

# Go Round

## Ein Strategiespiel für zwei Spieler von Christoph Endres

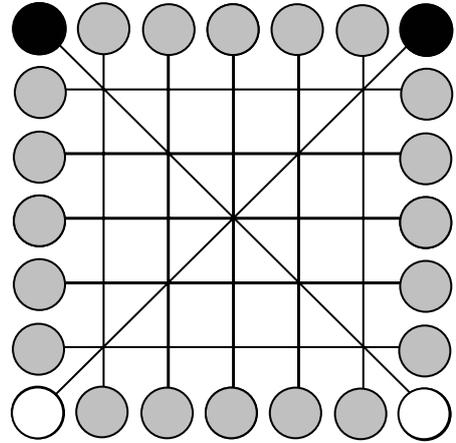
**Benötigtes Material:** Pro Spieler zwei Spielfiguren und 13 Chips in seiner Farbe, ein Würfel, das Spielbrett wie nebenstehende Abbildung, wobei die Eckfelder in den Spielerfarben gefärbt sind.

**Altersempfehlung:** ab 8 Jahren

**Spieldauer:** Je nach Variante, ca. 10-20 Minuten

**Spielziel:** Jeder Spieler versucht, als Erster alle seine 13 Chips auf den 25 Linienschnittpunkten zu platzieren.

**Anfangsaufstellung:** Die Spieler stellen ihre beiden Spielfiguren auf die Eckfelder ihrer Spielfarbe. Jeder Spieler behält seine Chips vor sich auf dem Tisch.



Das Spielbrett: Jeder Spieler hat vor sich eine Stirnseite mit Eckfeldern in seiner Farbe.

**Spielverlauf:** Es wird ausgelost, wer anzieht. Danach gelten folgende Zugregeln:

1. Es wird abwechselnd gezogen.
2. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und bewegt eine seiner Spielfiguren wahlweise im oder gegen den Uhrzeigersinn auf den Randfeldern um die gewürfelte Augenzahl weiter. Dabei ist zu beachten, dass auf dem Zielfeld keine eigene oder gegnerische Spielfigur steht.
3. Nach seinem Zug prüft der Spieler, ob sich die Linien schneiden, die an den von seinen beiden Spielfiguren besetzten Randfeldern enden. Ist dies der Fall, und befindet sich noch kein Chip auf diesem Schnittpunkt, darf der Spieler einen Chip seiner Farbe dorthin setzen.
4. Befinden sich die Spielfiguren des Spielers an zwei Enden derselben Linie, darf kein Chip gesetzt werden.
5. Andere Züge sind nicht erlaubt.

Es gewinnt der Spieler, der als Erster alle seine 13 Chips gesetzt hat.

### Einige Regelvariationen:

Folgende Regelvariationen können einzeln oder kombiniert gespielt werden:

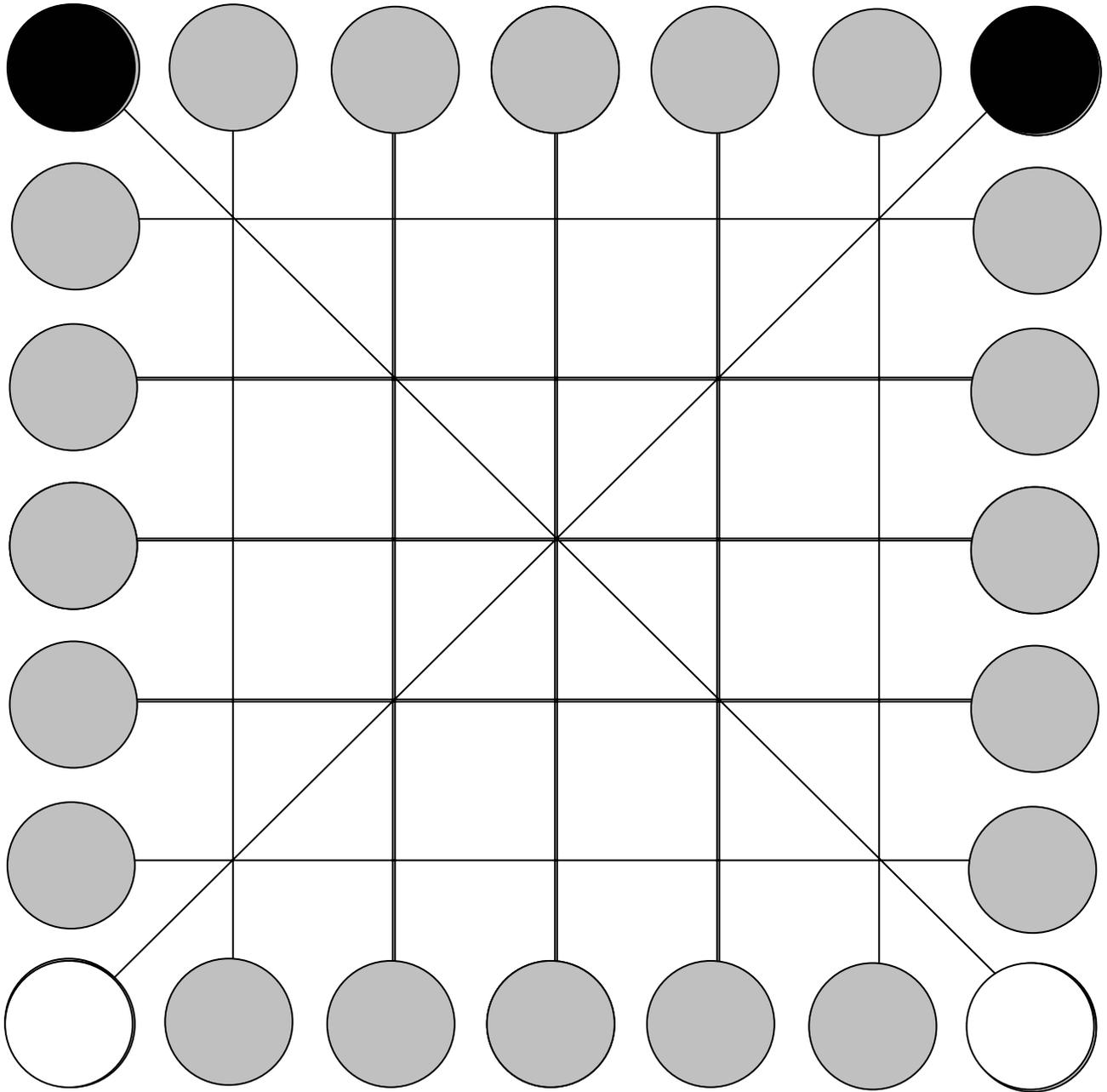
1. Befinden sich beide Figuren eines Spielers an den Enden derselben Linie, darf ein beliebiger Schnittpunkt auf dieser Linie besetzt werden.
2. Ein Spieler darf auf ein Feld ziehen, auf dem bereits eine gegnerische Figur steht, und diese dann beliebig versetzen.

### Turnierform:

***Es wird eine vereinbarte Anzahl Partien gespielt, wobei immer abwechselnd angezogen wird. Am Ende jeder Partie bekommt der Sieger so viele Pluspunkte gutgeschrieben, wie der Verlierer an Chips nicht setzen konnte. Gesamtsieger wird, wer nach allen Partien die meisten Pluspunkte hat.***

# *Go Round*

Ein Strategiespiel für zwei Spieler von Christoph Endres



(C) 2001 Christoph Endres