

Ziffernsheriffs

Eine Variante zum Zahlenfahnder für zwei Spieler (A und B) oder zwei Gruppen (A und B)

Die Zahlen, die man mit Setzsteinen belegen möchte, werden wie beim Hauptspiel mit den zur Verfügung stehenden Würfelaugen berechnet.

Spielziel: A versucht, mit einer fortlaufende Reihe eigener Setzsteine die Spielbrettseite 1 – 91 mit der Seite 10 – 100 zu verbinden. Entsprechend versucht B, die Seite 1 – 10 mit der Seite 91 – 100 zu verbinden.*

* Spieler A hat leichte Vorteile. Er kann ja versuchen, die Reihen 1 – 10 oder 11- 21 mit ihren kleinen Zahlen zu besetzen. Spieler B kann dagegen halten, indem er auch im kleinen Zahlenbereich beginnt und so Sperren errichtet. Als Ausgleich kann man aber auch vereinbaren, zwei Partien zu spielen mit wechselnden Rollen.

Vorbereitung: A und B nehmen sich beide die Setzsteine einer Farbe. Sie vereinbaren, wer beginnt. Danach wird abwechselnd gespielt.

Die Setzstein-Reihen: Sie dürfen beliebig oft abknicken, aber nur rechtwinklig, denn diagonale Verbindungen sind nicht erlaubt. Die Reihen müssen nicht fortlaufend gebaut werden. Überall kann man Teilstücke errichten. Später muss man dann versuchen, diese Teilstücke zu verbinden.

Ist man an der Reihe, legt man sich Würfel und Setzsteine bereit, und zwar zusammen insgesamt sieben.

Es gilt also: $W + S = 7$

Wählt man sich zum Beispiel fünf Würfel, darf man nur zwei Setzsteine nehmen. Natürlich besteht eine größere Wahrscheinlichkeit, eine Zahl berechnen zu können, wenn man mehr Würfel zur Verfügung hat. Mehr Boden kann man aber wahrscheinlich mit mehr Setzsteinen gewinnen.

Überbrücken: Die gegnerische Reihe darf man überbrücken. Hierzu ist es erforderlich, dass man eine Zahl, die der Gegenspieler mit einem Setzstein belegt hält, ebenfalls berechnet, jetzt aber mit drei unterschiedlichen Rechenwegen mit ein und demselben Wurf.

Beispiel: Die "54" ist von Spieler A besetzt. Spieler B wählt 6 Würfel, hat entsprechend nur einen Setzstein für diesen Angriff. B würfelt 2 – 3 – 3 – 4 – 5 – 6. Damit schafft B es spielend!

Lösungen: $3 \times 3 \times 6 = 54$ $(6 + 4) \times 5 + 3 + 3 - 2 = 54$ $(3 + 4) \text{ hoch } 2 + 5 = 54$

B entfernt den A-Stein und legt als "Brücke" einen Stein einer dritten neutralen Farbe auf Feld "54". Dieser neutrale Stein gilt als Brücke. Beide Reihen können sich also auf diesem Feld kreuzen.

Hat jemand eine neutrale Brücke errichtet, sind die beiden angrenzenden Felder (die Brückenbasis) für ihn freizuhalten. Beispiel: Spieler A hat schon die Felder 52 bis 56 belegt. B errichtet die Brücke auf 54. Für ihn sind Feld 44 und 64 freizuhalten, wenn sie nicht schon belegt sind.

Spiel-Ende: Das Spiel endet, wenn einer seine Aufgabe gelöst hat, nämlich seine beiden Spielfeldseiten zu verbinden. Hat er das Spiel begonnen, darf der andere aber noch einen Nachzug machen, wodurch ein Unentschieden entstehen kann.

Wenn aber einer seine Setzsteine (30 Stück) aufgebraucht hat, bevor die angestrebte Verbindung hergestellt wurde, endet die Partie ebenfalls. Jetzt gewinnt, wem weniger Felder zur vollständigen Seiten-Verbindung fehlen.