

muß bei der Drehung der Spiralscheiben diese Blockaden beachten und darf nicht durch eine Bewegung der Spielscheibe einen Spielstein aus einem Feld herauskatapultieren.

Ein Spieler, der versucht, eine Scheibe zu drehen, und erst dabei erkennt, daß die Drehung blockiert ist, verliert deswegen diesen Schritt nicht, sondern kann einen anderen ausführen. Auf jeden Fall kann man die Spiralen während der Blockade immer in *eine* Richtung drehen.

DAS EROBERN VON FARBEN

Ein Spieler kann auch andere Farben als seine eigene erobern. Dies geschieht auf dieselbe Weise wie oben beschrieben. Auch hier kann eine Farbe nur während eines eigenen Zuges, nicht aber während eines gegnerischen Zuges erobert werden.

Hat man eine solche fremde Farbe erobert, so benützt man den entsprechenden Markierungsstein. Der Markierungsstein soll allen Spielern anzeigen, wer eine betreffende Farbe kontrolliert.

VORTEILE DES EROBERNS VON FARBEN

In der Spielversion für drei oder vier Spieler scheidet der Spieler aus, dessen Farbe von einem anderen erobert wurde. Seine Spielsteine werden vom Spielplan entfernt.

Sobald man eine Farbe erobert hat, behält man während des gesamten Spiels darüber die Kontrolle. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel tritt in der Zwei-Spieler-Version auf, bei der der Gegenspieler das Spiel auch dann gewinnen kann, wenn er seine eigene Farbe aus der Kontrolle des anderen zurückerobert.

Hat man einmal eine Farbe erobert, so darf man bei allen nachfolgenden Zügen, noch bevor man seinen eigenen Zug begonnen hat,

alle gegnerischen Steine, die sich auf Feldern dieser Farbe befinden, versetzen, und zwar auf jedes beliebige andere Feld des Spielplanes.

SPIELREGELVARIANTEN

Die folgenden Spielregeln sollten nur einzeln und mit der Zustimmung aller Spieler angewandt werden.

- ★ Spieler können eine vom Gegenspieler kontrollierte Farbe erobern. Alle Vorteile aus der Kontrolle und der Markierungsstein gehen auf den neuen Besitzer über. Der Spieler, der als erster eine vorher vereinbarte Anzahl von Farben erobert, gewinnt das Spiel.
- ★ Zwei-Spieler-Version. Ein Spieler gewinnt, indem er seine eigene oder die Farbe des Gegners erobert.
- ★ Als ein schnelles Spiel, besonders geeignet für Kinder, kann man bestimmen, daß derjenige das Spiel gewinnt, der als erster irgendeine Farbe erobert.
- ★ Spiel mit Handicap. Man sollte vereinbaren, daß EYE-Experten mehr Farben als Anfänger erobern müssen um zu gewinnen.

EYE-SOLITÄR

Der Spielplan wird auf das Grundmuster der langen Spirale eingestellt. Dabei muß die rote lange Spirale, wie auf der Schachtel-Rückseite abgebildet, angeordnet sein. Außerdem werden sechs Spielsteine, wie in dem Diagramm angezeigt, gesetzt.

Ziel des Solitär-Spieles ist es, alle acht Farben zu erobern.

DER SOLITÄR-ZUG

Beim ersten Zug kann man wahlweise einen Spielstein um ein Feld oder eine Scheibe um einen Schritt bewegen.

Danach kann ein Spielstein nur dann bewegt werden, wenn er von einer Farbe ausgeht, die mindestens von einem weiteren Stein besetzt ist. Der Spielstein kann nur auf ein danebenliegendes Feld bewegt werden. Wahlweise kann man auch eine Spiralscheibe um einen Schritt bewegen.

FARBEN EROBERN BEI EYE-SOLITÄR

Um eine Farbe zu erobern, muß man alle vier Farbfelder eines beliebigen Grundmusters besetzen. Hat man eine Farbe erobert, so muß die nächste Farbe auf einem anderen Grundmuster erobert werden. Die ersten vier Farben müssen somit alle auf verschiedenen Grundmustern erobert werden. Die nächsten vier Farben müssen in derselben Reihenfolge der Grundmuster erobert werden, wie die ersten vier.

WIE GEWINNT MAN EYE-SOLITÄR

Wenn es gelingt, alle acht Farben nach den Anforderungen der vorstehenden Regeln zu erobern, so hat man EYE-Solitär gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

Falls im Verlauf des Spieles alle sechs Spielsteine auf verschiedenen Farben zu stehen kommen, endet das Spiel und ist verloren.



© 1987 San Serif Print Promotions Limited.
Vertrieb in Deutschland:
APEX Spiel + Hobby GmbH, 8500 Nürnberg 13.
Vertrieb in Österreich:
Spiel-Sport Stadlbauer, A 5027 Salzburg.
Vertrieb in Schweiz:
J.M. Rosengarten, 8026 Zürich.

EYE™

SPIELREGELN

EYE

EYE ist ein Strategiespiel für ein bis vier Spieler. Es wird auf einem Spielplan mit zwei drehbaren Spiralscheiben gespielt. Durch Drehen der Scheiben ergeben sich vier verschiedene Grundmuster. Ziel des Spiels ist es, die Farbfelder der eigenen Spielsteinfarbe zu erobern.

DER SPIELPLAN

Der EYE-Spielplan besteht aus einer Grundplatte mit bunten Farbmustern, die von zwei drehbaren Spiralscheiben aus Kunststoff teilweise abgedeckt werden. Jede Scheibe kann einzeln für sich in beide Richtungen gedreht werden. Durch die Drehungen verändern sich die Farbmuster auf der Grundplatte.

EYE erhält dadurch vier verschiedene Spielflächen, die nach ihrem Grundmuster wie folgt benannt werden:

1. Die kurze Spirale: Die vier Felder einer Farbe bilden aneinander anschließend eine Spirale von der Mitte zum Rand des Spielkreises.
2. Die gerade Linie: Die vier Felder einer Farbe liegen auf einem Durchmesser.
3. Die lange Spirale: Die vier Felder einer Farbe bilden eine lange, unterbrochene Spirale von der Mitte ausgehend zum gegenüberliegenden Rand des Spielkreises.
4. Der Kreis: Die vier Felder einer Farbe bilden einen vollen Kreis.

Durch abwechselnde Drehung der Spiralscheiben (obere und untere getrennt voneinander) in dieselbe Richtung werden nacheinander die vier Grundmuster sichtbar.

In jeder Stellung der Scheiben sind nur 32 der insgesamt 128 Farbfelder des Spielplanes

sichtbar, jeweils vier von einer Farbe. Die acht Farben sind: Rot, Blau, Gelb, Grün, Rosa, Grau, Orange und Malve.

DIE SPIELSTEINE

Das Spiel enthält zwei Sorten von Spielsteinen: die Setzsteine und die Markierungssteine.

Die Setzsteine sind zylindrisch und werden zum Spielen auf dem Spielplan benützt. Enthalten sind sieben Steine von jeder Spielerfarbe: Rot, Blau, Gelb, Grün.

Die Markierungssteine sind flache Scheiben. Sie werden dazu benützt, die vom Spieler eroberten Farben anzugeben. Das Spiel enthält einen Markierungsstein für jede der acht Spielplanfarben.

WIE MAN EYE GEWINNT

Ziel des Spieles ist es, die Felder der *eigenen* Farbe auf dem Spielplan zu erobern. Die Farbe kann nur während eines eigenen Zuges erobert werden; im Verlauf eines Gegnerzuges kann eine Farbe nie erobert werden. Die Bedingungen, unter denen eine Farbe als erobert gilt, sind je nach Anzahl der Spieler bei Spielbeginn, unterschiedlich.

Zwei Spieler: Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle vier Farbfelder eines Grundmusters erobert hat.

Drei Spieler: In dieser Version scheidet der Spieler aus dem Spiel aus, dessen Farbe von einem anderen Spieler erobert wird. Seine Spielsteine werden vom Spielplan entfernt. Daraus ergibt sich, daß derjenige Spieler das Spiel gewinnt, der entweder

- als erster wenigstens drei seiner Farbfelder erobert, wobei das vierte Farbfeld von keinem

- anderen Spielstein besetzt sein darf, oder
- als letzter im Spiel verbleibt.

Vier Spieler: Die Spielweise ist analog der Spielweise bei drei Spielern. Daraus ergibt sich, daß derjenige Spieler das Spiel gewinnt, der entweder

- als erster wenigstens zwei seiner Farbfelder erobert, wobei die anderen zwei Farbfelder von keinem anderen Spielstein besetzt sein dürfen, oder
- als letzter im Spiel verbleibt.

DAS SPIEL BEGINNT

Jeder Spieler wählt eine der Farben (Rot, Gelb, Blau, Grün) und erhält die folgende Anzahl von Spielsteinen:

Spielversion	Anzahl der Steine
Zwei Spieler	je sechs Steine
Drei Spieler	je vier Steine
Vier Spieler	je drei Steine

Dann wird der Spieler bestimmt, der anfängt. Der Spieler rechts neben dem ersten stellt die Spiralscheiben auf ein Grundmuster seiner Wahl ein, mit dem das Spiel beginnt.

SETZEN DER SPIELSTEINE

Nacheinander setzt jeder Spieler einen seiner Spielsteine auf ein Farbfeld seiner Wahl, bis sich alle Spielsteine auf dem Spielplan befinden. Dies geschieht im Uhrzeigersinn.

Ein Farbfeld kann immer nur von einem Stein besetzt sein.

Wenn alle Steine gesetzt sind, beginnt der erste Spieler mit dem Ziehen.

DIE SPIELZÜGE

Die Anzahl der Züge, die einem Spieler zustehen, bestimmt sich aus der Spielsituation zu Beginn seines Zuges und ist abhängig davon, wieviele seiner Steine sich auf einer Spielfarbe befinden.

Beispiel: Blau ist am Zug. Blau hat drei Steine auf roten Feldern, zwei auf grünen Feldern und einen auf Gelb. Blau darf drei Züge ausführen, denn dies ist die höchste Anzahl von Steinen, die er auf einer Farbe hat.

Ein Spieler muß alle Züge ausführen, es sei denn, er kann das Spiel in weniger Zügen gewinnen, als ihm zustehen. Es gibt zwei Arten von Zügen im EYE-Spiel. Ein Spieler kann sowohl mit seinem Spielstein ziehen, als auch die Spiralscheiben in beliebiger Zusammensetzung drehen, und zwar insgesamt bis zu der ihm zur Verfügung stehenden Anzahl von Zügen.

Ein Zug besteht darin, daß man einen Spielstein von einem Spielfeld auf ein danebenliegendes, unbesetztes Spielfeld setzt. Das nachstehende Diagramm zeigt, welche Spielfelder als danebenliegend gelten.



Als Zug gilt auch, eine der beiden Spiralen schrittweise (d.h. um ein Feld) nach rechts oder links zu drehen. Hierbei ist die Blockade zu beachten.

DIE BLOCKADE

Am inneren und äußeren Rand des Spielkreises gibt es bestimmte Schlüsselfelder, die die Bewegung der Spiralscheiben einschränken, wenn sie von Spielsteinen besetzt sind. Man