

Vier gewinnt Game instructions / game rules

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2023 Brettspielnetz.de

Inhalt

Vier gewinnt Spielregeln.....	1
Spielziel.....	2
Der Spielablauf.....	3
Taktik.....	4

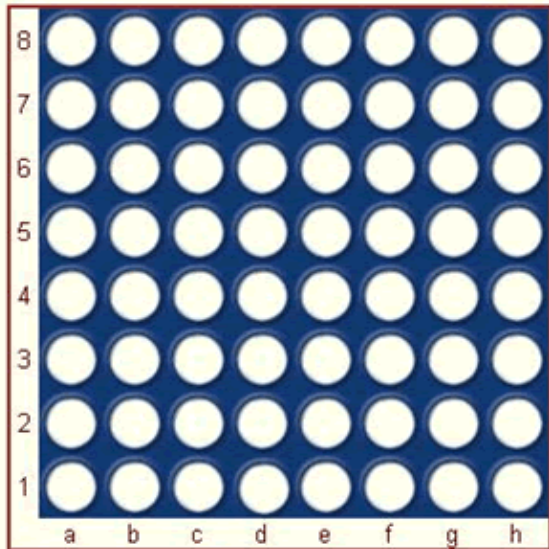
Vier gewinnt Spielregeln

Spielziel

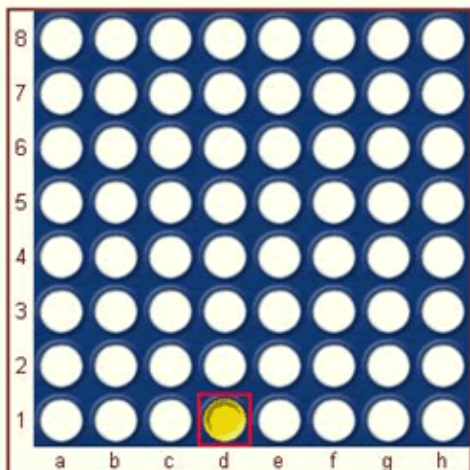
Bei Vier gewinnt versucht jeder Spieler vier Steine seiner Farbe (Rot oder Gelb) in einer Reihe zu platzieren - vertikal, horizontal oder diagonal. "Vier gewinnt (tetris)" ist eine Variante, die grundsätzlich den gleichen Regeln folgt, bis auf einen kleinen Unterschied, der unten erläutert wird.

Der Spielablauf

Das Brett besteht aus acht Reihen und acht Spalten. Es wird mit einem leeren Brett begonnen und durch jeden Zug ein Feld belegt.

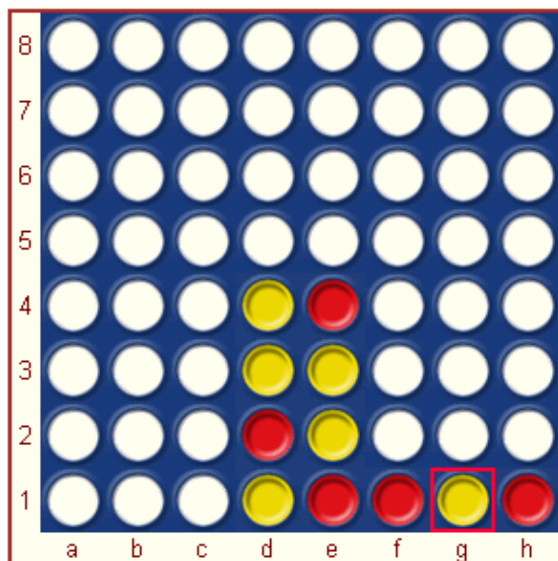


Der gelbe Spieler fängt an und setzt einen Stein in der ersten Reihe, die Spalte kann er beliebig wählen (von a bis h). Nach dem Setzen muss der Spieler seinen Zug bestätigen. Es wird immer auf ein leeres Feld gesetzt, unter dem sich kein anderes leeres Feld befindet. Nach dem ersten Zug von Gelb könnte das Brett beispielsweise so aussehen:



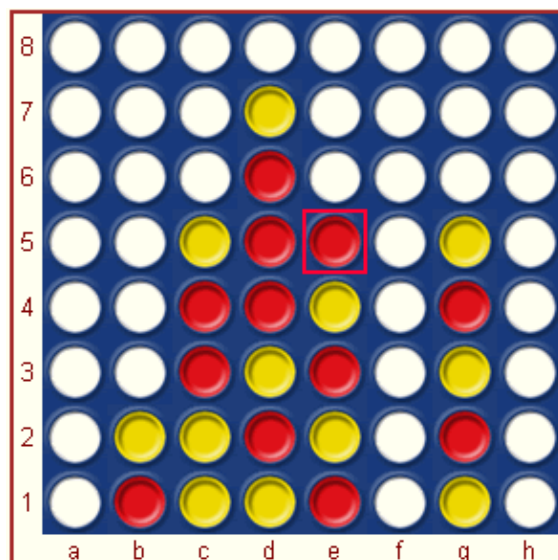
Taktik

Am besten werden gleichzeitig zwei Bedrohungen durch jeweils drei Steine in einer Reihe aufgebaut. Sobald eine Reihe mit drei Steinen aufgebaut ist, muss der Gegenspieler reagieren, und anschließend wird die andere Reihe vervollständigt. Hier ist ein Beispiel:



Rot muss nun auf f2 setzen, um zu verhindern, dass Gelb gewinnt. Gelb kann so auf f3 setzen, um anschließend auf g3 oder g4 eine Viererreihe abzuschließen. Gelb kann nun auf g2 setzen - sobald Rot gezwungen ist, auf g3 zu setzen, gewinnt Gelb mit g4.

Natürlich ist es gelegentlich auch möglich von Fehlern des Gegners zu profitieren. Obwohl diese besonders bei erfahrenen Spielern selten vorkommen werden, sei hier ein Beispiel gezeigt:



Es gibt hier für beide Seiten noch keine Möglichkeit einen Sieg zu erzwingen. Nehmen wir aber einmal an, Gelb setzt auf a1. Nun kann Rot auf a2 setzen und zwingt Gelb unmittelbar auf b3 zu setzen. Anschließend ist es für Rot möglich auf b4 eine Viererreihe abzuschließen. Kontrolliere also bei jedem Zug, ob dein Gegner möglicherweise einen Fehler gemacht hat.