

Spielregel

eine farbige Kante an eine farbige), so kann der Gegner – aber nur **bevor** er seinen nächsten Zug macht – diesen Stein entfernen und zum Reststein (der also nicht mehr verwendet werden darf) erklären.

Zu dem Spiel gehören:

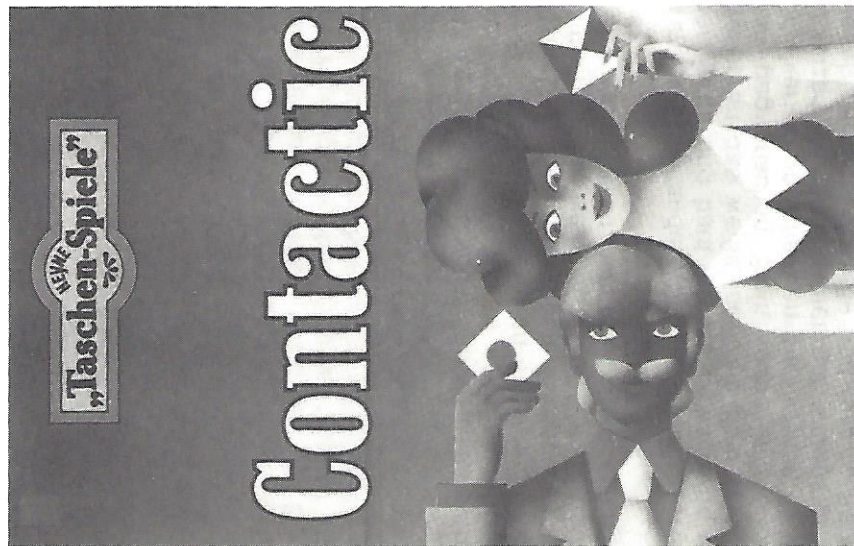
- 1 dreiteiliger Spielplan
- 60 Steine orange
- 60 Steine grün
- 1 Spielregel

Bei Verpackungsfehlern erhalten Sie kostenlos Ersatz, wenn Sie den Kontrollzettel mit Fehlerangabe einschicken an:
Wilhelm Heyne Verlag, 8 München 2, Postfach 20 12 04

*Dieses Spiel wurde von dem creative-team
Tom Werneck / Frank Ullmann, Institut für
Informationsmethodik, München, exklusiv
für die Reihe Heyne-Taschen-Spiele entwickelt.*



© 1973 by Wilhelm Heyne Verlag München
Für Packung: D. Geschm.-Muster angem.
Gestaltung und Anordnung der Spielfeder
sind musterrechtlich geschützt
Warenzeichenschutz für „Taschen-Spiele“ angem.



CONTACTIC ist ein Spiel aus der Welt der Binär-Mathematik. Zwei Gegner versuchen, Inseln zu bauen. Sie müssen die Steine nehmen, wie sie kommen. Aber es bleibt Ihrem Mut zum Risiko und Ihrem Planungsgeschick überlassen, wo Sie die Spielsteine anbauen.

Spielregel:

1. Legen Sie die Teile des Spielfeldes so aneinander, daß die puzzeartigen Seiten genau zusammenpassen.
2. Die Spielsteine werden nach den beiden Farben getrennt, innerhalb der Farben gut gemischt und verdeckt in mehreren Stapeln aufgebaut. Um eine zusätzliche Durchmischung zu erreichen, werden im Spiel die Stapel gleichmäßig abgebaut. Jeder Gegner spielt nur eine Farbe im Spiel.
3. Es wird ausgelost, wer beginnt.
4. Der erste Spieler dreht einen der verdeckten Steine um und versucht, ihn an das neutrale, weiße Feld im Spielplan anzubauen. Dabei muß eine farbige Kante an eine weiße Kante stoßen. Ein Stein mit einem Farbpunkt in der Mitte hat vier weiße Kanten! Der Farbpunkt zeigt lediglich an, wer den Stein ausgelegt hat.
5. Nun zieht der andere Spieler einen Stein seiner Farbe und baut ihn an. Er kann ihn entweder an das weiße, neutrale Feld oder an den gegnerischen Stein (oder im weiteren Spielverlauf vor allem an die eigenen Steine) ansetzen. Aber auch hier gilt unbedingt die Regel, daß immer weiße und farbige Kanten

aneinanderstoßen müssen. Soll ein Stein in eine Ecke oder Nische gepaßt werden, so muß der weiß/farbige Kontrast zu jedem Nachbarstein gewahrt bleiben.

6. Kann ein Spieler einen Stein nicht anlegen (z. B. er zieht als ersten einen weißen Stein, den er nicht an das neutrale Feld passen kann), so muß er auf den Zug verzichten; er dreht den Stein um und fängt damit einen neuen Stapel an. Im Laufe des Spiels werden alle auf diese Weise übrigbleibenden Spielsteine umgedreht auf diesen Stapel gelegt. Dieser Stapel darf erst in Angriff genommen werden, wenn alle übrigen Steine verbraucht sind. Die Steine, die von diesem Stapel dann wiederum nicht angelegt werden können und übrig bleiben, gelten als Reststeine. Reststeine dürfen für das Spiel nicht mehr verwendet werden.
7. Haben beide Spieler nur noch Reststeine oder sind alle Steine ausgelegt, so zählt jeder Spieler die Anzahl der Steine seiner größten Insel. Die übrigen Inseln werden nicht gewertet. Jeder Stein gilt als 1 Punkt. Die Anzahl der Reststeine wird von diesem Ergebnis abgezogen. Wer dann die höhere Punktzahl hat, hat gewonnen.
8. Als Insel gelten zusammenhängende Steine einer Farbe, wobei stets eine Kante an eine andere greifen muß, um den Zusammenhang herzustellen. Wenn Steine über Eck liegen – also nur zwei Spitzen aneinanderstoßen –, ist die Insel unterbrochen.
9. Legt ein Spieler einen Stein falsch aus (d. h. es stößt eine weiße Kante an eine weiße oder