

TACTRICS

# VORTEX



**SNAKES** RED  
BLUE

#11<sup>A</sup>

# #11 SNAKES

## ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, durch das Bilden von Schlangen so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Abbildung 4 zeigt ein mögliches Spielende; siehe auch weitere Erläuterungen unter „DAS SPIEL“.

## VORBEREITUNG

Positionieren Sie alle Teile auf dem Spielboard und berücksichtigen Sie die Anzahl der Spieler (2 bis 4), siehe zum Beispiel die Abbildungen 1 bis 3. Solange die Startposition und die Anzahl der Teile für alle gleich sind, können Sie hiermit beliebig variieren.

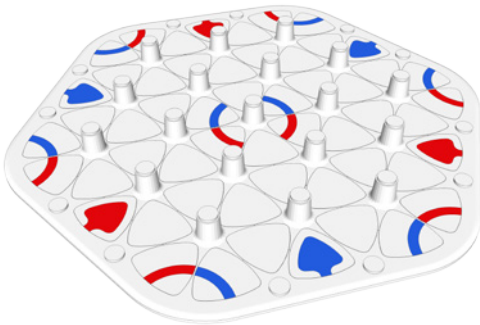


ABBILDUNG 1 (A)

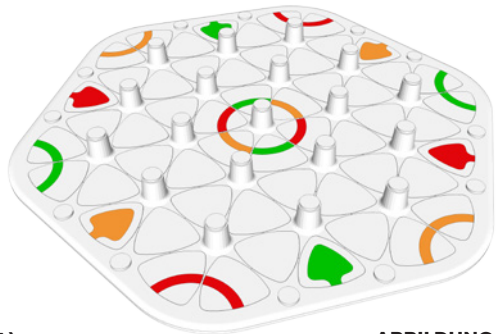


ABBILDUNG 2 (A+B)

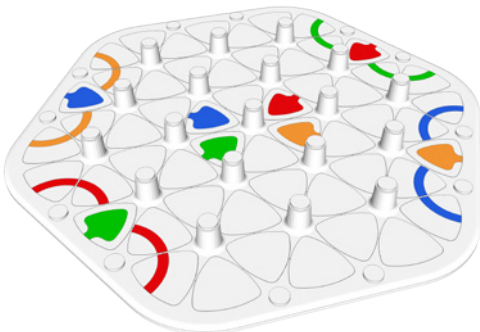


ABBILDUNG 3 (A+B)

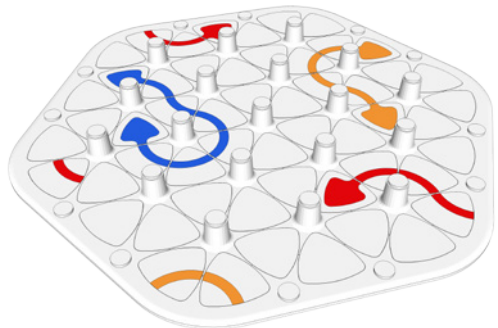


ABBILDUNG 4 (A+B)

# DAS SPIEL

---

Die Spielregeln sind grundsätzlich die gleichen wie bei der Version „Crossing“, dies gilt auch für die Startphase. Sie dürfen nur dann einen Turm drehen, wenn Sie rund um diesen Turm eine Mehrheit besitzen oder mindestens eine gleiche Anzahl wie Ihre Mitspieler. Bei „Snakes“ zählt ein Kopf allerdings 2 Punkte und ein Schwanzteil nur 1 Punkt.

Das Ziel des Spiels ist es, durch das Bilden von Schlangen so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Es gibt drei verschiedene Schlangenarten: (1) eine Schlange mit dem Schwanz zwischen zwei Köpfen, (2) eine Schlange mit dem Schwanz zwischen einem Kopf und dem Rand des Spielfelds oder (3) eine Schlange, deren Schwanz an beiden Seiten an den Rand des Spielfelds grenzt. Wenn auf diese Weise eine Schlange entstanden ist, kann diese, oder ein Teil davon, nur vom betreffenden Spieler selbst verschoben werden. Die Schlange ist dann blockiert. Ein einzelner Kopf, verbunden mit dem Rand, ist ebenfalls blockiert.

Am Ende des Spiels werden alle Punkte zusammengezählt, wobei nur die oben beschriebenen Schlangen zählen. Eine Schlange mit zwei Köpfen ist 2 Punkte pro Teil wert. Eine Schlange mit einem Kopf ist 1 Punkt pro Teil wert. Eine Schlange ohne Kopf hat keinen Wert an sich, kann aber helfen, den Kontaktbonus zu erhalten. Diesen Kontaktbonus von 3 Punkten erhält man, wenn alle Teile eine Schlange bilden (und es keine losen Enden gibt). Außerdem kann man auch einen Abschlussbonus verdienen, der 3 Punkte, 2 Punkte oder 1 Punkt wert ist, siehe auch „ENDE DES SPIELS“.

## ENDE DES SPIELS

---

Jeder Spieler darf während seines Spielzugs „SPIELEND“ rufen, wenn er mindestens eine Schlange hat, die aus 4 Teilen besteht. Der erste Spieler bekommt dafür 3 Bonuspunkte. Die anderen Spieler haben ab dann noch höchstens 2 Spielrunden mit jeweils 4 Spielzügen, um so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Allerdings können die restlichen Spieler auch nur 1 Spielrunde mit 4 Spielzügen spielen, um einen Abschlussbonus zu erhalten (bzw. 2 Punkte oder 1 Punkt für den zweiten und dritten Gewinner). Die 4-Teile-Bedingung gilt jetzt nicht mehr.

In Abbildung 4 ist ein Beispiel zu sehen, bei dem der rote Spieler als erster „SPIELEND“ ruft und dadurch 3 Punkte als Abschlussbonus erhält. Weil seine Schlange nicht alle Teile enthält, bekommt er keinen Kontaktbonus. Die Schlange besteht aus 7 Teilen und ist darum 7 Punkte wert. Insgesamt erhält der rote Spieler  $3 + 0 + 7 = 10$  Punkte. Der gelbe Spieler ruft in der nächsten Spielrunde als zweiter „SPIELEND“ und hat eine Schlange mit allen Teilen. Deswegen bekommt er 2 Punkte für den Abschlussbonus und 3 Punkte für den Kontaktbonus. Für die zweiköpfige Schlange mit sechs Teilen erhält der gelbe Spieler 12 Punkte. Insgesamt erhält der gelbe Spieler  $2 + 3 + 12 = 17$  Punkte. Der blaue Spieler endet als dritter und hat zwei Spielrunden gebraucht, um alle Teile zu einer Schlange zu verbinden; sein Punktestand ist somit  $0 + 3 + 16 = 19$  Punkte.

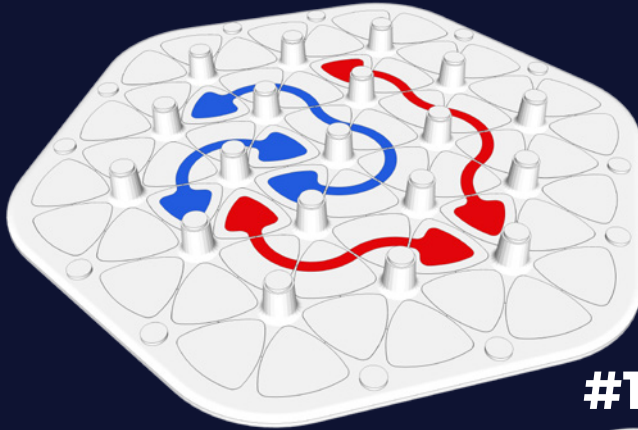
## SNAKES ALS PUZZLE

---

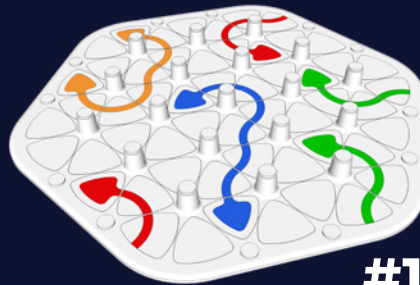
Von jeder der 4 Farben 2 Köpfe und 6 Schwanzteile beliebig auf das Spielfeld platzieren und versuchen, das Spiel so zu beenden, dass alle Schlangen entweder 2 Köpfe oder 1 Kopf haben und an der anderen Seite an den Rand des Spielfelds grenzen. (Siehe Abbildung auf der Rückseite). Wird dies zu einfach, werden mehr Köpfe und Schwanzstücke verwendet ... Allerdings müsste man ein Genie sein, um das Spiel mit allen verfügbaren Teilen zu beenden ...!

## WAS NOCH ...

Nutze die Möglichkeit zu improvisieren. Es gibt noch viel mehr Puzzles und Herausforderungen!



#11<sup>A</sup>



#11<sup>A+B</sup>

**MELDE DICH ZU UNSEREM NEWSLETTER AN  
UND FOLGE UNS AUF FACEBOOK!**

[WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS](http://WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS)

**TACTRICS**  
[WWW.TACTRICS.COM](http://WWW.TACTRICS.COM)

