

# **Dipole Game instructions / game rules**

Brettspielnetz.de Team  
Copyright 2026 Brettspielnetz.de

# Inhalt

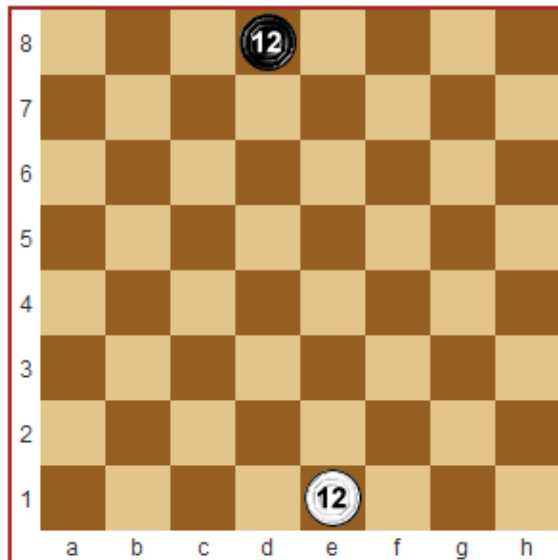
Dipole Spielregeln.....	1
Einleitung.....	2
Normale Züge.....	3
Zusammenfügen von Steinen.....	4
Schlagen.....	5
Spielende.....	6

# Dipole Spielregeln

# Einleitung

Dipole ist ein Spiel von Mark Steere und wird auf einem Damebrett gespielt.

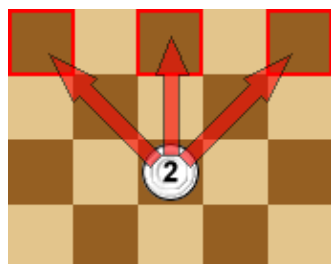
Wie bei Dame werden alle schwarzen Felder des Spielbretts verwendet. Jedes Spiel beginnt mit einem Stapel von zwölf Steinen für jeden Spieler. Ziel des Spiels ist es, alle Steine des Gegners vom Brett zu entfernen, Weiß beginnt das Spiel. Im Folgenden ist die Startaufstellung von Dipole dargestellt.



# Normale Züge

In einem Zug bewegst du jeweils einen Stapel eigener Steine. Es kann entweder ein kompletter Stapel oder ein Teil des Stapels bewegt werden. Dies gilt auch für das Zusammenfügen und Schlagen von Steinen (siehe unten). Normale Züge müssen immer **vorwärts** oder **diagonal nach vorne** gemacht werden. Wenn du nicht ziehen kannst, ist dein Gegner solange am Zug bis du wieder eine Möglichkeit hast zu ziehen. Wenn du ziehen kannst, musst du ziehen. Mindestens einer der beiden Spieler hat immer eine Möglichkeit zu ziehen.

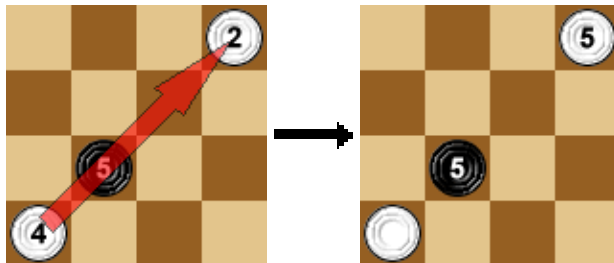
Die **Anzahl** der Felder, die ein Stapel bewegt werden darf, entspricht seiner **Größe**, wobei weiße Felder auf dem Weg mitgezählt werden. Da nur die schwarzen Felder verwendet werden, ist ein Zug nach vorne also stets nur mit einer geraden Anzahl von Steinen möglich. Gleiches gilt für das Zusammenfügen und Schlagen. Das folgende Beispiel zeigt die möglichen Züge für einen Stapel von zwei Steinen.



Ein Stapel kann auch über den Rand der Spielbretts hinaus ziehen. Er wird dann vom Brett entfernt. Wenn ein Stein angeklickt wird, stehen über dem Spielbrett die Möglichkeiten für Züge, die über den Rand des Spielfelds hinaus gehen. So werden regelmäßig Steine vom Brett entfernt, die keine anderen Züge ausführen können.

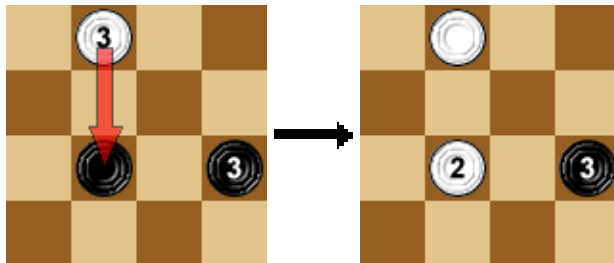
# Zusammenfügen von Steinen

Stapel können zu anderen Stapeln der gleichen Farbe hinzugefügt werden. Auf der folgenden Abbildung fügt Weiß drei Steine von einem Stapel mit vier Steinen zu einem Stapel mit zwei Steinen hinzu. Wie du sehen kannst, darf hierbei der schwarze Stapel übersprungen werden. Das Ziehen, Schlagen oder Zusammenfügen von Stapeln wird niemals durch andere Steine, egal welcher Farbe, beeinträchtigt.



# Schlagen

Das Schlagen von Steinen ist in alle **acht Richtungen möglich - nach vorne, seitwärts und nach hinten!** Ein Stapel kann genau dann einen Stapel des Gegners schlagen, wenn die Anzahl der Steine auf dem eigenen Stapel **mindestens der Anzahl der Steine des gegnerischen Stapels** entspricht. Im folgenden Beispiel schlägt Weiß mit zwei Steinen einen einzelnen Stein von Schwarz. Wie auch bei normalen Zügen und beim Zusammenfügen wird hierbei immer geradlinig gezogen.



# Spielende

Wer zuerst keine Steine mehr auf dem Brett hat, verliert das Spiel.