

Info Box	
Anzahl der Spieler	2
Geeignet ab	8
Spieldauer	15 - 30 Min.
Schwierigkeitsstufe	5 / 12
Genre	Gesellschaftsspiele

Art.-Nr. 8954

Indukto I

Autor: Hartmut Kommerell, Deutschland (2015)

Spielmaterial

- 1 Spielplan (7x7 Felder)
- 12 Spielsteine in 2 Farben
- (je Farbe 2 x die Werte [Höhe] 1, 2 und 3)

Im Spiel haben alle Spielsteine die gleiche Oberfläche.

Vorbereitungen

Die Spieler einigen sich, wer mit welcher Farbe spielt und wer den ersten Zug macht. Die Steine werden gemäß einer der vorgegebenen Startaufstellungen auf dem Spielplan platziert.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die eigenen Steine gleichen Wertes (Höhe) auf benachbarte Felder (senkrecht oder waagrecht) zu ziehen.

Spielregeln

Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils einen Stein ihrer eigenen Farbe. Es kann waagrecht, senkrecht und diagonal auf ein freies Feld gezogen werden. Andere Steine dürfen jedoch nicht übersprungen werden. Die Zugweite muss vollständig ausgenutzt werden. Die zum Sieg notwendigen Paare dürfen auch wieder aufgelöst werden.

Die Zugweite wird wie folgt ermittelt:

- Steht ein Stein isoliert, d. h. alle (auch diagonal) angrenzenden Felder sind frei, dann entspricht die Zugweite seinem eigenen Wert.
- Befindet sich auf einem Nachbarfeld ein Stein (gleich, welcher Farbe), so ergibt sich die Zugweite aus dem Wert des benachbarten Steins. Sind mehrere Steine benachbart, so kann der Spieler aus den Werten der Nachbarsteine frei wählen.

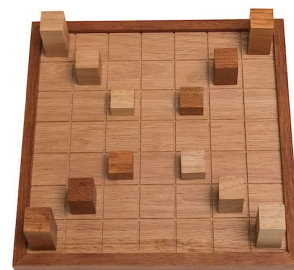
Spielende

Wenn ein Spieler alle drei Werte seiner Farbe paarweise auf orthogonal benachbarten Feldern platziert hat, so hat er gewonnen.

Achtung!

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Spielzeug oder Kleinteile können verschluckt oder eingeatmet werden.

Startaufstellungen



Wer eigene Startaufstellungen ausprobieren möchte, sollte dabei folgende Bedingungen einhalten:

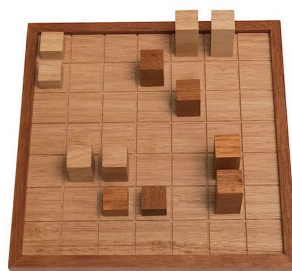
- In jeder Ecke des Spielplans befinden sich 3 Steine mit unterschiedlichen Werten.
- Identische Steine befinden sich in diagonal gegenüberliegenden Ecken.
- Jeder Stein ist zumindest einem anderen Stein benachbart.

Zugmöglichkeiten



Die 1 steht isoliert und zieht somit entsprechend ihres Wertes 3 Felder weit. Die 2 kann wahlweise 2 oder 3 Felder weit ziehen. Die 3 kann 1, 2 oder 3 Felder weit ziehen.

Siegbedingung



Die hellen Steine haben die Siegbedingung erfüllt. Bei den dunklen Steinen hingegen sind die beiden 2er nicht orthogonal benachbart.

Info Box	
Anzahl der Spieler	2
Geeignet ab	8
Spieldauer	15 - 30 Min.
Schwierigkeitsstufe	5 / 12
Genre	Gesellschaftsspiele

Art.-Nr. 8954

Indukto II

Autor: Hartmut Kommerell, Deutschland (2015)

Spielmaterial

4 Spielplanteile (7x7, 5x5, 3x3 und 1x1 Felder)
12 Spielsteine in 2 Farben (je Farbe 2 x die Werte [Höhe] 1, 2 und 3)

In dieser Variante ist bei den Spielsteinen gleicher Farbe und Höhe ein Spielstein durch eine Mulde markiert.

Vorbereitungen

Die Spielplanteile werden so aufeinandergelegt, dass eine Pyramide entsteht. Die Form der Pyramide sowie die Position der Spielsteine ist durch die abgebildeten verschiedenen Startaufstellungen vorgegeben. Die Spieler einigen sich, wer mit welcher Farbe spielt und

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, alle eigenen Steine waagrecht oder senkrecht neben einem passenden Partnerstein zu platzieren.

Spielregeln

Ein Partnerstein muss dabei folgende Bedingungen erfüllen:

1. er muss die gleiche Farbe haben
 2. er muss auf derselben Höhe enden
 3. er muss eine andere Markierung haben
- (Bedingung 2 kann auch dadurch erreicht werden, dass ein kleinerer Stein auf einer höheren Ebene steht)

Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils einen Stein ihrer eigenen Farbe. Es kann waagrecht, senkrecht und diagonal auf ein freies Feld gezogen werden. Andere Steine dürfen jedoch nicht übersprungen werden. Die Zugweite muss vollständig ausgenutzt werden. Höhenunterschiede spielen beim Ziehen keine Rolle. Die zum Sieg notwendigen Nachbarschaften dürfen auch wieder aufgelöst werden.

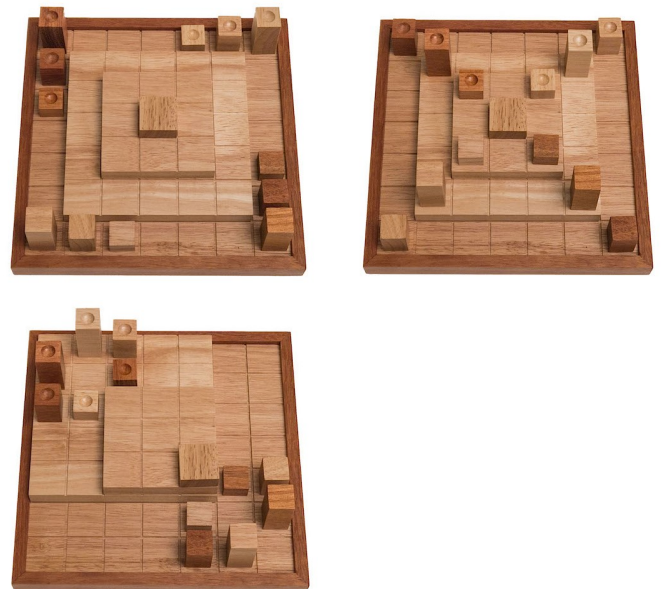
Die Zugweite wird wie folgt ermittelt:

- a) Steht ein Stein isoliert, d.h. alle (auch diagonal) angrenzenden Felder sind frei, dann entspricht die Zugweite seinem eigenen Wert.
- b) Befindet sich auf dem Nachbarfeld ein Stein (gleich welcher Farbe), so ergibt sich die Zugweite aus dem Wert des benachbarten Steins. Sind mehrere Steine benachbart, so kann der Spieler aus den Werten der Nachbarsteine frei wählen.

Spielende

Wenn ein Spieler alle eigenen Steine waagrecht oder senkrecht benachbart zu einem passenden Partnerstein platziert hat, so hat er gewonnen.

Startaufstellungen



Wer eigene Startaufstellungen ausprobieren möchte, kann wie folgt vorgehen:
Ein Spieler baut die Stellung auf; der andere wählt dann, mit welcher Farbe er spielt.

Siegbedingung



Die „dunklen Steine“ haben das Spiel gewonnen.

Achtung!

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Spielzeug oder Kleinteile können verschluckt oder eingeatmet werden.