

HEAD QUARTER

Sie haben es zwar schon immer vermutet aber noch nie sicher gewußt. Wenn Sie HEADQUARTER spielen, dann erkennen Sie, daß immer der im Vorteil ist, dessen Gehirn die meisten Zusammenhänge herstellen kann, bei HEADQUARTER also die größten farbgleichen Gehirnbereiche durch geschicktes Anordnen seiner Spielsteine erzielt. Aber denken Sie daran, so wie in Ihrem Kopf die linke und die rechte Gehirnhälfte ein Eigenleben entwickeln, so gilt es auch bei HEADQUARTER die eigene und die Seite des Gegenspielers immer im Auge zu behalten.

Spieleranzahl: 2
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 15 - 20 min.

Vorbereitung

Die Doppelwürfel werden in den Beutel gesteckt.
Die Kopfskulptur stellen die beiden Spieler so zwischen sich auf, daß jeder Spieler nur seine Seite des Kopfes einsehen kann.
Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

Spielziel

Jeder Spieler versucht durch geschicktes Anordnen seiner Doppelsteine möglichst große, zusammenhängende farbgleiche Gehirnbereiche auf seiner Seite des Kopfes zu bilden und wenn möglich, seinen Mitspieler, der das gleiche Ziel verfolgt, beim Aufbau solcher Bereiche zu stören.
Je größer ein zusammenhängender farbgleicher Bereich ist, um so mehr Punkte zählt er am Ende des Spieles.
Alle vorhandenen Würfelfarben zählen gleichermaßen für jede Spielerseite.
Dabei darf jeder Spieler nur seine eigene Seite betrachten. Von der Seite des Mitspielers ist nur das erkennbar, was beim Aufbau durch die Gehirnöffnung einsehbar ist.
Es gilt also für jeden Spieler ständig auch den Aufbau der Mitspielerseite zu verfolgen, bzw. sich einzuprägen und ihn in die eigene Legekonzepktion einzubeziehen.

Spielablauf

Der Startspieler zieht einen Doppelstein aus dem Beutel und plaziert ihn auf einer beliebigen Position im Gehirnausschnitt. Danach ist der Mitspieler an der Reihe.
Es wird immer abwechselnd gelegt. Jeder Spieler muß, wenn er an der Reihe ist, den gezogenen Stein einbauen, unabhängig davon, ob der Stein für ihn passend oder unpassend ist.
Der Doppelstein kann prinzipiell in jede Richtung gelegt werden, sofern die jeweilige Spielsituation eine solche Lage zuläßt.

Beispiele:



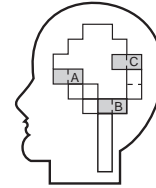
nur auf der eigenen Seite



zur Seite des Mitspielers

Unabhängig davon, in welche Richtung der jeweilige Stein eingelegt wird, muß seine Lage stabil sein, d.h., er darf beim Einlegen nicht abkippen. Wird über Lücken gelegt, müssen andere Spielsteine vorhanden sein, die den Stein abstützen oder der Gehirnausschnitt selbst kann zum Abstützen benutzt werden.

- Stein liegt vollflächig auf anderen Steinen bzw. auf Flächen des Gehirnausschnitts (A)
- Stein wird durch andere Steine (B) oder Flächen des Gehirnausschnitts (C) in seiner Lage stabilisiert



Der Spielverlauf kann ergeben, daß Steine so gelegt wurden, daß auf einer Spielerseite ein Loch entsteht, das durch den Spieler nicht mehr geschlossen werden kann. Wir nennen es "black out". Alle "black out's" zählen am Ende des Spieles negativ, entsprechend ihre Größe. "Black out's" oder Spielsituationen, die dazu führen können, bedingen auch meist für den betroffenen Spieler Legezwänge, die seine Möglichkeiten einschränken, günstige Farbkombinationen zu bilden.

Spielende und Auswertung

Schließt der Startspieler durch Legen eines Steines seine Seite des Kopfes, hat sein Mitspieler noch einen Spielzug. Danach endet das Spiel, bzw das Spiel endet sofort, wenn der Mitspieler den Schlußstein legt. Die gleichfarbigen Bereiche werden entsprechend der Bewertungstabelle addiert, die "black out's" subtrahiert. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl.

Bewertung :

Beispiele für Legevarianten

	1 Stein	0 Punkte
	2 Steine x 2	4 Punkte
	3 Steine x 3	9 Punkte
	4 Steine x 4	16 Punkte
usw.	5 Steine x 5	25 Punkte
	1 "black out"	- 2 Punkte
	2 "black out's" x -2	- 4 Punkte
usw	3 "black out's" x -2	- 9 Punkte
	keine Bewertung	