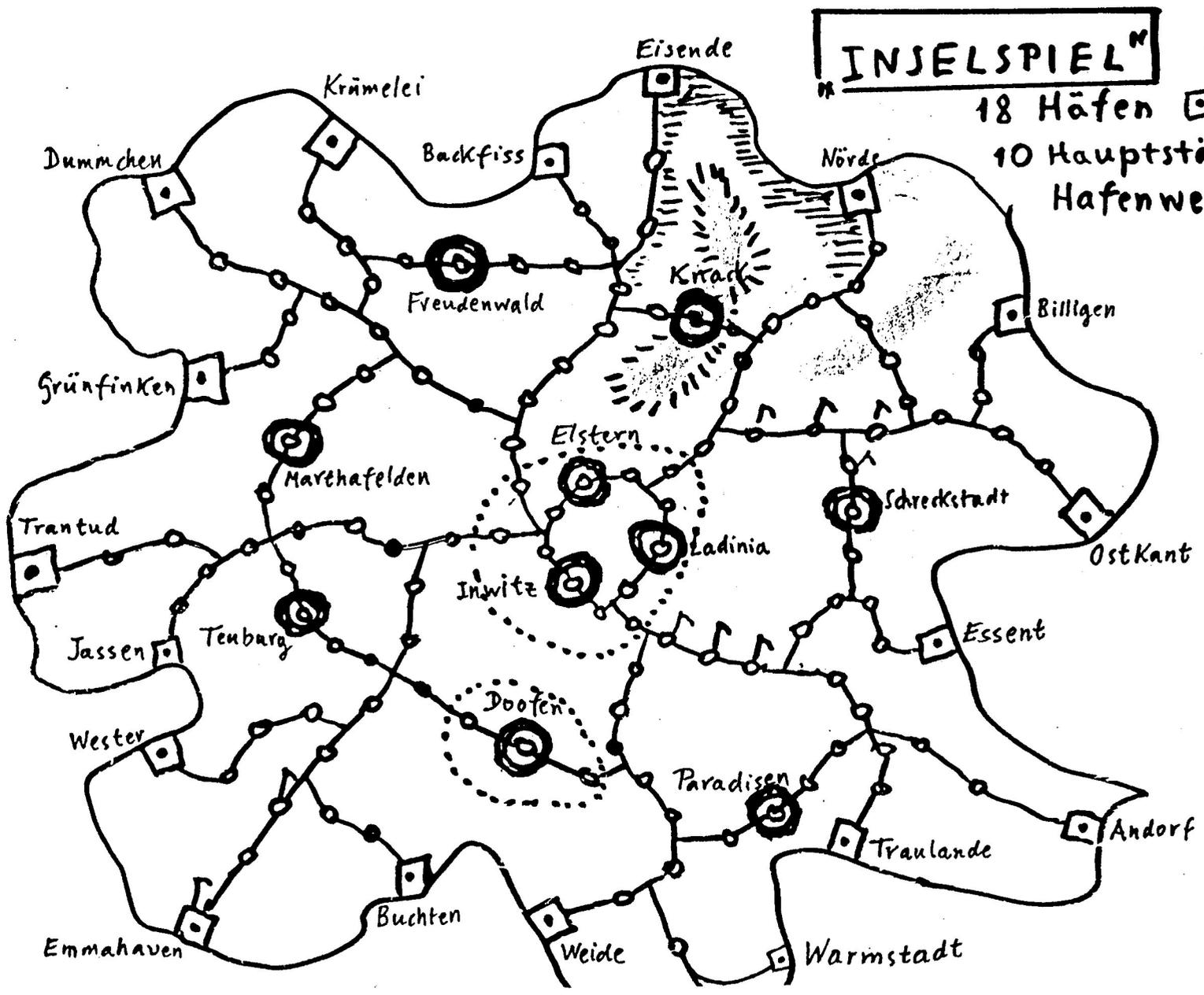


INSELSPIELTM

hier:

besser:	20
10 Hauptstädte	25
Hafenweite = 11	18



Dummchen

Krümelei

Backfiss

Eisende

Nörde

Freudenwald

Kirack

Billgen

Grünfinken

Elstern

Marthafelden

Schreckstadt

Trantud

Ladinia

Ostkant

Jassen

Tenburg

Inwitz

Essent

Wester

Doofen

Paradiesen

Andorf

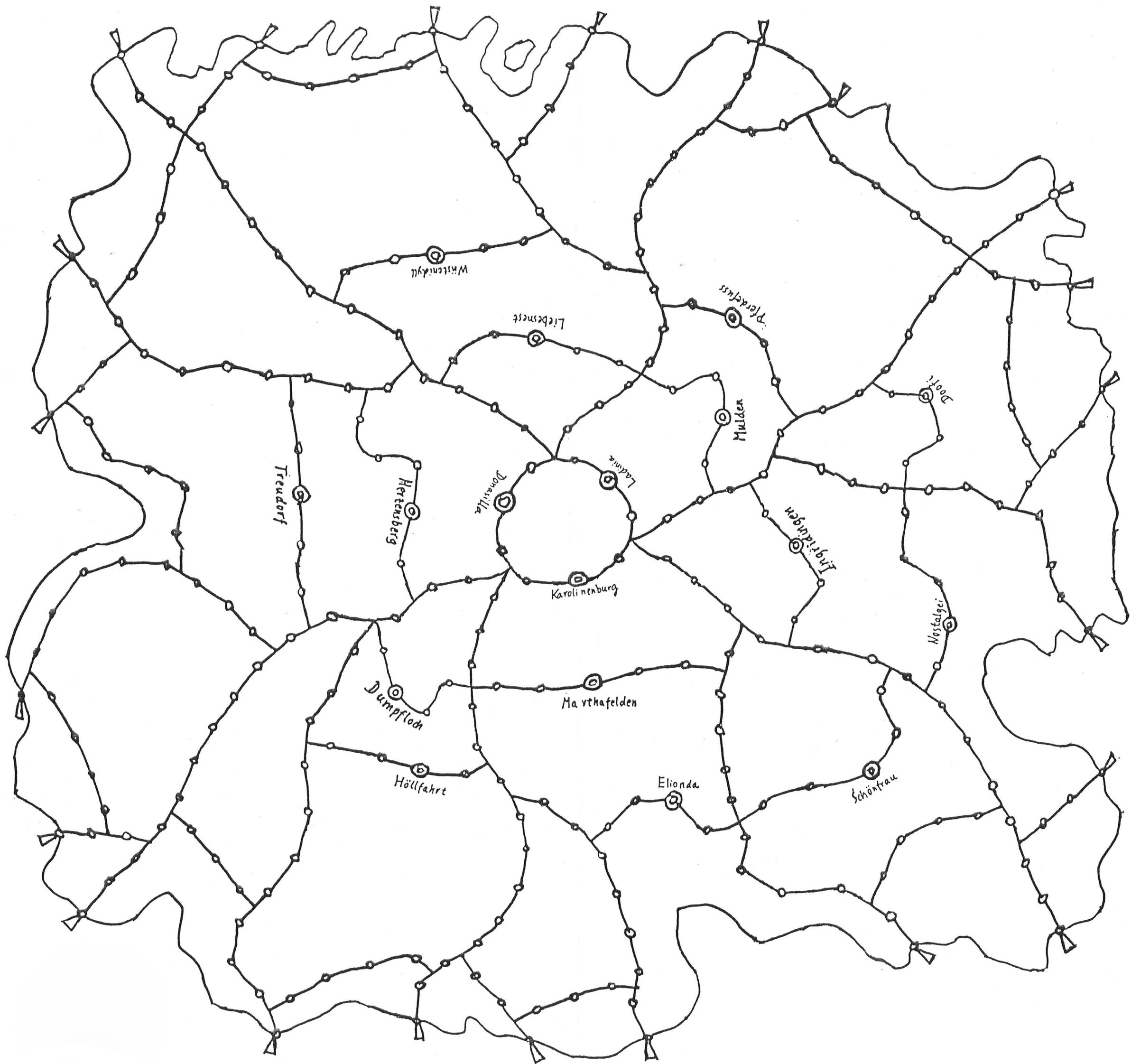
Emmahaven

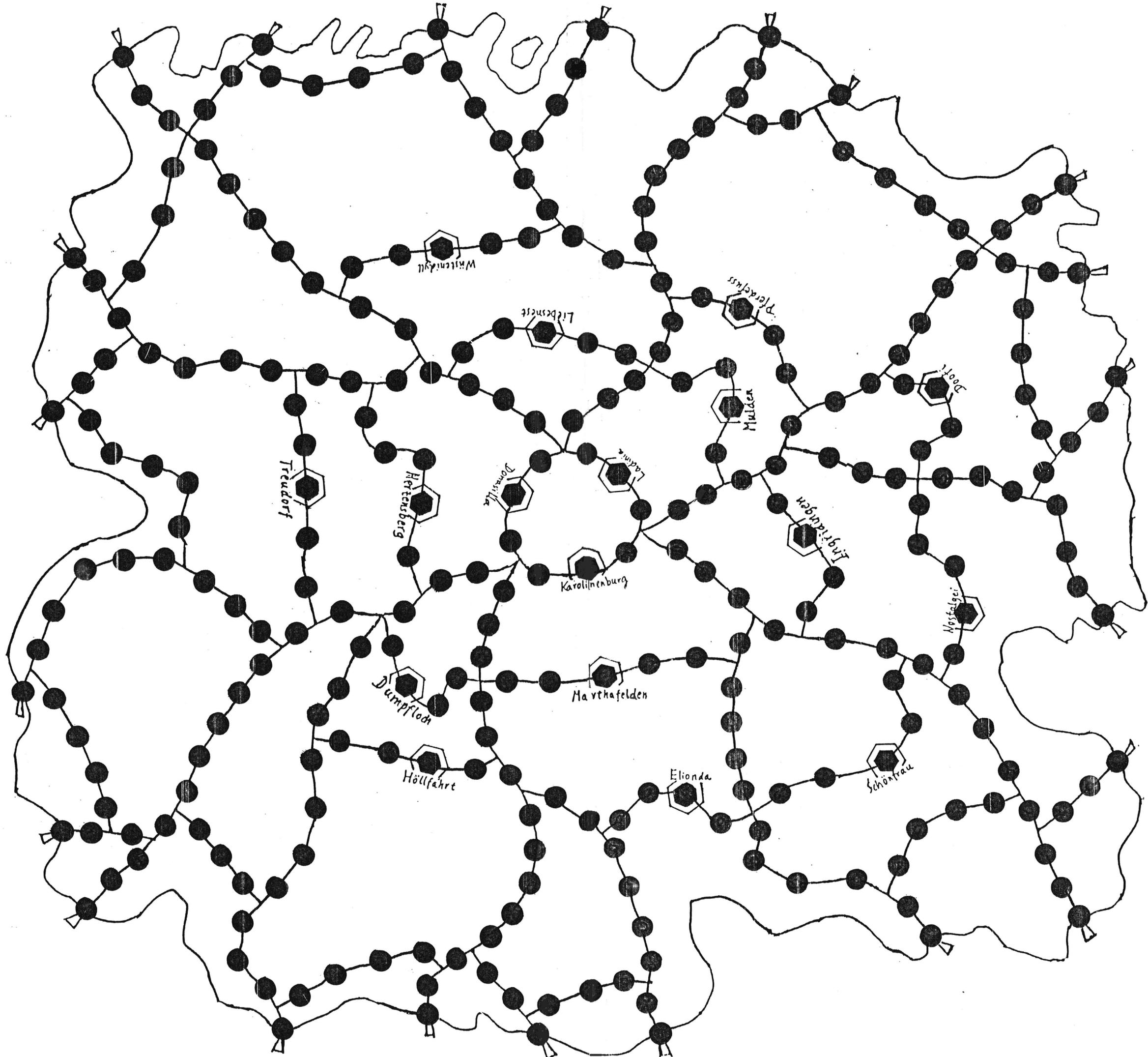
Buchten

Weide

Warmstadt

Traulande





I n s e l s p i e l

Spielregel:

1. Am Spiel können zwei, drei oder vier Personen teilnehmen.
2. Zum Spiel gehört ein Spielplan, ein Würfel und eine größere Zahl gleiartiger Spielsteine. Jeder Spieler erhält Steine einer Farbe; im allgemeinen werden ihm 30 genügen.
3. Der Spielplan stellt eine Insel dar. In die Insel sind Ortschaften und Straßen gezeichnet. Die Ortschaften werden unterschieden in:
 - a) Hafenorte, von ihnen geht nur ein Weg aus;
 - b) Knotenpunkte, von ihnen gehen drei oder mehr Wege aus;
 - c) Hauptstädte, von ihnen gehen zwei Wege aus; sie sind im Plan durch Umringung hervorgehoben;
 - d) andere Orte, von denen nur zwei Wege ausgehen.
4. Zugregel. Die Spieler würfeln der Reihe nach. Wer gewürfelt hat, zieht entweder einen im Land befindlichen Stein um so viele Orte in beliebiger Richtung weiter, als sein Wurf angibt, oder er "bringt einen Stein an Land", d.h. setzt einen neuen Stein über einen Hafenort um so viele Orte landeinwärts, als sein Wurf angibt. Auf dem Endfeld dieser Bewegung darf nicht schon ein Stein stehen. Der Zug darf nur dann geschehen, wenn auf dem Wege kein feindlicher Stein steht. Über eigene Steine darf hinweggezogen werden.
5. Einschließungsregel. Wenn ein Stein von feindlichen Steinen derart umgeben ist, daß seine sämtlichen Nachbarfelder von feindlichen Steinen besetzt sind, so gilt er als getötet und wird vom Spielplan entfernt. Ein Stein, der einen Hafenort innehat, wird entfernt, wenn der ihm benachbarte landeinwärtige Ort von einem feindlichen Stein besetzt ist.

Wenn ein Stein, der den Nachbarort eines Hafens besetzt hält, nach der Landseite hin von Feinden umgeben ist -sodaß dazwischen kein freier Ort mehr ist -, so kann er, wenn der Hafenort durch einen Feindstein besetzt wird, getötet werden. Das Besetzen des Hafens ist in diesem Fall für den Feindstein erlaubt.
6. Jeder Spieler darf auf seinen Wurf oder seinen Zug verzichten.
7. Jeder Spieler darf eigene Steine aus dem Plan entfernen.

8. Ziel des Spieles ist die Abgrenzung eines oder mehrerer Gebiete. Wer innerhalb des von ihm beherrschten Gebietes die meisten Hauptstädte hat, ist Gewinner. Die Hauptstädte brauchen nicht besetzt zu sein; es soll nur für die gegnerischen Kräfte unmöglich sein, sie zu besetzen oder zu behaupten. Es ist nicht erforderlich, daß jede Ortschaft der Insel eindeutig zu einem Gebiet gehört.
9. Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler auf ihre Würfe oder Züge verzichten.

Bemerkungen

Zu 1. Ein Spiel zu fünft ist nicht unmöglich, aber nicht zu empfehlen, weil allzubald einer der Teilnehmer ausgeschlossen wird. Das Spiel zu viert kann so vor sich gehen, daß je zwei der Teilnehmer sich unterstützen und auf gemeinsame Rechnung spielen (Parteienspiel). Dabei kann so gespielt werden, daß über befreundete anderfarbige Steine hinweggezogen werden darf; dieser Art ist gegenüber der, bei welcher die anderfarbigen befreundeten Steine Zughindernisse sind, der Vorzug zu geben.

Beim Spiel zu dritt entwickelt sich leicht der Zustand, daß einer von den beiden anderen gemeinsam bekämpft wird. Man tut gut daran, auch in diesem Fall Parteienspiel einzuführen; ein Spieler muß dann zwei Farben übernehmen und für jede Farbe gesondert würfeln.

Beim Parteienspiel ziehen die Parteien am besten "über Kreuz", also die befreundeten Partner nicht unmittelbar nacheinander.

Zu 2. Der Spielplan kann leicht selbst hergestellt werden. Man mache ungefähr jeden zwölften oder fünfzehnten Ort zur Hauptstadt und lege Hauptstädte nicht in Knotenpunkte, da Knotenpunkte ohnehin begehrte Eroberungsobjekte sind. In Knotenpunkten lasse man nicht mehr als vier Wege zusammenlaufen. Vor allem lege man nicht zu wenig Häfen an. Die Häfen müssen ungefähr "gleich gut", d.h. vom Inselinnern gleichweit entfernt sein.

Eine andere Art von Spielplan ist die, bei der die Wegverzweigungen nicht in Ortschaften liegen; Orte sind dann keine Knotenpunkte mehr. Es entstehen dann wilde Spiele. Der Plan braucht keineswegs mit Ortsfluß- oder Landschaftsnamen ausgestattet zu werden.

Im Innern der Insel liegen die Hauptstädte dichter als am Rande. Nicht zu empfehlen ist es, den Spielern je eigene Würfel zu geben. Die üblichen Würfel sind in ihren Wahrscheinlichkeitsverteilungen stark verschieden.

Winke. Das Spiel läßt sich gliedern in 1) Landung, 2) Aufmarsch, 3) Grenz- und Stellungskampf. Die Phasen gehen ineinander über und greifen durcheinander.

Es ist von Wichtigkeit, sich genug Langemöglichkeiten zu verschaffen und zu erhalten. Ein Hafen genügt meist nicht: der Gegner wird ihn mit aller Kraft vom Binnenland abschneiden. Dem Gegner nehme man die Landemöglichkeiten weg, wo es irgend geht, indem man entweder die Hafenerorte besetzt oder die weiter innen gelegenen Orte besetzt, sodaß der Hafen vom Binnenland getrennt ist.

Den Aufmarsch beginne man nicht zu spät, damit nicht die wichtigen Punkte im Landinnern vorher schon vom Feind besetzt sind. Man halte seine Aufmarschwege möglichst kurz und sichere sie gegen Störung. Man ziehe in die Aufmarschwege des Feindes; auch wenn sein Hafen nicht ganz abgeschnitten wird, hat er doch größte Schwierigkeiten von einer Verlängerung seines Nachschublinien.

Man kämpfe nicht schon anfangs um kleine Vorteile, wenn noch große Gebiete unerobert sind. Man schicke seine Leute vor: Es darf dem Feind nicht gelingen, ein großes Gebiet so abzugrenzen, daß er keinen gegnerischen Stein mehr in diesem Gebiet hat. Innerhalb des feindlichen Gebietes halte man einige eigene Steine; sie können bei Gelegenheit auf Grund der Einschließungsregel einen Durchbruch durch die Grenze erzwingen. Hat man gegnerische Steine im eigenen Gebiet, so versuche man sie zu trennen, sie sind dann geschwächt und können einzeln auch keine Hauptstadt halten.

Man beachte stets, daß zwei Steine, zwischen die sich kein feindlicher Stein schieben kann, nicht getötet werden können. Zwei Steine sind also imstande, eine Hauptstadt zu halten. Wenn jeder auf einem Knotenpunkt steht, so bilden sie eine sehr wirksame Barrikade.

Man kann "auf sicher" spielen, d.h. so, daß nie ein gegnerischer Stein ins eigene Gebiet gelangt; oder man spielt "vabanque", d.h. geht vor und setzt seine Steine auf Orte, die dem Gegner wichtig sind, und nimmt Eindringen des Gegners in Kauf. Im großen ganzen ist die zweite Art der Spielführung die bessere; sie führt meist zu hohem Gewinn gegenüber der anderen.

Beim Spiel zu dritt ohne Parteien gelten die Erfahrungssätze: Man sichere ein paar Häfen (die möglichst einander benachbart liegen) und gehe immer da vor, wo noch kein Gegner steht; man gehe dem Kampf möglichst lange aus dem Wege, denn immer hat der dritte Spieler den Nutzen. Am besten ist es, wenn man die beiden anderen gegeneinander

kämpfen lassen kann: in diesem Falle mische man sich nicht ein und vermeide auch jede feindselige Geste gegen einen der beiden, damit er nicht auf Rachedgedanken kommt. - Unter allen Umständen vermeide man den Kampf gegen beide anderen zugleich, der Zweifrontenkrieg führt erbarmungslos zum Spielverlust (etwa im Verhältnis 3:3:1). Lieber bekämpfe man einen der Gegner bis auf Messer; man gelangt dann allenfalls noch an zweite Stelle.

Man lande nicht zu viele Truppen an einer Stelle; das verlockt den Gegner, sie abzuschneiden, und mit günstigen Würfeln gelingt ihm das auch.

Die richtige Spielweise wird man mit der Zeit herausbilden. Mißerfolg im Spiel schiebt man am besten den schlechten Würfeln zu, die man immer hatte; sachlich richtig ist dies zwar nicht (nur ganz selten hat ein Spieler lauter schlechte Würfe), aber man erleichtert sich.

Inselspiel

Spielregeln

Würfelspiel für 2 - 6 Personen, bei dem geschicktes Operieren und Zufall in etwa gleichem Maße ausschlaggebend sind. Das Spiel wurde von Herrn U. Sinogowitz (gef. 1944) und L. Collatz in Darmstadt 1940 erprobt; es wurde seitdem von allen, denen es gezeigt wurde, als sehr spannend empfunden.

Die folgenden Spielregeln sind nicht auf die kürzeste Form gebracht, sondern sollen nur einen Einblick in das Spiel geben.

Der Spielplan: Zum Spiel gehört ein Spielplan, ein Würfel und eine größere Zahl gleichartiger Spielsteine. Der Spielplan stellt eine Insel dar. In die Insel sind Ortschaften und Straßen eingezeichnet. Die Ortschaften werden unterschieden in:

- a) Hafenorte (Ausgangspunkte beim Spiel); sie liegen am Meer und tragen Ortsnamen.
- b) gewöhnliche Orte ohne Ortsnamen.
- c) Hauptstädte mit Ortsnamen, im Plan durch Umringung gekennzeichnet. Um den Besitz dieser Hauptstädte geht der Kampf.

Die Zugregel: Jeder Spieler hat alle anderen als "Feinde". Jeder Spieler bekommt Steine einer Farbe; es stehen ihm beliebig viele Steine zur Verfügung (in der Regel werden etwa 40 Steine jeder Farbe genügen). Die Steine dienen zur Besetzung der Städte. Die Spieler würfeln abwechselnd der Reihe nach. Nach einem Wurf darf der Spieler einen seiner Steine auf den Straßen um so viele Städte weiterrücken, wie sein Wurf angibt. Jedoch darf auf diesem zurückgelegten Wege kein Stein von anderer Farbe stehen; an Steinen der eigenen Farbe darf man vorbei. Auf keiner Stadt dürfen zwei Steine stehen. Bei einem Zuge darf man ein Wegstück nur in einer Richtung durchlaufen (man darf also zum Beispiel bei dem Wurf "4" nicht um 3 Städte vor- und um 1 Stadt zurückgehen, d.h. man darf den Wurf "4" nicht als Wurf "2" ausnutzen). Der Spieler darf auch Steine "landen", d.h. er kann mit einem neuen Stein über einen Hafenort um so viele Städte ins Innere des Landes gehen, wie sein Wurf angibt vorausgesetzt, daß auf dem benutzten Wege kein feindlicher Stein steht. (Bei Spielbeginn, d.h. in der ersten Runde, hat jeder Spieler nur die Möglichkeit, einen Stein zu landen.) Der Spieler darf auch auf einen Zug verzichten, auch dann, wenn er bereits gewürfelt hat (das tritt erst gegen Ende des Spieles auf).

Die Umzingelungsregel: Ist ein einzelner Stein "umzingelt", d.h. stehen auf allen Nachbarstädten feindliche Steine, so wird er vom Spielplan entfernt.

Das Spielende: Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler auf weitere Züge verzichten. Das wird dann der Fall sein, wenn die Insel so aufgeteilt ist, daß jeder die von ihm eroberten Gebiete durch Besetzung von Randstädten gegen das Eindringen feindlicher Steine abgeriegelt hat. Dann zählt jeder Spieler die in seinem Gebiet gelegenen Hauptstädte. Die Hauptstädte können von Steinen besetzt sein, sie brauchen es aber nicht. Wer die meisten Hauptstädte besitzt, hat gewonnen.

Erläuterungen: Mit dem Wurf "1" kann man eine Hafenstadt besetzen. Solange dieser Stein dort stehen bleibt, kann über diesen Hafen kein anderer Spieler Steine auf die Insel bringen, sondern nur der Besitzer dieses Hafens. Daher sucht jeder Spieler zu Anfang viele Hafenstädte zu besetzen. Zwei nebeneinander stehende Steine derselben Farbe werden nicht "getötet", auch wenn alle ihre Nachbarorte von feindlichen Steinen besetzt sind (auf diese Weise kann man z.B. eine Hauptstadt für sich sichern).

Bei 4 oder 6 Spielern empfiehlt sich ein Spiel in Parteien (dies haben wir mit verschiedenen Zusatzregeln erprobt).

I n s e l s p i e l
U. Sinogowitz und L. Collatz, 1940
Spielregeln (2. Fassung)

1. Am Spiel können zwei, drei oder vier Personen teilnehmen.
2. Zum Spiel gehört ein Spielplan, ein Würfel und eine größere Zahl gleichartiger Spielsteine. Jeder Spieler erhält Steine einer Farbe; im allgemeinen werden ihm 30 genügen.
3. Der Spielplan stellt eine Insel dar. In die Insel sind Ortschaften und Straßen gezeichnet. Die Ortschaften werden unterschieden in:
 - a) Hafentorte, von ihnen geht nur ein Weg aus;
 - b) Knotenpunkte, von ihnen gehen drei oder mehr Wege aus;
 - c) Hauptstädte, von ihnen gehen zwei Wege aus; sie sind im Plan durch Umringelung hervorgehoben;
 - d) andere Orte, von denen nur zwei Wege ausgehen.
4. Zugregel. Die Spieler würfeln der Reihe nach. Wer gewürfelt hat, zieht entweder einen im Land befindlichen Stein um so viele Orte in beliebiger Richtung weiter, als sein Wurf angibt, oder er „bringt einen Stein an Land“, d. h. setzt einen neuen Stein über einen Hafentort um so viele Orte landeinwärts, als sein Wurf angibt. Auf dem Endfeld dieser Bewegung darf nicht schon ein Stein stehen. Der Zug darf nur dann geschehen, wenn auf dem Wege kein feindlicher Stein steht. Über eigene Steine darf hinweggezogen werden.
5. Einschließungsregel. Wenn ein Stein von feindlichen Steinen derart umgeben ist, daß seine sämtlichen Nachbarfelder von feindlichen Steinen besetzt sind, so gilt er als getötet und wird vom Spielplan entfernt. Ein Stein, der einen Hafentort innehat, wird entfernt, wenn der ihm benachbarte, landeinwärtige Ort von einem feindlichen Stein besetzt ist.
Wenn ein Stein, der den Nachbarort eines Hafens besetzt hält, nach der Landseite hin von Feinden umgeben ist – so daß dazwischen kein freier Ort mehr ist –, so kann er, wenn der Hafentort durch einen Feindstein besetzt wird, getötet werden. Das Besetzen des Hafens ist in diesem Fall für den Feindstein erlaubt.
6. Jeder Spieler darf auf seinen Wurf oder seinen Zug verzichten.
7. Jeder Spieler darf eigene Steine aus dem Plan entfernen.
8. Ziel des Spieles ist die Abgrenzung eines oder mehrerer Gebiete. Wer innerhalb des von ihm beherrschten Gebietes die meisten Hauptstädte hat, ist Gewinner. Die Hauptstädte brauchen nicht besetzt zu sein; es soll nur für die gegnerischen Kräfte unmöglich sein, sie zu besetzen oder zu behaupten. Es ist nicht erforderlich, daß jede Ortschaft der Insel eindeutig zu einem Gebiet gehört.
9. Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler auf ihre Würfe oder Züge verzichten.

Bemerkung

Zu 1. Ein Spiel zu fünf ist nicht unmöglich, aber nicht zu empfehlen, weil allzubald einer der Teilnehmer ausgeschlossen wird.

Das Spiel zu viert kann so vor sich gehen, daß je zwei der Teilnehmer sich unterstützen und auf gemeinsame Rechnung spielen (Parteienspiel). Dabei kann so gespielt werden, daß über befreundete andersfarbige Steine hinweggezogen werden darf; diese Art ist gegenüber der, bei welcher die andersfarbigen befreundeten Steine Zughindernisse sind, der Vorzug zu geben.

Beim Spiel zu dritt entwickelt sich leicht der Zustand, daß einer von den beiden anderen gemeinsam bekämpft wird. Man tut gut daran, auch in diesem Fall Parteienspiel einzuführen; ein Spieler muß dann zwei Farben übernehmen und für jede Farbe gesondert würfeln.

Beim Parteienspiel ziehen die Parteien am besten „über Kreuz“, also die befreundeten Partner nicht unmittelbar nacheinander.

Zu 2. Der Spielplan kann leicht selbst hergestellt werden. Man mache ungefähr jeden zwölften oder fünfzehnten Ort zur Hauptstadt und lege Hauptstädte nicht in Knotenpunkte, da Knotenpunkte ohnehin begehrte Eroberungsobjekte sind. In Knotenpunkten lasse man nicht mehr als vier Wege zusammenlaufen. Vor allem lege man nicht zu wenig Häfen an. Die Häfen müssen ungefähr „gleich gut“, d. h. vom Inselinnern gleichweit entfernt sein.

Eine andere Art von Spielplan ist die, bei der die Wegverzweigungen nicht in Ortschaften liegen; Orte sind dann keine Knotenpunkte mehr. Es entstehen dann wilde Spiele. Der Plan braucht keineswegs mit Orts-, Fluß- oder Landschaftsnamen ausgestattet zu werden.

Im Innern der Insel liegen die Hauptstädte dichter als am Rande.

Nicht zu empfehlen ist es, den Spielern je eigene Würfel zu geben. Die üblichen Würfel sind in ihren Wahrscheinlichkeitsverteilungen stark verschieden.

Winkel. Das Spiel läßt sich gliedern in 1) Landung, 2) Aufmarsch, 3) Grenz- und Stellungskampf. Die Phasen gehen ineinander über und greifen durcheinander.

Es ist von Wichtigkeit, sich genug Landemöglichkeiten zu verschaffen und zu erhalten. Ein Hafen genügt meist nicht; der Gegner wird ihn mit aller Kraft vom Binnenland abschneiden. Dem Gegner nehme man die Landemöglichkeiten weg, wo es irgend geht, indem man entweder die Hafentorte besetzt oder die weiter innen gelegenen Orte besetzt, so daß der Hafen vom Binnenland getrennt ist.

Den Aufmarsch beginne man nicht zu spät, damit nicht die wichtigen Punkte im Landesinnern vorher schon vom Feind besetzt sind. Man halte seine Aufmarschwege möglichst kurz und sichere sie gegen Störungen.

Man ziehe in die Aufmarschwege des Feindes; auch wenn sein Hafen nicht ganz abgeschnitten wird, hat er doch größte Schwierigkeiten von einer Verlängerung seiner Nachschublinien. Man kämpfe nicht schon anfangs um kleine Vorteile, wenn noch große Gebiete unerobert sind. Man schicke seine Leute vor: Es darf dem Feind nicht gelingen, ein großes Gebiet so abzugrenzen, daß er keinen gegnerischen Stein mehr in diesem Gebiet hat. Innerhalb des feindlichen Gebietes halte man einige eigene Steine; sie können bei Gelegenheit auf Grund der Einschließungsregel einen Durchbruch durch die Grenze erzwingen. Hat man gegnerische Steine im eigenen Gebiet, so versuche man sie zu trennen, sie sind dann geschwächt und können einzeln auch keine Hauptstadt halten.

Man beachte stets, daß zwei Steine, zwischen die sich kein feindlicher Stein schieben kann, nicht getötet werden können. Zwei Steine sind also imstande, eine Hauptstadt zu halten. Wenn jeder auf einem Knotenpunkt steht, so bilden sie eine sehr wirksame Barrikade.

Man kann „auf sicher“ spielen, d. h. so, daß nie ein gegnerischer Stein ins eigene Gebiet gelangt; oder man spielt „vabanque“, d. h. geht vor und setzt seine Steine auf Orte, die dem Gegner wichtig sind, und nimmt Eindringen des Gegners in Kauf. Im großen und ganzen ist die zweite Art der Spielführung die bessere; sie führt meist zu hohem Gewinn gegenüber der anderen.

Beim Spiel zu dritt oder Parteien gelten die Erfahrungssätze: Man sichere ein paar Häfen (die möglichst einander benachbart liegen) und gehe immer da vor, wo noch kein Gegner steht; man gehe dem Kampf möglichst lange aus dem Wege, denn immer hat der dritte Spieler den Nutzen. Am besten ist es, wenn man die beiden anderen gegeneinander kämpfen lassen kann: in diesem Falle mische man sich nicht ein und vermeide auch jede feindselige Geste gegen einen der beiden, damit er nicht auf Rachedenken kommt. – Unter allen Umständen vermeide man den Kampf gegen beide anderen zugleich, der Zweifrontenkrieg führt erbarmungslos zum Spielverlust (etwa im Verhältnis 3:3:1).

Lieber bekämpfe man einen der Gegner bis aufs Messer; man gelangt dann allenfalls noch an zweite Stelle.

Man lande nicht zu viele Truppen an einer Stelle; das verlockt den Gegner, sie abzuschneiden, und mit günstigen Würfeln gelingt ihm das auch.

Die richtige Spielweise wird man mit der Zeit herausbilden. Mißerfolg im Spiel schiebt man am besten den schlechten Würfeln zu, die man immer hatte; sachlich richtig ist dies zwar nicht (nur ganz selten hat ein Spieler lauter schlechte Würfe), aber man erleichtert sich.

I n s e l s p i e l

U. Sinogowitz und L. Collatz, 1940
Spielregeln

Würfelspiel für 2 – 6 Personen, bei dem geschicktes Operieren und Zufall in etwa gleichem Maße ausschlaggebend sind. Das Spiel wurde von Herrn U. Sinogowitz (gef. 1944) und L. Collatz in Darmstadt 1940 erprobt; es wurde seitdem von allen, denen es gezeigt wurde, als sehr spannend empfunden.

Die folgenden Spielregeln sind nicht auf die kürzeste Form gebracht sondern sollen nur einen Einblick in das Spiel geben.

Der Spielplan: Zum Spiel gehört ein Spielplan, ein Würfel und eine größere Zahl gleichartiger Spielsteine. Der Spielplan stellt eine Insel dar. In die Insel sind Ortschaften und Straßen eingezeichnet. Die Ortschaften werden unterschieden in:

- a) Hafenorte (Ausgangspunkte beim Spiel); sie liegen am Meer und tragen Ortsnamen.
- b) Gewöhnliche Orte ohne Ortsnamen.
- c) Hauptstädte mit Ortsnamen, im Plan durch Umringung gekennzeichnet. Um den Besitz dieser Hauptstädte geht der Kampf.

Die Zugregel: Jeder Spieler hat alle anderen als „Feinde“. Jeder Spieler bekommt Steine einer Farbe; es stehen ihm beliebig viele Steine zur Verfügung (in der Regel werden etwa 40 Steine jeder Farbe genügen). Die Steine dienen zur Besetzung der Städte. Die Spieler würfeln abwechselnd der Reihe nach. Nach einem Wurf darf der Spieler einen seiner Steine auf den Straßen um so viele Städte weiterrücken, wie sein Wurf angibt. Jedoch darf auf diesem zurückgelegten Wege kein Stein von anderer Farbe stehen; an Steinen der eigenen Farbe darf man vorbei. Auf keiner Stadt dürfen zwei Steine stehen. Bei einem Zuge darf man ein Wegstück nur in einer Richtung durchlaufen (man darf also zum Beispiel bei dem Wurf „4“ nicht um 3 Städte vor- und um 1 Stadt zurückgehen, d.h. man darf den Wurf „4“ nicht als Wurf „2“ ausnutzen). Der Spieler darf auch Steine „landen“, d.h. er kann mit einem neuen Stein über einen Hafenort um so viele Städte ins Innere des Landes gehen, wie sein Wurf angibt, vorausgesetzt, daß auf dem benutzten Wege kein feindlicher Stein steht. (Bei Spielbeginn, d.h. in der ersten Runde, hat jeder Spieler nur die Möglichkeit, einen Stein zu landen.) Der Spieler darf auch auf einen Zug verzichten, auch dann, wenn er bereits gewürfelt hat (das tritt erst gegen Ende des Spieles auf).

Die Umzingelungsregel: Ist ein einzelner Stein „umzingelt“, d.h. stehen auf allen Nachbarstädten feindliche Steine, so wird er vom Spielplan entfernt.

Das Spielende: Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler auf weitere Züge verzichten. Das wird dann der Fall sein, wenn die Insel so aufgeteilt ist, daß jeder die von ihm eroberten Gebiete durch Besetzung von Randstädten gegen das Eindringen feindlicher Steine abgeriegelt hat. Dann zählt jeder Spieler die in seinem Gebiet gelegenen Hauptstädte. Die Hauptstädte können von Steinen besetzt sein, sie brauchen es aber nicht. Wer die meisten Hauptstädte besitzt, hat gewonnen.

Erläuterungen: Mit dem Wurf „1“ kann man eine Hafenstadt besetzen. Solange dieser Stein dort stehen bleibt, kann über diesen Hafen kein anderer Spieler Steine auf die Insel bringen, sondern nur der Besitzer dieses Hafens. Daher sucht jeder Spieler zu Anfang viele Hafenstädte zu besetzen. Zwei nebeneinander stehende Steine derselben Farbe werden nicht „getötet“, auch wenn alle ihre Nachbarorte von feindlichen Steinen besetzt sind (auf diese Weise kann man z.B. eine Hauptstadt für sich sichern).

Bei 4 oder 6 Spielern empfiehlt sich ein Spiel in Parteien (dies haben wir mit verschiedenen Zusatzregeln erprobt).