

# Auf krummen Pfaden

ein taktisches Legespiel  
für 2 Spieler ab 10 Jahren

## Worum es geht:

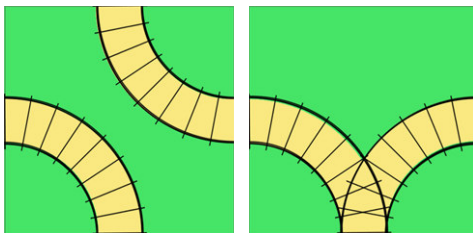
Zwei Spieler legen Schienenkarten zu einer Fläche von 5x5 Karten aus. Der eine Spieler versucht dabei eine Gleisverbindung von Nord nach Süd herzustellen, der andere von Ost nach West.

Da ausschließlich 90°-Kurven verbaut werden, nützt jede gebaute Strecke prinzipiell beiden Spielern. Hat ein Spieler seine Verbindung hergestellt, so muss er sie eine Runde lang gegen seinen Mitspieler verteidigen, um das Spiel zu gewinnen.

## Spielmaterial:

25 beidseitig bedruckte Streckenkarten + 25 einseitig bedruckte Streckenkarten:

Jede Seite zeigt zwei Kurven:

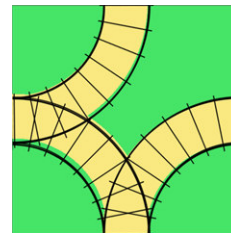


Vorderseite

Rückseite

(Doppelkurvenkarten)

Die Seite zeigt drei Kurven:



nur Vorderseite

(Dreikurvenkarten)

## Spielverlauf:

Das Spiel gliedert sich in zwei Phasen. In der ersten Phase kommen die 25 Doppelkurvenkarten zum Einsatz, in der zweiten Phase die 25 Dreikurvenkarten.

### Spielbeginn

Abwechselnd legen die Spieler je eine Schienenkarte auf den Tisch. Mit Ausnahme der ersten wird jede Karte diagonal oder orthogonal an eine bereits ausliegende angelegt. Der Spieler entscheidet, ob er die Karte mit der Vorder- oder der Rückseite nach oben legt. Es ist ausdrücklich erlaubt, eine Seite ohne Schiene an eine Seite mit Schiene zu legen (und umgekehrt). Die Gesamtfläche darf zu keinem Zeitpunkt die Größe von 5x5 Karten überschreiten.

Hat ein Spieler seine beiden Seiten miteinander verbunden, bevor die 25. Karte gelegt ist, so hat er das Spiel schon in der ersten Phase gewonnen. Bei aufmerksamen Spielern kommt das aber nicht vor.

## Die zweite Phase beginnt

Wer am Zug ist, legt eine Dreikurvenkarte auf eine Doppelkurvenkarte seiner Wahl. Die Ausrichtung der Karte bleibt dem Spieler überlassen. Er braucht keine Rücksicht auf die bisherigen Strecken der überdeckten Karte zu nehmen.

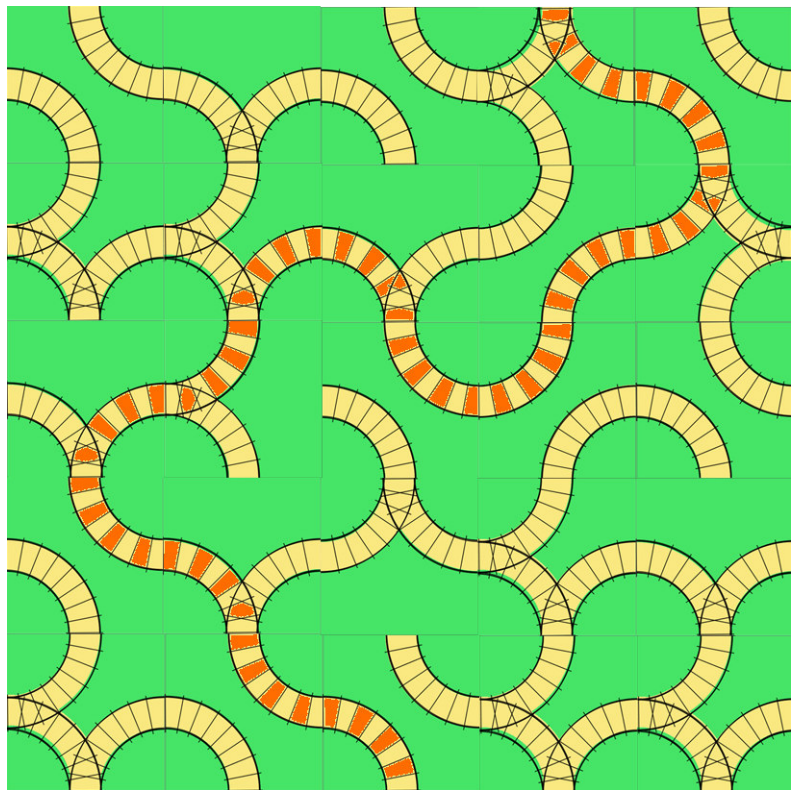
Hat ein Spieler eine (oder mehrere) eigene Verbindung(en) hergestellt, so zeigt er sie seinem Mitspieler. Dieser kann nun versuchen, die Verbindung durch Legen einer Streckenkarte zu unterbrechen. Gelingt ihm das nicht, hat er das Spiel verloren.

## Spielende

Gewonnen hat ein Spieler, sobald zu Beginn seines Spielzuges eine Verbindung zwischen seinen beiden Seiten besteht, die er entweder im vorherigen Zug selbst angesagt hat oder die von seinem Mitspieler gelegt wurde.

**Hinweis:** Die gesamte Strecke, die die beiden Seiten eines Spielers verbindet, muss von einem Zug in einer Richtung befahren werden können. D.h. es darf nicht im spitzen Winkel abgelenkt werden.

Rechts ein Beispiel für eine Nord-Süd-Verbindung: Der Ost-West-Spieler kann sie zwar mit einer Dreikurvenkarte überbauen. Auf diese Weise gelangen aber immer mehr Strecken auf das Spielfeld. Es wird schwieriger, Verbindungen zu unterbrechen.



Gelegentlich kommt es vor, dass keiner der Spieler es schafft, seine Verbindung dauerhaft zu etablieren. In diesem Fall endet die Partie unentschieden.

## Variante

Will man ein Unentschieden gänzlich ausschließen, so gilt folgende Regel:

Wer zu Beginn seines Zuges feststellt, dass keiner der beiden Spieler mehr eine Verbindung erreichen kann, sagt dies an. Der andere Spieler spielt nun allein weiter und darf so viele Karten legen wie er möchte. Schafft er eine Verbindung (egal ob seine eigene oder die seines Mitspielers), so hat er gewonnen. Schafft er es nicht, gewinnt der Spieler, der die Ansage gemacht hat.