

Die Spiele

Aug./Sept. '79 Nr.8/9
DM 4,-

**Denken
Raten
Knobeln
für
Erwachsene**

Thekenspiele
Mathematisches
Kabinett
Papierspiele
Knobeleyen
Krimi-Preisrätsel

**Boule
und Boccia**

Kugelsport
im Freien

Twixt

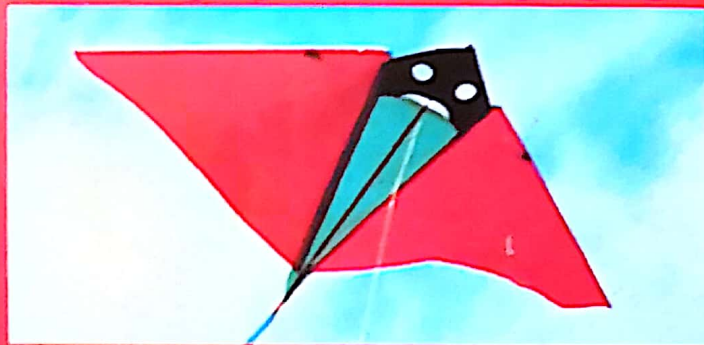
Raffinierte
Brettspiel-Taktik

Drachen

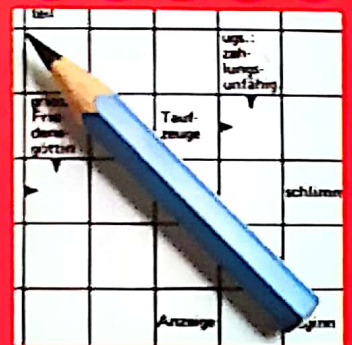
Selbstgebaute
Schwebewunder

**Schach dem
Computer!**

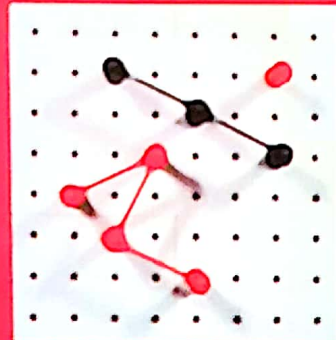
Mensch
gegen Maschine



Wunderschöne Drachen zum Selberbasteln



Puzzeln und Rätseln



Twixt: ein abstraktes Spiel



Nicht um Spiel-Eisenbahnen geht es, sondern um Eisenbahnspiele



Boule und Boccia. Die Franzosen spielen es mit „sanftem Fanatismus“

Flip-Flop

Knut Michael Wolf beschreibt seine Reversi-Variante

Flip-Flop ist ein Spiel für zwei. Ein Spiel, das im Grunde ganz einfach ist, aber taktisches Vorgehen verlangt. Mit einem Stein können Sie ganz bestimmte Felder verändern und neue Konstellationen schaffen. Hier kommt es darauf an, wie gut Sie „schalten“!

Während der Vorbereitung von Flip-Flop wählt jeder Spieler eine Farbe. Das 8 x 8-Spielbrett ist zu Beginn des Spiels leer.

Spielablauf:

1. Phase: Jeder Spieler setzt abwechselnd einen Stein seiner Farbe auf ein beliebiges Feld des Spielbretts, bis alle 64 Felder besetzt sind.

(Variante: es kann auch vereinbart werden, daß die Farben sich auf dem Spielbrett abwechseln müssen, so daß ein Schachbrett-Muster entsteht.)

2. Phase: Nachdem alle Felder besetzt sind, muß jeder Spieler abwechselnd einen gegnerischen Spielstein „umschalten“, das heißt, er dreht einen beliebigen Stein des Gegners um, so daß seine eigene Farbe sichtbar wird. Durch dieses „Umschalten“ werden gleichzeitig alle Spielsteine, die auf derselben senkrechten und waagerechten Reihe wie



Ich bin EDV-Organisator beim Hamburger Senat. Wie viele „Computer-Menschen“ hat auch mich seit einigen Jahren die Spiel Leidenschaft gepackt. Dann und wann versuche ich, selbst ein Spiel zu entwickeln; bisher ist mir aber erst eine Veröffentlichung gelungen. Seit gut einem Jahr veranstalte ich Spieleabende, um besonders Erwachsene für Spiele zu begeistern. Den gleichen Zweck verfolgt auch ein Volkshochschul-Seminar, das ich seit Herbst letzten Jahres leite. Meine Favoriten sind vorwiegend taktische Spiele.

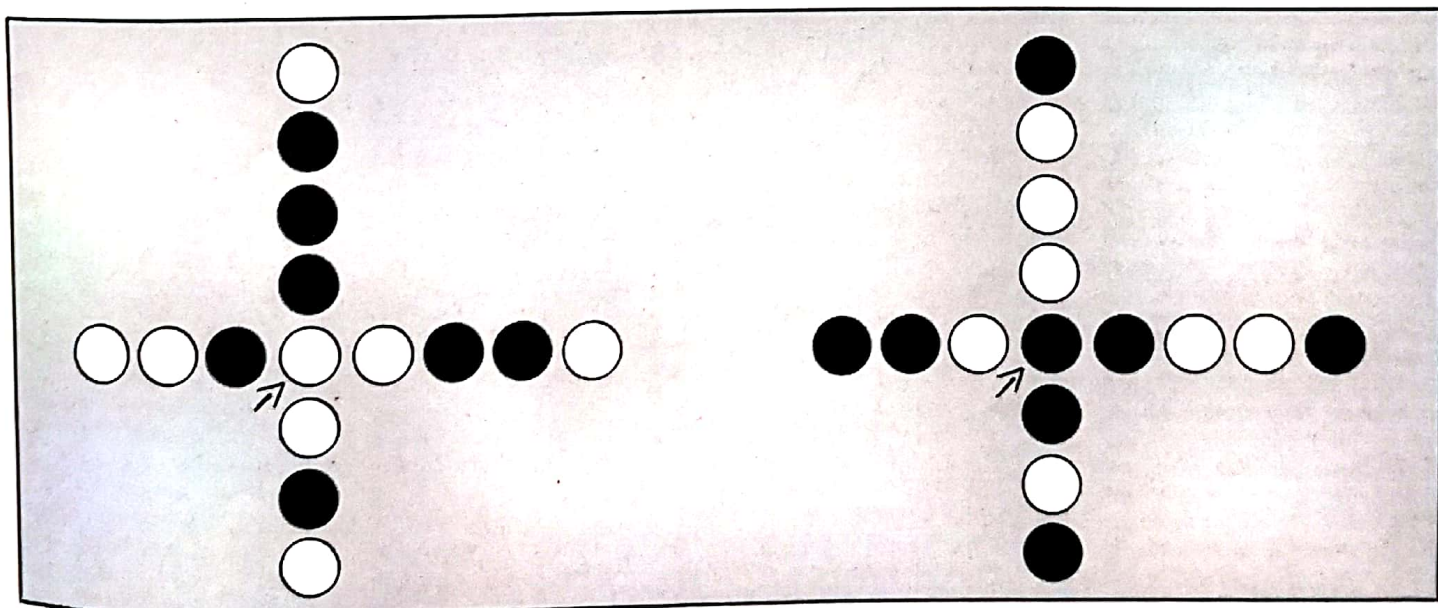
der Schalterstein liegen, umgedreht. Es werden sämtliche Spielsteine ohne Rücksicht auf ihre Farbe umgedreht! Während dieser Prozedur sollte der Schalterstein vom Brett genommen werden, um seine Lage deutlich zu kennzeichnen; wenn alle Steine umgedreht worden sind, wird er wieder an seinen Platz gelegt.

Ein Stein darf nicht zweimal unmittelbar hintereinander als Schalterstein benutzt werden, eine bestimmte Schaltung also nicht sofort vom Gegner wieder rückgängig gemacht werden.

Spielziel:

Gewonnen hat der Spieler, in dessen Farbe eine durchgehende gerade Linie von einer Spielbrettseite zur anderen verläuft. Die Linie kann senkrecht oder waagrecht liegen, aber nicht diagonal. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler die Verbindungslinie „geschaltet“ hat; ausschlaggebend für den Gewinn ist allein die Farbe der Linie.

Dies gilt nicht, wenn in einem Zug gleichzeitig Verbindungen in beiden Farben hergestellt werden. Dann gewinnt der Spieler, der diesen Zug ausgeführt hat.



Spieler A schwarz will diesen Stein \circ von Spieler B weiß umschalten. Er nimmt ihn vom Brett, dreht alle Steine auf derselben senkrechten und waagerechten Linie (ohne Rücksicht auf ihre Farbe) um und legt anschließend den Schal-

terstein – jetzt in seiner Farbe – zurück an seinen Platz. (Die nicht betroffenen Spielsteine wurden im Beispiel wegen der besseren Übersicht weggelassen.)