

Ausgangsstellung

Spielesituation als Beispiel zur Erklärung. Sicheres Terrain. Verwirrend? Nein ganz einfach, hier eine Falle, sind aber harmlos und damit für den, der es weiß, denn manche neu angelegten Kärtchen sehen zwar aus wie Wobei der Fallsteller zugleich ein gutes Gedächtnis braucht. Spielescheidend bei Zwoggel sind geschickt gestellte Fallen.

EIN TIPP ZUR STRATEGIE / DIE KUNST DES FALLENSTELLENS /

IN DIE FALLE GETAPPT

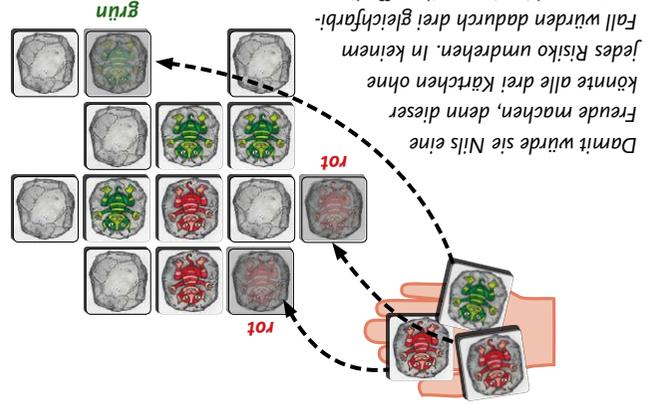
Wer mit dem Umdrehen eines Kärtchens eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe aus drei gleichfarbigen Zwoggeln vollendet, muss zur Strafe das zuletzt aufgedeckte Kärtchen an sich nehmen. Die beiden anderen Zwoggel der Dreierreihe bleiben im Feld liegen.



Wer seinen dritten Zwoggel nehmen muss, scheidet aus. Der Spielzug ist damit beendet. Der Spieler zieht keine neuen Kärtchen mehr.

SPIELENDE

Im Zweierspiel gewinnt ein Spieler, sobald der Andere seinen dritten Zwoggel nehmen muss. In der Version für drei oder 4 Personen gewinnt, wer als Letztes übrigbleibt. Sollte der Vorrat an Kärtchen aufgebraucht sein, bevor ein Spieler gewonnen hat, geht die Partie weiter. Nun drehen die Spieler im Wechsel so lange jeweils ein Kärtchen um bis der Gewinner feststeht.



Hannah ist am Zug und muss ihre drei Kärtchen anlegen. Natürlich kann Sie sie beliebig verteilen z. B. so:

Damit würde sie Nils eine Freude machen, denn dieser könnte alle drei Kärtchen ohne jedes Risiko umdrehen. In keinem Fall würden dadurch drei gleichfarbige Zwoggel in einer Reihe offenliegen. Da Hannah das aber natürlich möchte, platziert sie ihre drei Kärtchen an Stellen, die für Nils beim Aufdecken ein Risiko darstellen.

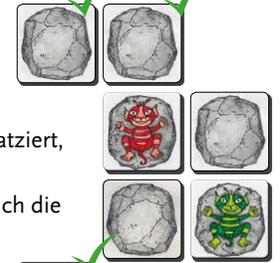
SPIELWEISE

Der Anfangsspieler dreht zwei der vier ausgelegten Kärtchen um, so dass die verborgenen Zwoggel auftauchen.



2 Kärtchen umdrehen

Danach zieht er drei Kärtchen vom Stapel, betrachtet die Zwoggel, ohne dass der Gegner diese sehen kann, und legt anschließend alle drei Kärtchen verdeckt an die Auslage an.



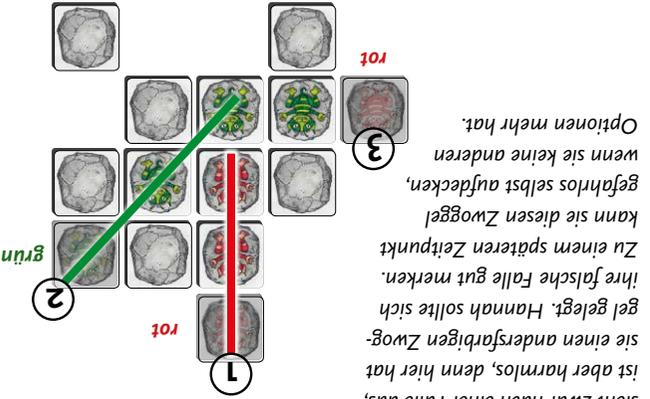
3 Kärtchen anlegen

Ein Kärtchen kann in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung an ein beliebiges anderes Kärtchen angelegt werden.

Hat der Spieler alle drei Kärtchen platziert, ist der Nächste an der Reihe.

Bis zum Ende der Partie wechseln sich die Spieler mit dieser Handlung ab:

Zwei Kärtchen im Feld umdrehen – drei Kärtchen nachziehen und verdeckt anlegen.



Hannas andere Platzierung (3) sieht zwar nach einer Falle aus, ist aber harmlos, denn hier hat sie einen andersfarbigen Zwoggel gelegt. Hannah sollte sich ihre falsche Falle gut merken. Zu einem späteren Zeitpunkt kann sie diesen Zwoggel gefahrlos selbst aufdecken, wenn sie keine anderen Optionen mehr hat.

Zwei Kärtchen sind echte Fallen (1 und 2). Dreht Nils sie um bildet er damit einen gleichfarbigen Dreier und muss das Kärtchen nehmen.

ZWOGGEL

Taktisches Legespiel für 2–4 Personen ab 8 Jahren, Spieldauer: 10 – 30 Minuten. Autor: Inon Kohn

SPIELMATERIAL

- 64 Kärtchen (in zwei Farben)



SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, Kärtchen möglichst niemals so aufzudecken, dass drei Zwoggel derselben Farbe offen nebeneinander liegen.

SPIELVORBEREITUNG

Die Kärtchen werden mit der Rückseite nach oben gemischt und neben der Spielfläche in einem oder mehreren Stapeln aufgesetzt. Vier Kärtchen bleiben, im Quadrat angeordnet, in der Mitte der Spielfläche liegen. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

