Jahren

Spieldauer: Solitärspiel 5–30 Min / Zweierspiel ca. 10 Min

SPIELMATERIAL

16 beidseitig bedruckte Platten | 5 Holzscheiben

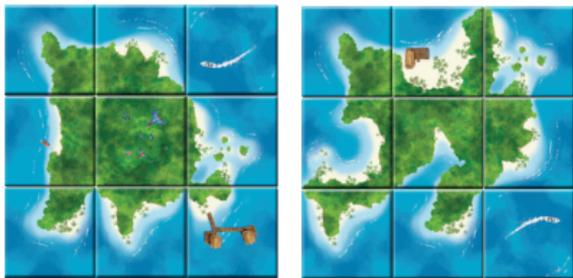
SPIELIDEE

Die einzelnen Teile einer Insellandschaft sollen passend aneinandergelegt werden.

PALAVAN FÜR EINE PERSON

Zum Einstieg: Bilde mit einer beliebigen Auswahl von neun Platten eine kleine Insel, (3 x 3) die ganz von Wasser umgeben ist. Bedingung dabei ist, dass die Wasser und Landflächen genau aneinanderpassen.

Zum Beispiel so:



Das Spiel mit allen Platten: Füge ein Feld aus 4 x 4 Platten zusammen in dem die oben genannten Anlegebedingungen erfüllt sind. Für diese Aufgabe gibt es Lösungen in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

Einfach: Alle Platten sind korrekt verbunden, aber es gibt mehrere voneinander getrennte Land- und Wasserflächen.



Mittel: Entweder die Landfläche *oder* die Wasserfläche ist vollständig verbunden.



Schwer: Sowohl die Landfläche *als auch* die Wasserfläche ist vollständig verbunden.

Auch für den höchsten Schwierigkeitsgrad gibt es mehrere Lösungen. Ganz von Wasser umgebene Inseln kann es nicht mehr geben.



PALAVAN für zwei Personen

Spielvorbereitung

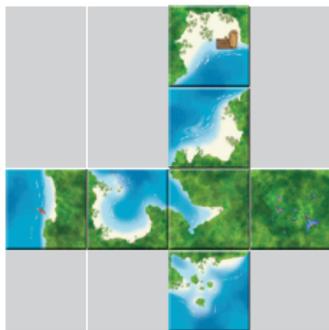
Die 16 Platten werden mit den Inseisen nach unten gemischt. Jede*r Spieler*in nimmt sich 8 Platten und legt diese offen (mit den Inseisen nach oben) vor sich aus.

Die 5 Holzscheiben werden bereitgelegt.

Spielweise

Wer zuletzt auf einer Insel war beginnt und legt eine beliebige Platte aus dem eigenen Vorrat in die Mitte der Spielfläche. Abwechselnd legen die Spieler*innen nun jeweils eine Platte aus dem eigenen Vorrat an die Auslage an. Eine Platte muss dabei mit mindestens einer Seite an eine bereits gelegte Platte angefügt werden. Nach wie vor müssen dabei die Land- und Wasserflächen genau aneinanderpassen.

Beim Legen der Platten darf die Gesamtgröße von 4 x 4 Platten nicht überschritten werden.



Jede*r Spieler*in versucht möglichst viele Platten des eigenen Vorrats abzulegen und gleichzeitig Legeoptionen der Gegenseite zu verbauen.

SPIELEND UND SIEG

Können beide Spieler*innen nicht mehr anlegen endet die Partie.

Wer mehr Platten legen konnte hat gewonnen

Haben beide gleichviele Platten gelegt endet die Partie unentschieden.

Der/die Gewinner*in der Partie erhält eine blaue Scheibe.

Beim Unentschieden bekommen beide eine blaue Scheibe.

Ein komplettes Spiel geht über mindestens drei, höchstens 5 Partien.

Wer eine Partie verliert, darf in der nächsten Partie die erste Platte legen.

Wer als Erste*r 3 Scheiben gesammelt hat gewinnt das Spiel.



© 2020 by Steffen Spiele

Autor: Niek Neuwahl

Lektorat: Redaktion Steffen Spiele

Gestaltung: Steffen Mühlhäuser

Grafik: Bernhard Kümmelmann

Regellayout: Christof Tisch

Fertigung: Ludofact Jettingen