

Spielanleitung: Vier-gewinnt 3D

Willkommen bei Vier-gewinnt 3D – der klassischen Herausforderung in einer neuen Dimension!
Bereite dich auf spannende Duelle vor, bei denen du nicht nur in die Breite und Höhe, sondern auch in die Tiefe denken musst.

Spielmaterial

- **1 Grundplatte** mit 16 Stäben
 - **32 rote Kugeln**
 - **32 blaue Kugeln**
 - **21 gelbe Kugeln** (diese werden nur für Spielvariante 2 benötigt, um alle Felder zu füllen)
-

Spielvorbereitung

Die Grundplatte wird in die Mitte der Spieler gelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe (Rot oder Blau).
Die gelben Kugeln werden für Variante 1 zunächst nicht benötigt.

Spielvariante 1: Das erste Vier-gewinnt gewinnt

Ziel des Spiels: Als Erster vier Kugeln deiner Farbe in einer Reihe zu platzieren.

Spielablauf:

1. Die Spieler stecken **abwechselnd** eine Kugel ihrer Farbe auf einen der **16 Stäbe** der Grundplatte.
2. Eine Kugel wird immer auf den untersten freien Platz eines Stabes gesteckt.
3. Ein **Vier-gewinnt** entsteht, wenn vier gleichfarbige Kugeln in einer der folgenden Ausrichtungen liegen:
 - **Senkrecht:** Vier Kugeln übereinander auf einem Stab.
 - **Waagrecht:** Vier Kugeln nebeneinander auf gleicher Höhe.
 - **Diagonal (Ebene):** Vier Kugeln diagonal auf einer horizontalen oder vertikalen Ebene.

- **Raumdiagonale:** Vier Kugeln diagonal durch den Raum (nicht auf einer einzelnen Ebene liegend).

4. Der Spieler, der zuerst ein Vier-gewinnt legt, **gewinnt das Spiel**.

Spielende:

- Das Spiel endet, sobald ein Spieler ein Vier-gewinnt erreicht hat.
- Das Spiel endet unentschieden, wenn alle Kugeln gespielt wurden, ohne dass ein Vier-gewinnt zustande kam.

Spielvariante 2: Die meisten Vier-gewinnt gewinnen

Ziel des Spiels: Am Ende des Spiels die meisten Vier-gewinnt Reihen deiner Farbe gelegt zu haben.

Spielablauf:

1. Die Spieler stecken **abwechselnd** eine Kugel ihrer Farbe auf einen der 16 Stäbe.
2. In dieser Variante werden **alle Kugeln** (einschließlich der 21 gelben Kugeln) verwendet, um alle Stäbe vollständig zu füllen. Die gelben Kugeln können von beiden Spielern genutzt werden, um Lücken zu füllen oder bestimmte Positionen zu blockieren, ohne selbst eine "Gewinnlinie" zu bilden.
3. Jeder Spieler versucht, so viele **Vier-gewinnt** Reihen wie möglich zu bilden (senkrecht, waagrecht, diagonal auf Ebenen oder als Raumdiagonale).
4. Jeder Spieler **notiert** oder **zählt** die Anzahl der Vier-gewinnt Reihen seiner Farbe, die er am Ende des Spiels gelegt hat. Eine Reihe kann Teil mehrerer Vier-gewinnt sein.

Spielende:

- Das Spiel endet, wenn **alle Stäbe vollständig mit Kugeln gefüllt** sind.
- Der Spieler, der die **höchste Anzahl** an Vier-gewinnt Reihen seiner Farbe gelegt hat, **gewinnt das Spiel**. Bei Gleichstand zählt das Spiel als unentschieden.

Viel Spass beim dreidimensionalen Knobeln und Gewinnen!