LINKX

Ein verbindendes Spiel für 2 Personen ab 8 Jahren
von Robert E C Coleman

ANLEITUNG

Spielmaterial



1 Spielfläche
bestehend aus:

- 1 Rahmen
- 2 Standfüße





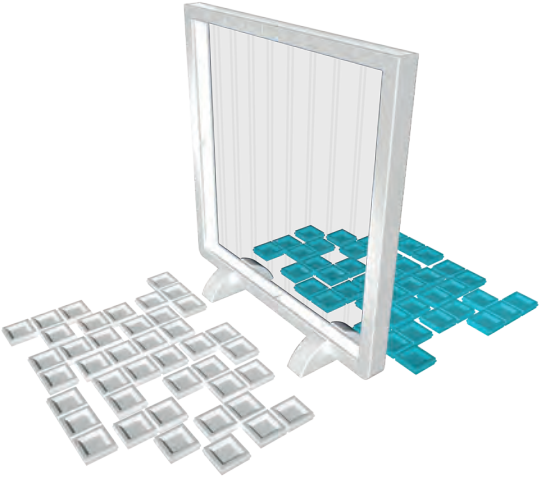
14 blaue und 14 weiße Spielsteine
(je 2 in 7 verschiedenen Formen
bestehend aus 1-4 Quadraten)

Ersatzteilservice:
Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein **Pegasus Spiele Team**

Spielvorbereitung

Steckt die 2 Standfüße gegenüber der offenen Seite in den Rahmen. Stellt die Spielfläche nun senkrecht zwischen euch. Platziert jeweils die 14 Spielsteine eurer Farbe so vor euch, dass die andere Person diese auch sehen kann.

Die jüngere Person beginnt eine Partie ***Linkx***.



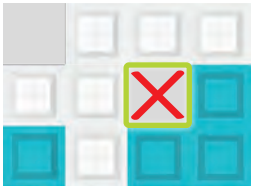
Spielziel

Versuche mit deinen Spielsteinen 2 gegenüberliegende Seiten der Spielfläche (links–rechts oder oben–unten) zu verbinden und verhindere, dass der anderen Person dies schneller gelingt.

Spielablauf

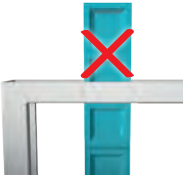
Ihr seid abwechselnd am Zug. Bist du am Zug, lass 1 Spielstein deiner Wahl an der oberen, offenen Seite in die Spielfläche fallen. Dabei musst du 3 Regeln beachten:

- Du darfst unterhalb deiner Spielsteine keine leeren Quadrate erzeugen.





- Es darf kein Quadrat eines Spielsteins an der oberen Seite aus der Spielfläche herausragen.



- Du musst in deinem Zug 1 Spielstein spielen. Kannst du dies nicht, weil du zumindest 1 der beiden zuvor genannten Regeln brechen müsstest, setzt du deinen Zug aus. Die andere Person ist am Zug. Dies kann auch mehrfach nacheinander der Fall sein. Erst wenn du entsprechend der Regeln einen Stein spielen kannst, bist du wieder am Zug.

Entscheidende Regel für das Spielziel:

2 deiner Spielsteine gelten als zusammenhängend, wenn sie sich über eine Kante oder auch nur über eine Ecke berühren.

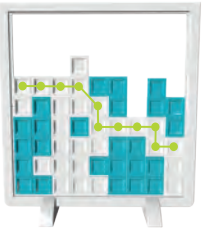


Spielende

Eine Partie ***Linkx*** kann auf zweierlei Art enden:

- Dir gelingt es, 2 gegenüberliegende Seiten der Spielfläche (links-rechts oder oben-unten) mit zusammenhängenden Steinen deiner Farbe zu verbinden. Du gewinnst sofort das Spiel.





- Ihr könnt beide keinen weiteren Stein den Regeln entsprechend spielen. In diesem Fall gewinnst du, falls die Steine deiner Farbe die größere zusammenhängende Fläche bilden als die der anderen Person. Zähle dazu die einzelnen Quadrate der Steine deiner größten zusammenhängenden Fläche zusammen. Ansonsten gewinnt die andere Person. Bei einem Gleichstand spielt am besten direkt eine weitere Partie.



Beispiel: Die größte zusammenhängende Fläche von Blau ist 29 Quadrate groß, die von Weiß 18. Deshalb gewinnt Blau die Partie.

Impressum

Spieldesign: Robert E C Coleman

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Hannah von Minden, Jens Wiese
Übersetzung & Redaktion: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blue Orange. © 2025 Blue Orange Edition © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH. v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de