

Schieben, Kippen, Schwenken, Drehen oder Setzen mit oder ohne Würfel **bis 4** Personen

Ausstattung: Für Spiel zu Zweit Spielbrett 16 x 16 oder 10 x 16 Quadrate (Einheiten, Felder)
Bis zu Viert Spielbrett 22x22 Quadrate (Einheiten, Felder)
Jede Spielperson bekommt die gleiche Anzahl Quader einer Farbe,
so dass alle Quader beider Personen zur Erfüllung der Zielform ausreichen, siehe Bastelhinweise

Zielfeld: Obere Brettseite 16x6 oder 10 x 6 Quadrate oder Quadratische Grundfläche 10x10 oder 6x6
Ein Quader darf das Zielfeld nicht wieder verlassen

Startfeld: Alle Felder außerhalb des Zielfeldes sind Spielfeld
Der Spielfeldteil zwischen Startlinie und Zielfeld auf Breite des Zielfeldes ist das Startfeld
Das Startfeld kann auf 6 oder 4 Reihen Richtung Ziel verkleinert werden

Zielformen

- Volle Bedeckung des Zielfeldes mit Quadern, Höhe der Quader beliebig
- Volle Bedeckung des Zielfeldes mit festen Höhen (1, 2, 3 oder 4)
- Im Zielfeld obere Brettseite Aufbau einer Treppe
 - Stufentiefe=2, von hinten nach vorn die Höhen 3, 2 und 1
 - Stufentiefe=3, Höhe hintere Stufe 4, vordere Stufe 2
 - dafür reichen genau die 10 verschiedenen Quader beider Farben
- In den quadratischen Zielfeldern gemäß Flächenmarkierung
Blöcke oder Treppen verschiedener Höhe, Tiefe und Breite
- Pyramiden verschiedener Stufenhöhen, -tiefen und -breiten
- andere beliebige Formen oder Stufenhöhen

Es können Teilziele festgelegt werden wie
Ebenen von unten nach oben oder von innen nach außen nacheinander füllen
oder Zielform aufteilen auf die Spielpersonen, wie nur eine Hälfte der Form setzen

Das Spiel ist beendet, wenn im Zielfeld die Zielform erreicht ist, oder kein Zug mehr möglich ist, oder ein Spieler alle Quader im Zielfeld hat.

Taktisches Schieben, Kippen und Drehen

Mit allen Zügen (Schieben, Kippen, Drehen) im gesamten Spielfeld sollen die Quader an die Ziellinie (Grenze zwischen Zielfeld und Spielfeld) gebracht werden.

Spielzüge

- Setzen eines eigenen Quaders an der Startlinie in der eigenen Hälfte des Startfeldes
- Verschieben eines eigenen Quaders im Startfeld um ein Feld in Richtung Zielfeld oder zurück
- Verschieben eines eigenen Quaders quer beliebig weit, höchstens bis zur Berührung mit einem anderen Quader oder der Spielfeldgrenze
- Kippen eines eigenen Quaders um 90 Grad über eine seiner Kanten an beliebiger Stelle, er darf dabei die Trennungslinie zum Zielfeld und die Spielfeldgrenzen nicht überdecken, sondern nur berühren
- Schwenken eines eigenen Quaders in der Ebene um 90 Grad um einen Eckpunkt
- einen eigenen Quader, der das Zielfeld berührt, komplett ins Zielfeld schieben, kippen oder setzen
- einen eigenen Quader, der einen Quader am oder im Zielfeld flächig berührt, in beliebiger Ebene an beliebige Stelle setzen, ohne dabei darunterliegende Quader seitlich zu überragen
- Drehen eines eigenen Quaders um 90 Grad um die Senkrechte an beliebiger Stelle, er muss dabei im Spielbereich wieder an die Startlinie, im Zielfeld an die Trennlinie zum Startfeld
- Verschieben eines eigenen Quaders im Zielfeld quer oder vorwärts beliebig weit, höchstens bis zur Berührung mit einem anderen Quader, ohne dass dabei Hohlräume unter, vor oder neben dem Quader entstehen

Schieben, Kippen, Schwenken, Drehen oder Setzen mit oder ohne Würfel **bis 4** Personen

Setzen mit Würfeln

Es wird mit zwei Würfeln gespielt. Die Gesamt-Augenzahl (2 - 12) bestimmt den Volumenwert des Quaders, mit dem der Zug gespielt werden darf. Bei der Augenzahl 10 (4+6, 5+5) darf ein beliebiger Quader gespielt werden (also auch die 1), bei einem Vierer-Pasch der Quader 18, bei einem Sechser-Pasch der Quader 27. Bei einer Augenzahl der nicht vorhandenen Volumen 5, 7, 11 darf einer der Würfel für die Augenzahl verwendet werden, sinnvoll für das Volumen 1.

Ein Quader wird an der Startlinie ins Spielfeld gesetzt.

Um die Augenzahl eines der zwei Würfel darf ein Quader im Spielfeld senkrecht oder waagrecht verschoben werden, aber nur, wenn entsprechend viele Felder in dieser Richtung frei sind.

Auch die Grenze zum Zielfeld oder ein anderer Quader gelten als Grenze eines Zuges.

Ein Teilzug ist nicht erlaubt.

Berührt ein Quader die Grenze zum Zielfeld mit ganzer Kante, so darf er im nächsten möglichen Zug komplett in den Zielfeld gesetzt werden an beliebiger Stelle, ohne dass Hohlräume entstehen.

Für beide Spielarten

Wertung (optional):

Letzter Zug ins Zielfeld siegt oder

die Zielhöhe überragenden Quader werden ins Spielfeld zurückgelegt und

die Volumensumme der Quader im Spielfeld (abzüglich der im Zielfeld) oder

die Zahl der eigenen Quader im Zielfeld multipliziert mit der Summe der Quader-Werte

und der entsprechende Wert der eigenen Quader im Spielfeld abgezogen.

Varianten für beide Spielarten

Zielfeld verkleinern

Startlinie 4 Felder vor Zielfeld wählen

Kleinste (1) oder mittlere (2) Zielhöhe wählen, auf entsprechend mögliche Quader beschränken

Quader-Auswahl beschränken auf die 10 verschiedenen oder auf kleine bis 9 oder 12

Varianten für Schieben

Einsatz eines Würfels vor einem Schiebezug. In Richtung Ziel geben die Würfelaugen die Mindestzahl der Zugfelder an, bei Querzügen die Höchstzahl der Zugfelder.

Berührt ein Quader im Spielfeld einen gegnerischen so, dass ein größerer Quader entsteht, darf der gegnerische durch einen eigenen Quader gleicher Form ersetzt werden, auch aus dem Spielfeld.

Wenn zwei eigene Quader sich so berühren, können sie ab da gemeinsam verschoben oder gedreht, aber nur gekippt werden, wenn dadurch eine Höhe von 3 Einheiten nicht überschritten wird.

Beschränken auf ein oder zwei der drei möglichen Bewegungen (Schieben, Kippen, Drehen),

z.B. Kippen nur in Zielrichtung

Berührt ein Quader mit voller Kantenlänge einen anderen im Zielfeld, kann der Quader beliebig gesetzt werden.

Variante für Setzen mit Würfeln

Beim Setzen an der Startlinie nach Volumen darf das als Summe zweier Quader erfüllt werden, die danach getrennt gespielt werden.

Schieben, Kippen, Schwenken, Drehen oder Setzen mit oder ohne Würfel **bis 4** Personen

Engpass

jede Spielperson bekommt die 10 verschiedenen Quader einer Farbe.

Für das Spielbrett 10x16 nicht die beiden großen 27 und 18.

Die Quader werden von links nach rechts mit fallender Volumenzahl außerhalb des Spielfeldes an die Startlinie mit der schmalsten Seite nach unten, mit der längsten Richtung Spielbrett gesetzt.

Die schrägen Linien auf dem Spielbrett sind die Begrenzungen, auf ihnen oder über sie hinaus darf kein Quader liegen.

Der Engpass in der Spielbrettmittte ist vier Felder breit, in vereinfachter Form sechs Felder.

Ziel des Spieles ist, die eigenen Quader auf die entsprechenden Plätze des Gegners zu bringen, wahlweise mit den Bewegungen schieben, kippen, drehen, setzen.

Das Spiel ist beendet, wenn eine Person alle eigenen Quader an der Ziellinie platziert hat.

Varianten

Ziel in gleicher Lage und Volumenreihenfolge nur in gespiegelter Folge, also diagonal vertauscht oder

in beliebiger Reihenfolge, aber wieder mit der schmalsten Seite auf dem Spielbrett oder

Ziel innerhalb des Spielfeldes an der Startlinie der anderen Spielperson

oder Start-Aufstellung innerhalb des Spielfeldes an der Startlinie, was die Zugfreiheit einschränkt

Einfache Version Schieben/Kippen zum Kennenlernen

Jede Spielperson bekommt die 10 verschiedenen Quader einer Farbe und 2 Würfel

Zielfelder

Obere Brettseite 10 x 6 Quadrate oder Quadratische Grundfläche 10x10 oder 6x6

Startlinie 4 Felder vorm Zielfeld. Ein Quader darf das Zielfeld nicht wieder verlassen

Zielformen

- Volle Bedeckung des Zielfeldes mit Quadern, Höhe der einzelnen Quader beliebig
- Volle Bedeckung des Zielfeldes mit Höhe 3
- Treppe im Zielfeld, Stufentiefe 3, Höhe hintere Stufe 4, vordere Stufe 2, Breite 6 oder 10

Das Spiel ist beendet, wenn im Zielfeld die Zielform erreicht ist, oder kein Zug mehr möglich ist, oder ein Spieler alle Quader im Zielfeld hat.

Spielzüge

- Setzen eines eigenen Quaders an der Startlinie im der eigenen Startfeld
- Verschieben eines eigenen Quaders im Startfeld um ein Feld in Richtung Zielfeld
- Verschieben eines eigenen Quaders quer im Startfeld oder im Spielfeld außerhalb des Startfeldes beliebig weit, höchstens bis zur Berührung mit einem anderen Quader
- Kippen eines eigenen Quaders um 90 Grad über eine Kante an beliebiger Stelle, er darf dabei die Trennungslinie zum Zielfeld und die Spielfeldgrenzen nicht überdecken, sondern nur berühren
- einen eigenen Quader, der das Zielfeld mit ganzer Kante berührt, ins Zielfeld setzen

Schieben, Kippen, Schwenken, Drehen oder Setzen mit oder ohne Würfel bis 4 Personen

Bastelhinweise

Es können Quader mit Kantenlängen 6-4-2, oder 3-2-1 oder eine mittlere aus der Quader-Vorlage erstellt werden.

Beim 3-2-1 Format sind die Quader-Vorlagen mit 4 Seiten pro A4-Blatt auszudrucken.

Beim 6-4-2 Format sind die Quader-Vorlagen mit einer Seite pro A4-Blatt auszudrucken.

Für das mittlere Format sind die Quader-Vorlagen mit zwei Seiten pro Blatt auszudrucken.

Es gibt die 3 Spielbrett-Varianten 16x16 und 10x16 und 22x22

Für das 3-2-1 Format 16x16 und 10x16 direkt auf A4 ausdrucken

Für das mittlere Format die Seite mit dem Faktor 1,5 vergrößert kopieren, bei 16x16 vorher halbieren und beide Hälften quer mit dem Faktor 1,5 vergrößert kopieren

Für das 6-4-2 Format die jeweils noch einmal halbierten Hälften des mittleren Formats quer mit dem Faktor 1,5 vergrößert kopieren

Für das Spielbrett 22x22 das 3-2-1 Format 2x auf A4 ausdrucken. Für die größeren Formate wie oben die Hälften mit dem Faktor 1,5 vergrößert kopieren

Die Dateien „Quader-Karton-2P.pdf“ oder „Quader-Karton-4P.pdf“ sind Vorlagen, um einen Karton zum Aufbewahren zu basteln.

Für das mittlere und große Format sind die Vorlagen wie beim Spielbrett mit dem Faktor 1,5 zu vergrößern.

Die Grundversion besteht aus den 10 verschiedenen Quadern mit den Kantenlängen 1:2:3

Das Gesamtvolumen einer Farbe beträgt dann 90.

Die beiden Quader 18 und 27 haben zusammen das Volumen 45, die anderen 8 Quader (1-12) ebenfalls.

Es kann also leicht ein Gesamtvolumen eines Vielfachen von 45 (90, 135, 180, 225) pro Person hergestellt werden, wobei für einige Zielformen mehr kleine als große Quader sinnvoll sind.

Es kann auch jedes beliebige andere Gesamtvolumen zusammengesetzt werden durch Hinzufügen oder Weglassen einzelner Quader.

Wenn das gesamte Quader-Volumen im Spiel größer ist als die gewählte Form ergibt sich die zusätzlich Erschwerung, dass nicht jede Person alle Quader im Ziel unterbringen kann und/oder mit ungeeigneten Quadern unterwegs ist.

Beispiele:

Pyramide zunehmender Stufenhöhe, Volumen 220, je Farbe 110. Das kann erfüllt werden mit 135 durch 2x45 kleine und 1x45 große Quader, oder durch Weglassen exakt 110.

Pyramide abnehmende Stufenhöhe: Volumen 388, je Farbe 194. Das kann erfüllt werden mit 225 durch 3x45 kleine und 2x45 große Quader, oder durch Weglassen exakt 194.

Für Block 8x6x3, Volumen 144 je Farbe (24 Quader)

Blatt 1 und 2 je viermal, Blatt 3 und 4 je zweimal, Blätter 5-10 je einmal

Beim Basteln der Quader aus den Vorlagen sollten die Seitenbegrenzungslinien mit der Spitze der Schere angeritzt werden, das erleichtert das nachfolgende Falten.

Die Klebefalze können schräg angeschnitten werden, um das Zusammenfügen zu erleichtern.

Wer über entsprechende Werkzeuge / Einrichtungen und Fähigkeiten verfügt, kann die Quader auch aus Holz zusägen und lackieren oder mit den Vorlagen bekleben,
oder

Quader mit einem 3D-Drucker herstellen.