

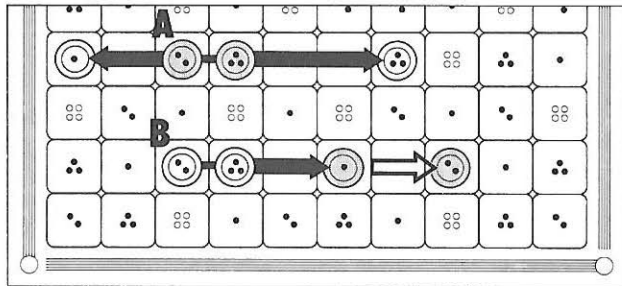
KOPF ODER KNOPF

Beispiel für eine mögliche Zugfolge:

1. Der Gegner hat eine verbotene Multikombination aus drei Knöpfen: Sie können einen dieser Knöpfe entfernen.
2. Zwei Knöpfe des Gegners sind zusätzlich durch eine Ihrer Zweier-Kombinationen bedroht: Sie können beide Knöpfe entfernen.
3. Jetzt machen Sie Ihren Zug mit einem eigenen Knopf.

Taktik

■ **Der Aufbau von Bedrohungen** sollte sinnvollerweise so erfolgen, daß möglichst gleich mehrere Knöpfe des Gegners in die Gefahrenzone geraten. Dies gelingt durch eine gleichzeitige Bedrohung nach beiden Seiten (*Beispiel A*). Dies kann aber auch in einer Richtung erfolgreich sein (*Beispiel B*), da ja nur ein Stein aus der Gefahrenzone genommen werden kann.



Spielende

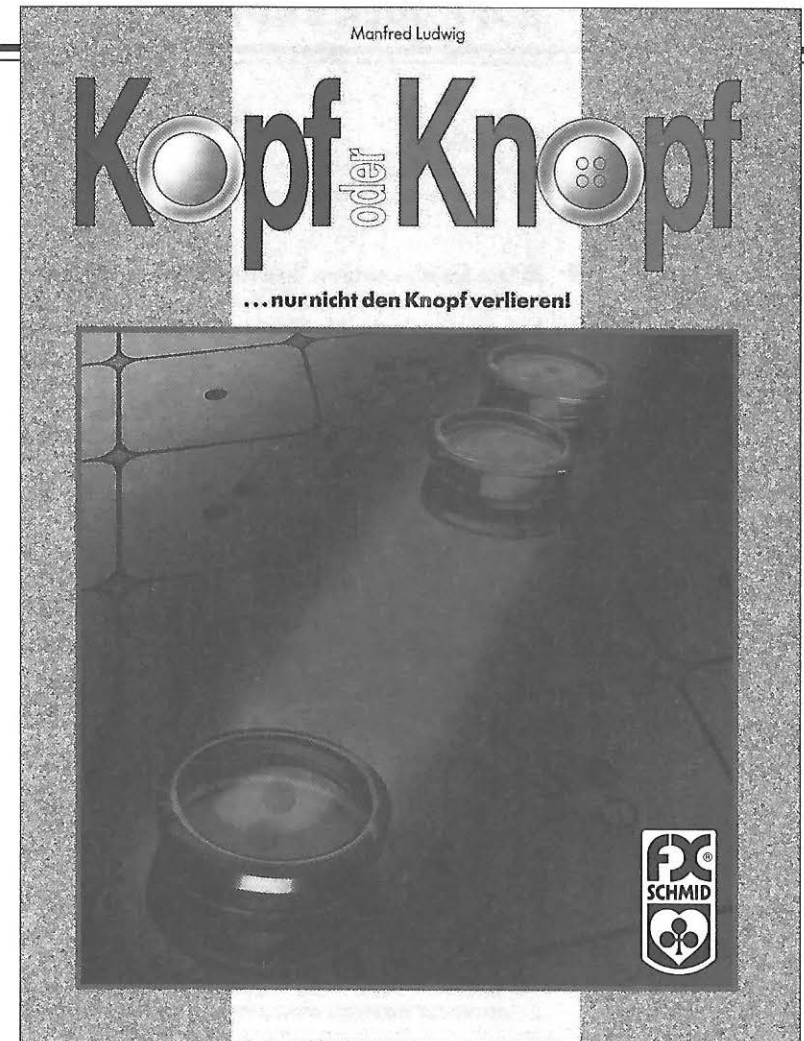
■ **Das Spiel endet**, sobald es einem Spieler gelungen ist, seinem Gegner insgesamt 10 Knöpfe abzunehmen. Dieser Spieler hat dann die Partie gewonnen.

■ **Tip für ein kürzeres Spiel:** Reduzieren Sie einfach das Ziel auf das Schlagen von 8 gegnerischen Steinen.

© 1992 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany



No. 71306.8



Ein fesselndes Taktikspiel für 2 Spieler von 10 – 99 Jahren. Der Kopf entscheidet von der ersten bis zur letzten Minute darüber, ob eigene Knöpfe vom Gegner geschlagen werden. Oder ob es gelingt, gegnerische Knöpfe vom Spielfeld zu nehmen. Der Reiz des Spiels ent-

steht durch die ständig wechselnde Zugweite und Schlagkraft der Knöpfe – entsprechend den durchscheinenden Knopflöchern auf dem Spielplan. Dabei erfordert die Fernwirkung beim Schlagen ein Höchstmaß an Übersicht. **Ziel ist es, als erster dem Gegner 10 Knöpfe abzunehmen.**

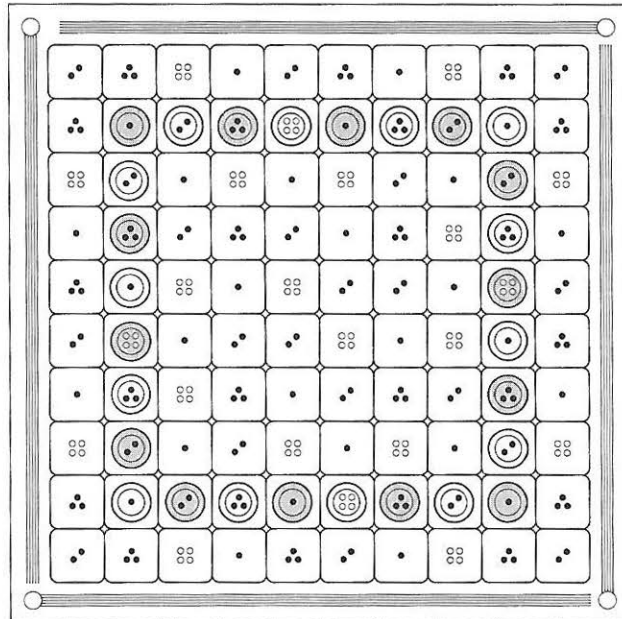
KOPF ODER KNOPF

Spielzubehör

- 1 Spielplan,
14 rote Knopf-Spielsteine,
14 blaue Knopf-Spielsteine.

Spielvorbereitung

- **Die Spieler setzen ihre Knöpfe** in der Folge rot/blau-rot/blau auf die zweite Feldreihe von außen ringsherum auf den Spielplan. Als Orientierung für die Besetzung der Eckfelder dienen die gleichfarbigen Punkte auf dem Spielfeldrand.



Die Zugregeln

- **Rot beginnt** und zieht mit einem beliebigen seiner Knöpfe. Anschließend ist Blau an der Reihe, dann wieder Rot usw. Gezogen wird also immer abwechselnd mit einem Knopf. Dabei herrscht ohne Ausnahme Zugzwang, d. h. ein Spieler muß, wenn er an die Reihe kommt, einen seiner Knöpfe bewegen, selbst wenn der Zug für ihn ungünstig ist.

- **Die Zugweite** eines Knopfes wird bestimmt durch die durchscheinenden Knopflöcher des darunterliegenden Feldes. 1–3 Knopflöcher sind feste Zugweiten. Die farbigen 4 Knopflöcher bedeuten eine **variable** Zugweite von 1–4 Feldern.

KOPF ODER KNOPF

- **Nur der nächstliegende gegnerische Knopf** darf in jeweils beiden Richtungen geschlagen werden. Weitere in der Schlagreichweite befindliche Steine sind (vorerst) sicher. Dabei müssen die Felder zwischen einer solchen Zweier-Kombination und bedrohten gegnerischen Knöpfen frei von eigenen Knöpfen sein; ansonsten kann nicht geschlagen werden.

Angriff

- **Ein Angriff gliedert sich in drei Phasen:**

1. Die aktive Bedrohung
2. Die Reaktion
3. Das Schlagen

- **Die Bedrohung entsteht aktiv**, wenn ein Spieler eine Zweier-Kombination aufbaut, durch die er gegnerische Knöpfe bedroht.

- **Als Reaktion** im Folgezug hat dann der Gegner die Möglichkeit, einen seiner bedrohten Knöpfe aus der Gefahrenzone zu ziehen.

- **Die Bedrohung kann passiv entstehen**, wenn der Gegner selbst einen seiner Knöpfe in die Gefahrenzone des anderen Spielers zieht. Dieser kann anschließend dann sofort schlagen.

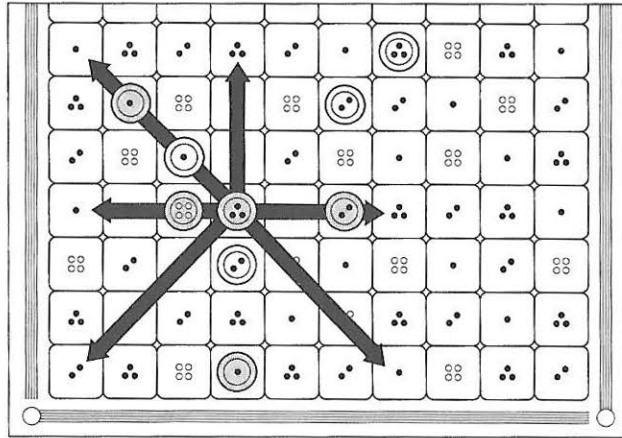
- **Der Zeitpunkt des Schlagens** ist unmittelbar vor dem Zug des Angreifers, also bevor er seinen Knopf zieht. Besteht zu diesem Zeitpunkt eine Bedrohung durch eine oder mehrere seiner Zweier-Kombinationen, darf er alle direkt bedrohten Steine des Gegners aus dem Spiel nehmen.

- **Geschlagen** wird ohne ein Ziehen der eigenen Steine, sondern allein durch die Fernwirkung innerhalb der möglichen Schlagreichweite.

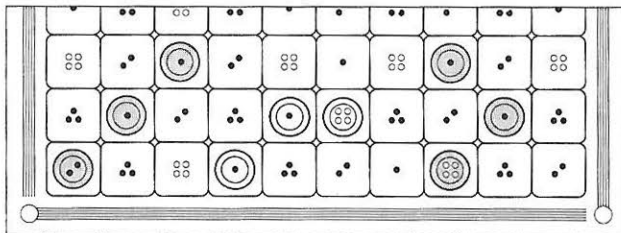
- **Nach dem Schlagen** macht der Spieler seinen normalen Spielzug mit einem seiner Knöpfe. Ein erneutes Schlagen ist erst wieder zu Beginn seines nächsten Zuges möglich.

KOPF ODER KNOPF

Mögliche Züge
des Dreier-Knopfes:



■ **Die verbotene Multikombination:** Mehr als zwei eigene Knöpfe dürfen niemals in unmittelbarer Kombination stehen. D. h. die Felder, auf denen sie stehen, dürfen sich weder an den Kanten noch an den Ecken berühren. Die folgende Abbildung zeigt solche Beispiele:



Übersieht ein Spieler diese Regel, darf der Gegner zu Beginn seines Zuges einen beliebigen Knopf aus einer solchen Multikombination an sich nehmen.

■ **Ziel aller Züge** ist es, eine Bedrohung aufzubauen bzw. einer solchen zu entgehen.

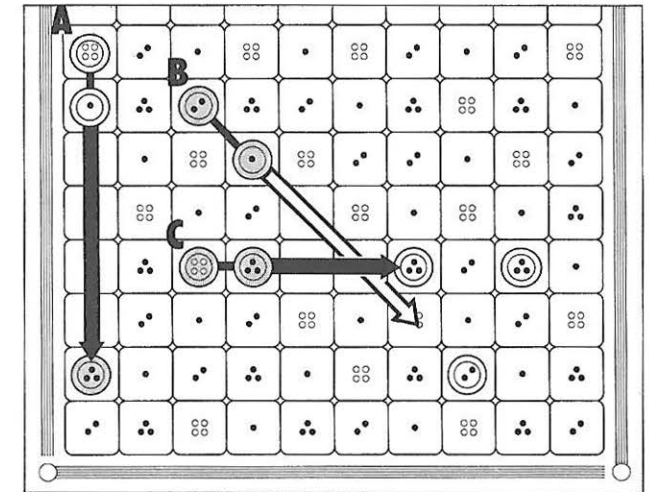
KOPF ODER KNOPF

Die Schlagregeln

■ **Angreifen kann nur eine Zweier-Kombination.** Das sind zwei Knöpfe eines Spielers, die waagrecht, senkrecht oder diagonal unmittelbar nebeneinander stehen. Damit bedrohen sie gegnerische Knöpfe, die innerhalb ihrer Schlagreichweite liegen.

■ **Die Schlagreichweite** einer solchen Zweier-Kombination wird durch die Summe der Knopflöcher beider Knöpfe bestimmt. Sie gilt waagrecht, senkrecht oder diagonal – je nach Position der Zweier-Kombination – und in beide Richtungen!

Die Schlagreichweite von A und C reicht aus, die von B ist zu kurz.



A kann nicht schlagen, da ein eigener Stein im Wege steht. Bei B und D ist die Reichweite zu kurz. C bedroht nach beiden Seiten und E kann den Einerknopf von D schlagen.

