

Der Gewinner des Spieles

Der erste Spieler, der mit seiner Welle die gegenüberliegenden Seiten verbindet, hat das Spiel gewonnen.

Die beiden Abschlußfelder der Gedankenwellen müssen nicht direkt gegenüber liegen.

Wenn der letzte Stein, den ein Spieler setzt, alle vier Seiten miteinander verbindet, also beide Gedankenwellen vervollständigt, so gewinnt der Spieler, der den letzten Stein gesetzt hat.

Taktische Erläuterungen

Es ist sehr leichtfertig, seine Gedankenwellen nur auf einer Spur voranzutreiben, da jeder Spieler ein Endstück hat, mit dem er eine Welle unwiderruflich beenden kann. Es ist besser, mehrere Strecken voranzutreiben und sich so mehrere Möglichkeiten offenzuhalten.

In diesem Zusammenhang werden die Steine mit 3 oder 4 Abzweigungen im Verlauf des Spieles immer wichtiger. Oft sind sie der letzte Stein, mit dem man eine Gedankenwelle beendet!

Von wesentlicher Bedeutung ist die Tatsache, daß der Startspieler immer einen Vorsprung hat. (Wie bei Schach und Dame).

Der zweite Spieler muß sich von vornherein verteidigen, um den Vorsprung seines Gegners gering zu halten und sich so überhaupt eine Siegeschance offenzuhalten.

Es wird oft erforderlich sein, mehrere Spiele zu spielen, um die taktischen und strategischen Möglichkeiten dieses Spieles zu erkennen.



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:

Parker Spiele und Spielzeug

Klößnerstraße 1 • 6054 Rodgau 3

ultra

Spielanleitung

Ziel des Spieles

Ultra basiert auf einer sehr einfachen Grundidee, aber wie viele der klassischen 2-Personenspiele ermöglicht es sehr viele Varianten und unterschiedliche Taktiken.

Zwei Spieler versuchen, jeweils als Erster eine Verbindung zwischen den gegenüberliegenden Seiten des Spielplans herzustellen. Diese Verbindung, eine Art Gedankenwelle, wird aus bis zu 24 Steinen in 5 Arten zusammengesetzt.

Der Spieler wird gewinnen, der

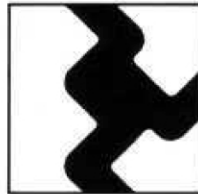
- seine Steine am geschicktesten setzt,
- Störversuche des Gegenspielers am besten unterläuft und
- der am wirkungsvollsten den Vormarsch des Gegners verhindert.

Vorbereitung des Spieles

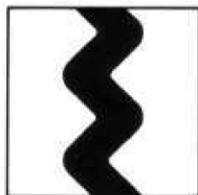
Jeder Spieler erhält 24 Spielsteine einer Farbe, rot oder schwarz. Es gibt 5 verschiedene Arten:



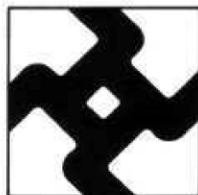
10 Steine



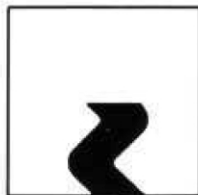
6 Steine



5 Steine



2 Steine



1 Stein

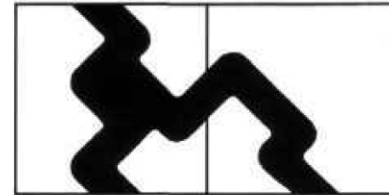
Die Steine, deren Gedankenwelle zwei oder mehrere Kanten berühren, können jederzeit untereinander verbunden werden.

Der Stein, dessen Welle nur vom Rand bis zur Mitte reicht, bildet einen Schlußpunkt. Wird dieser Stein gesetzt, so kann keine Gedankenwelle mehr angeschlossen werden.

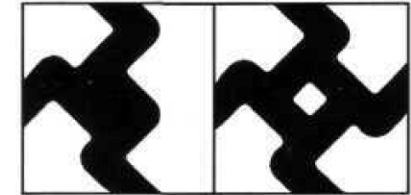
Die beiden Spieler wählen nun, welche der gegenüberliegenden Seiten sie miteinander verbinden wollen und entscheiden, wer den ersten Stein setzt.

Das Setzen der Steine

Die beiden Spieler setzen abwechselnd je einen Spielstein auf ein leeres Feld. Die Steine können beliebig plaziert werden. Wird jedoch ein Stein direkt neben einen anderen Stein gesetzt, so müssen die Gedankenwellen entweder eine durchgehende Linie bilden oder eine leere Kante muß direkt neben einer leeren Kante liegen.



Richtig



Falsch

Sobald ein Stein auf dem Spielplan liegt, gehört er niemand mehr. Jeder Stein, egal welcher Farbe, kann benutzt werden, um die Gedankenwelle eines oder beider Spieler weiterzuführen.

Ein gesetzter Stein darf nicht mehr bewegt werden.

Falsch gesetzte Steine

Ein Stein wurde falsch gesetzt. Beispielsweise schließt sich eine leere Kante direkt an das Ende einer Welle an. Solche falsch gesetzte Steine werden aus dem Spiel genommen und dürfen nicht mehr eingesetzt werden. Der Spieler, der einen Stein falsch gesetzt hat, muß eine Runde aussetzen.