

Anleitung EinStein würfelt nicht

1 EinStein würfelt nicht - Spielregeln

1.1 Vorbemerkung

Dieses Brettspiel wurde erst kürzlich (2004) von Ingo Althöfer erfunden. Relativ faszinierend wird es durch seine Kürze (ca. 1 bis 2 Minuten). Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheint, sind trotzdem relativ komplexe Strategien bei dem Spiel möglich. Das Spiel gibt es im 3-Hirn-Verlag als Brettspiel, auf deren Webseite gibt es auch weitere Spielhinweise: <http://www.3-hirn-verlag.de/MasterGame/regel.html>

1.2 Spielidee

Gespielt wird auf einem 5x5-Felderbrett. Es gibt 6 weiße und 6 schwarze jeweils durchnummerierte (1-6) Steine. Die schwarzen Steine liegen links oben, die weißen rechts unten. Ziel ist es, einen eigenen Stein in die gegenüberliegende Ecke zu bringen (d.h. für *Weiß* links oben, für *Schwarz* rechts unten) oder alle gegnerischen Steine zu schlagen.

	A	B	C	D	E
1	1	6	3		
2	5	2			
3	4				2
4				3	1
5			4	6	5

1.3 Zugregeln

Schwarz und *Weiß* ziehen abwechselnd. Ein schwarzer Stein kann in einem Zug je ein Feld nach rechts, nach unten oder diagonal nach rechts unten ziehen. (D.h. immer irgendwie in Richtung gegnerische Ecke.) Ein weißer Stein kann in einem Zug je ein Feld nach links, oben oder diagonal nach links oben ziehen. Rückwärts ziehen ist nicht erlaubt.

Steht auf dem Zielfeld eines Zuges ein Stein – egal ob eigener oder gegnerischer, so wird dieser geschlagen und vom Spielfeld entfernt.

1.4 Auswahl des ziehenden Steins

Vor jedem Zug wird gewürfelt. Prinzipiell bestimmt die Augenzahl den Stein, der in dieser Runde ziehen muss. Ist der Stein aber bereits geschlagen, so kann der Spieler wählen, ob er mit dem nächstgrößeren oder dem nächstkleineren noch nicht geschlagenen Stein ziehen will. Ist nur noch ein Stein im Spiel, so muß nicht mehr gewürfelt werden.

1.5 Beispiel

	A	B	C	D	E
1			2		
2	1	5			
3		4			
4				6	1
5			4		5

- Ist in obigem Beispiel *Weiß* an der Reihe und würfelt eine 2, so zieht der Stein 2, und dieser kann, wie im vorherigen Kapitel erklärt nur auf *B1* ziehen.
- Ist *Schwarz* an der Reihe und würfelt eine 4, so zieht der Stein 4, und dieser kann wahlweise auf *B4*, *C3* oder *C4* gezogen werden.
- Ist *Schwarz* an der Reihe und würfelt eine 2, so kann er sich aussuchen, ob er die 4 setzt, wie im letzten Punkt beschrieben, oder die 1. Entscheidet er sich für letzteres, so kann er auf *A3*, *B2* oder *B3* ziehen. In letzteren beiden Fällen wirft er den eigene Stein 5 respektive 4.
- Ist *Schwarz* an der Reihe und würfelt eine 6, so muss er automatisch mit der einzigen benachbarten Zahl ziehen - mit der 5.

2 Programmbedienung

Nach dem Spielstart ist *Weiß* am Zug – standardmäßig fällt dieser Part dem menschlichen Spieler zu. Den schwarzen Spieler übernimmt standardmäßig der Computer. Oben wird der aktuelle Würfelwurf dargestellt, unten das Spielfeld.

2.1 Spielaktionen

Grundsätzlich muß ein Spieler bei jedem Zug maximal zwei Entscheidungen treffen:

- Falls ein bereits geschlagener Stein gewürfelt wurde, muß sich der Spieler eventuell zwischen zwei potentiellen Zugsteinen entscheiden. In diesem Fall sind die Kandidaten rot markiert und der Spieler muss auf eines der beiden Felder klicken, um einen Stein auszuwählen.

- Ein zu ziehender Stein hat entweder drei mögliche Zielfelder oder eines (falls er bereits an einen gegenüberliegenden Rand gelangt ist). Im Falle von drei möglichen Zielfeldern muss der Spieler eins davon auswählen. In diesem Fall ist der zu ziehende Stein grün hervorgehoben: Drei Pfeile zeigen auf die potentiellen Zielfelder, diese sind zusätzlich rot hervorgehoben. Der Spieler muß nun eines davon anklicken, um es als Zielfeld auszuwählen.

Der Spieler muß nur Entscheidungen treffen, wenn etwas zu entscheiden ist. Sonst zieht das Programm automatisch.

2.2 Erweiterte Bedienung

Im Menü "Spiel" finden sich erweiterte Einstellmöglichkeiten.

- Nach Spielende oder auch zwischendurch kann eine neues Spiel gestartet werden.
- Einstellmöglichkeiten finden sich im Menüpunkt "Optionen".
 - Da mögliche Züge rot markiert sind, wird in der Standardeinstellung der Würfel nicht mit angezeigt, auf Wunsch lässt er sich aber einblenden.
 - Es läßt sich einstellen, ob der Computer mitspielen soll, und wenn ja, welche Rolle er übernehmen soll.
 - Falls der Computer mitspielt, läßt sich die Rechentiefe einstellen.