



- Taktikspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren -

Spielziel

Zwölf Socken sind über die U- und S-Bahn-Stationen der Stadt verteilt. Wer schafft es als Erster, die Socken gleicher Farbe zusammenzubringen? Durch Legen von Gleisstäben schaffen die Spieler Verbindungen. Je weiter die beiden Socken eines Paares voneinander entfernt sind, desto mehr Punkte sind zu erzielen.

Spielmaterial

- 20 Spielplanteile:
Auf jedem Spielplanteil befinden sich 2 einzelne und 2 miteinander verbundene Stationen (Einzelstationen, Zwillingsstationen).
- 40 weiße und 40 schwarze Stäbe (ca.)
- 18 Spielsteine ‚Socke‘ in 6 verschiedenen Farben (sowie je eine Ersatzsocke)



*Bild rechts:
Die beiden unteren Stationen sind Zwillingsstationen da bereits miteinander verbunden; die beiden oberen sind Einzelstationen.*



Spielvorbereitung

Im ersten Spiel sollte man zwecks besserer Übersichtlichkeit 3-5 Spielplanteile und die Socken einer Farbe weglassen.

Die Spieler legen die Spielplanteile zu einer großen Spielfläche zusammen. Lassen sie dabei ca. 5-8 Hexfelder in der Fläche frei. Anschließend legen sie zwei Socken jeder Farbe auf die Stationen. Dabei ist zu beachten:

- Pro Station darf nur eine Socke liegen.
- Socken gleicher Farbe sollten ca. 6 - 10 Felder weit voneinander entfernt liegen.
- Jede mit einer Socke belegte Station sollte mindestens drei Nachbarstationen haben, auf denen sich keine Socke befindet. Liegt die Socke auf einer Zwillingsstation, so zählen hierbei die Nachbarstationen des Zwillings mit.

Am Spielfeldrand wird die dritte Socke jeder Farbe bereit gelegt.

Jeder Spieler erhält die Stäbe einer Farbe.

Spielverlauf

Wer die meisten Einzelsocken besitzt, beginnt das Spiel.

In seinem ersten Zug platziert der Startspieler einen Stab seiner Farbe auf dem Spielplan. Im weiteren Spielverlauf platzieren die Spieler pro Spielzug zwei Stäbe ihrer Farbe.

Wer als Erster mit seinen Stäben eine durchgehende Verbindung zwischen den beiden Socken einer Farbe geschaffen hat, nimmt sich die dritte Socke der dazugehörigen Farbe vom Spielfeldrand.

Sind alle gleichfarbigen Socken miteinander verbunden oder ist es nicht mehr möglich, die verbliebenen gleichfarbigen Socken miteinander zu verbinden, endet das Spiel.

Legeregeln

Ein Stab wird so gelegt, dass er zwei benachbarte Stationen direkt miteinander verbindet. Jede direkte Verbindung kann nur einmal hergestellt werden: Wo ein schwarzer Stab liegt, hat kein weißer Platz und umgekehrt.

Zwillingsstationen sind bereits durch ein neutrales auf dem Spielplan gedrucktes Gleisteil sowohl für Schwarz als auch für Weiß miteinander verbunden. Dieses neutrale Gleisteil darf nicht überbaut werden.

Beide Stäbe eines Spielzuges können an beliebiger Stelle auf dem Spielplan platziert werden. Sie müssen nicht zum selben Gleisnetz gehören.

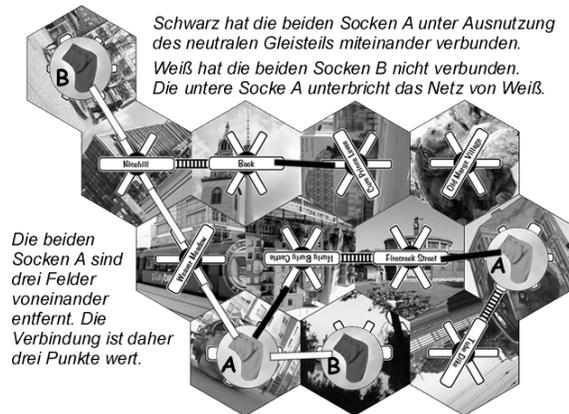
Wichtig: Socken blockieren Verbindungen. Wege zu Stationen, auf denen eine Socke liegt, sind immer ‚Sockengassen‘. Es führt kein Weg hindurch.

Befindet sich eine Socke auf einer Zwillingsstation, so blockiert sie nur den Weg über die Station, auf der sich die Socke befindet. Durch die andere Zwillingsstation kann eine Verbindung fortgeführt werden.

Wertung

Bei Spielende erhalten die Spieler Punkte für das Zusammenbringen gleichfarbiger Socken. Punkte erhält nur der Spieler, der die jeweilige Verbindung als erster hergestellt hat (erkennbar am Besitz der dritten Socke).

Der Wert der gewonnenen Socken richtet sich nach dem direkten Abstand zwischen den beiden gleichfarbigen Socken: Pro Station, die sie auseinanderliegen, erhält der Spieler 1 Punkt.



Hinweis: es zählt nicht die Länge der Verbindungslinie, sondern der kürzestmögliche Abstand zwischen den Stationen (Luftlinie in Feldern).

Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Taktische Tipps

Anfangs sollte man weiträumig spielen und schauen, wo die wichtigsten Verbindungsstellen sind. Da Strecken nicht über Socken fortgeführt werden, ist es oftmals sinnvoll, das Anschließen von Socken hinauszuzögern.

Befindet sich eine Socke auf einer Zwillingsstation, ist es zumeist sinnvoller, nicht diese; sondern den dazugehörigen Zwilling anzuschließen.

Varianten

Ignoriert man bei der Startaufstellung die Regel, dass jede Socke drei freie Nachbarstationen haben soll, ist es leichter; die Wege des Mitspielers zu blockieren.

Einen ähnlichen Effekt erreicht man, wenn man Stationen blockiert, indem man dort eine der Ersatzsocken mit der Unterseite nach oben ablegt.

Auch reizvoll: Neutrale Gleisteile dürfen aus taktischen Gründen überbaut (und damit für den Gegenspieler gesperrt) werden.