



qube
DIGITAL SERVICES

Inhalt

Einleitung	5
Systemvoraussetzungen	9
qube VIER GEWINNT	10
Spielregeln	13
Interface	24
Optionen	26
Navigation	29

Einleitung

VIER GEWINNT

VIER GEWINNT wurde von der Firma MB aus dem Spiel GO-BANG weiterentwickelt und 1975 veröffentlicht. GO-BANG wird auch häufig als FÜNF GEWINNT bezeichnet. Die Neuerung besteht in der senkrechten Aufstellung des SPIEL-BRETTES zu einem Spielrahmen, welcher aus sechs Reihen und sieben Spalten besteht. Bei diesem Spiel werfen die beiden Spieler abwechselnd Spielsteine ihrer jeweiligen Spielfarbe ein. Das Einwerfen der Spielsteine erfolgt von oben in den Rahmen. Die Spielsteine fallen im Rahmen nach unten.

Einleitung

Ziel des Spiels VIER GEWINNT ist es, vier eigene Spielsteine horizontal, vertikal oder diagonal in einer gradlinigen Reihe anzuordnen. Derjenige, der als Erster vier seiner Spielsteine in einer Reihe platzieren kann, hat gewonnen.

VIER GEWINNT FLIP

VIER GEWINNT FLIP ist eine Weiterentwicklung des Spiels VIER GEWINNT von MB, welches 2001 auf dem deutschen Spielmarkt veröffentlicht wurde. Die Neuerung der FLIP-Variante besteht in der Drehbarkeit der Spielfläche um die horizontale Mittelachse.

Einleitung

Die bereits eingeworfenen Spielsteine behalten ihre Position. Die Spielsteine werden wie bei VIER GEWINNT-ORIGINAL von oben in eine Reihe des Rahmens eingeworfen und fallen bis zum Ende der Reihe, oder bis sie auf einen anderen Spielstein stossen, herunter.

Ziel des Spiels ist es, vier eigene Spielsteine horizontal, vertikal oder diagonal in einer gradlinigen Reihe anzuordnen. Derjenige, der als Erster vier seiner Spielsteine in einer Reihe platzieren kann, hat gewonnen.

Einleitung

VIER GEWINNT PROFESSIONELL

VIER GEWINNT PROFESSIONELL von MB erschien 2002 auf dem deutschen Spielmarkt und ist eine Neuauflage des Spiels SOGO, welches im Ravensburger Verlag bereits 1974 erschien. SOGO bestand aus einem Holzbrett mit 4X4 vertikal angeordneten Stäben, auf die man Kugeln steckte. Sowohl bei VIER GEWINNT PROFESSIONELL, als auch bei SOGO besteht die Möglichkeit, VIER GEWINNT dreidimensional zu spielen. Die Anordnung der Spielsteine ist in der Höhe, Tiefe und Breite möglich.

Einleitung

Die Spielsteine bei diesem Spiel haben die Form von Plastikkreiseln. Es besteht die Möglichkeit die farbig markierten Kreisel sowohl ineinander, als auch ins Spielbrett, welches 4x4 Löcher besitzt, zu stecken.

Ziel des Spiels ist es, vier eigene Spielsteine horizontal, vertikal oder diagonal in einer gradlinigen Reihe anzuordnen. Derjenige, der als Erster vier seiner Spielsteine in einer Reihe platzieren kann, hat gewonnen.

Systemvoraussetzungen

PC:

DVD Laufwerk

256 MB RAM

300 MB freier Festplatten-Speicher

Windows 98 und aktuellere Versionen

KONSOLEN:

PS2, Gamecube, X-Box

qube VIER GEWINNT

qube VIER GEWINNT ist die neuste Generation der VIER GEWINNT Spiele. Im Vergleich zu seinen Vorgängern ist es dreidimensional, virtuell und bedient sich somit der computerbasierten Spieleplattformen.

Die neue qube-Variante besteht aus einem dreidimensionalen würfelförmigen Spielfeld und Erweiterungen. Die Erweiterungen differenzieren sich in die Spielregeln, eine „japanischen Variante“, sowie in unterschiedliche Schwierigkeitseinstellungen (Aktionsmodi Beschränkung, Gravitationseinstellungen). Das Spielfeld ist eine ausgewählte Würfelform, mit 4, 6, 8 oder 10 Seiten, in die man die Spielsteine einwirft.

cube VIER GEWINNT

Wichtig hierbei ist, dass man das Spielfeld ganzheitlich, als ein Objekt begreift, da es nun möglich ist, VIER GEWINNT seitenübergreifend zu spielen.

Der Würfel schwebt schwerelos im Raum und ist drehbar. Die einzelnen Seiten sind ebenfalls drehbar und gegeneinander austauschbar. Des weiteren kann man cube VIER GEWINNT nun mit bis zu zehn Spielern spielen. Die Anzahl der maximalen Spieler richtet sich nach der maximalen Seitenzahl des Spielfeldes. (4 Seiten = max. 4 Spieler, 6 Seiten = max. 6 Spieler, 8 Seiten = max. 8 Spieler, 10 Seiten = max. 10 Spieler)

Quere VIER GEWINNT

Ziel des Spiels ist es, vier eigene Spielsteine horizontal, vertikal oder diagonal in einer gradlinigen Reihe anzuordnen. Derjenige, der als Erster vier seiner Spielsteine in einer Reihe platzieren kann, hat gewonnen.

Zielgruppe: 12-70 J.

Mitspieler: 1-10

Spielzeit: min. 10 Min.

Spielregeln

Die Spieler wählen die Farbe ihrer Spielsteine aus. Die Anzahl der Farben entspricht der Anzahl der Spieler. Des Weiteren muss das Spielfeld (die Würfelform) ausgewählt werden. Die Spielsteine werden abwechselnd / reihum in das Spielfeld eingeworfen.

Vor dem Einwurf eines Spielsteins bzw. zu Beginn eines Spielzuges kann jeder Spieler im Aktionsmodus maximal drei Aktionen durchführen. Ein Spielzug gliedert sich in Ansichts-, Aktions- und Einwurf- Modus. Im Ansichtsmodus hat der Spieler die Möglichkeit, den Würfel ohne Auswirkungen zu drehen und zu betrachten.

Spielregeln

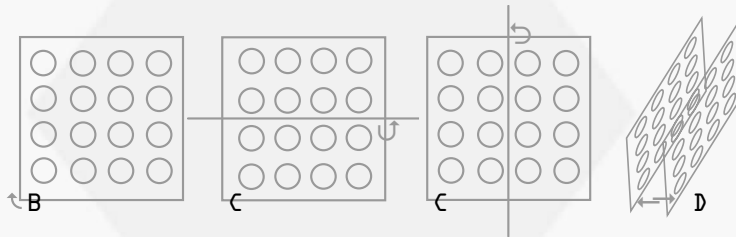
Im Aktionsmodus besteht für jeden Spieler die Möglichkeit, vor dem Einwurf seines Spielsteins bzw. zu Beginn seines Spielzuges, maximal drei Aktionen durchzuführen.

Die möglichen Aktionen:

- A) Das Spielfeld (Würfelform) um eine Seite drehen.
- B) Eine Seite um eine Seitenlänge drehen.
- C) Eine Seite um eine Achse drehen.
- D) Eine Seite gegen eine andere Seite austauschen.

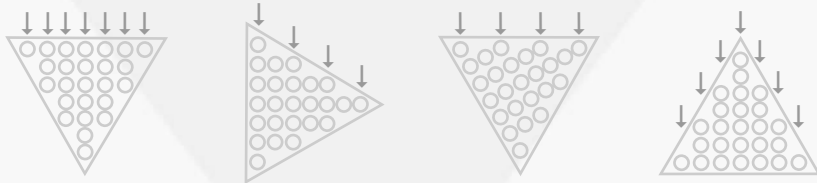
Spielregeln

Beispiele für die Aktionen und Achsen.



Spielregeln

Im Einwurfmodus wird der Spielstein von oben eingeworfen und fällt in der gradlinigen Reihe nach unten. Die Spielsteine können nur dann in die Seite eingeworfen werden, wenn die gewählte Reihe am Einwurfrand eine Öffnung besitzt.



Spielregeln

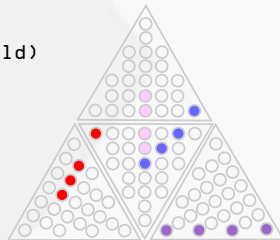
Beispiel eines Spielzuges:

Um einen Einwurf vorzubereiten, können die oben genannten Aktionen ausgeführt werden. Bei der Aktion D wird die T-Taste gedrückt gehalten und die gewünschten zwei Seiten der Reihenfolge nach ausgewählt. Anschließend sind die Seiten getauscht. Wenn keine Aktion mehr ausgeführt werden soll, wird die gewünschte Einwurfstelle aktiviert und der Spielstein eingeworfen.

Spielregeln

Ziel des Spiels ist es, vier eigene Spielsteine horizontal, vertikal oder diagonal in einer gradlinigen Reihe anzuordnen. Derjenige, der als Erster vier seiner Spielsteine in einer Reihe platzieren kann, hat gewonnen.

Gewinn-Beispiele (aufgeklapptes Spielfeld)



Schwierigkeitsgrade und alternative Regeln:

Für Anfänger:

Aufgrund ihrer Überschaubarkeit sind die Spielfelder mit einer geringeren Seitenzahl am einfachsten zu spielen.

Für Anfänger empfiehlt es sich, die Aktionen A-D, (siehe Seite 14) die je nach Spielfeld verwendet werden können, einzuschränken.

Ein Spiel für Anfänger wird also genauso gespielt, wie ein Spiel für Fortgeschrittene. Der Unterschied liegt darin, dass Aktionen sich z.B. auf das Drehen des Würfels beschränken.

Spielregeln

Demnach wird im Aktionsmodus, vor Einwurf des Spielsteins, der Würfel maximal dreimal gedreht.

Gravitation:

Gravitation muss im Spiel immer vorhanden sein, damit die Spielsteine nach unten fallen. Bei qube VIER GEWINNT gibt es zwei Gravitationseinstellungen; die NORMALE- und PERMANENTE-Gravitation.

Die NORMALE Gravitation ist die Standardeinstellung.

NORMALE GRAVITATION:

Spielregeln

NORMALE GRAVITATION bedeutet, dass die Spielsteine durch das Einwerfen nach unten fallen. In dieser erreichten Position verweilt der Spielstein bis zum Spielende.

PERMANENTE GRAVITATION:

PERMANENTE GRAVITATION bedeutet, dass die Spielsteine ebenfalls durch das Einwerfen nach unten fallen. Die dort erreichte Position der Spielsteine ist jedoch nicht die endgültige. Die Spielsteine sind der permanenten Spielfeldrotation ausgesetzt und demzufolge immer in Bewegung.

Spielregeln

Die japanische Spielweise:

Die japanische Spielweise ist eine Variante, bei der die Spieler für jede Viererreihe einen leisen Punkt erhalten. Einen leisen Punkt zu bekommen bedeutet, dass der oder die Gegner diese Viererreihe (leiser Punkt) nicht bemerken.

Das Spiel ist beendet, wenn entweder kein Spielzug mehr möglich oder das angegebene Zeitlimit abgelaufen ist. Die leise gesammelten Punkte werden erst zum Ende des Spiels berechnet.

Spielregeln

Zeitlimit:

Die Spieler haben die Möglichkeit, Zeitlimits für das Spiel festzulegen.

Zeiteinstellung:

Den Spielern ist es möglich, eine Stoppuhr für die Zugdauer einzuschalten.

Die vorgenannten Varianten sind miteinander kombinierbar. Die Einstellungen und Varianten können unter *Optionen* einstellen.

Interface

- 1) Lege zu Beginn das Medium in das Laufwerk ein.
- 2) Aktiviere das Setup.
- 3) Nach dem du das Spiel installiert hast, klicke auf das cube Icon.
- 4) Es erscheint das Spiele-Menü.
- 5) Wähle nun eine Spielfarbe aus. Bei mehreren Spielern werden die Spielfarben nacheinander ausgewählt.
- 6) Jetzt wähle das gewünschte Spielfeld aus.
Achtung: Die Auswahl des Spielfeldes ist immer abhängig von der Anzahl der Mitspieler.
Beispiel: Ein Spielfeld mit sechs Seiten kann maximal mit

sechs Personen gespielt werden.

- 7) Wenn das Spiel gestartet werden soll: bitte Start anklicken.
- 8) Es können jedoch auch bereits angefangene Spiele geladen werden. Eine Liste mit bereits begonnenen Spielen erscheint nach einem Klick auf Laden. Nach Auswahl des gewünschten Spieles, wird dieses gestartet.
- 9) Weitere Möglichkeiten befinden sich unter *Optionen*:
Alternative Regeln, wie z. B. die japanische Spiele-Variante und die Schwierigkeitsgrade, (Aktions-, Gravitationseinstellungen, Zeitbegrenzung, Stoppuhr).
Des weiteren können unter Optionen die Farbeinstellungen

Optionen

Aktionseinschränkungen:

Wie schon im Kapitel „Schwierigkeitsgrade und Alternative Regeln“ beschrieben, kann der Aktionsmodus eingeschränkt werden.

Gravitationseinstellungen:

In den Gravitationseinstellungen können zwischen der „NORMALEN GRAVITATION“, die als Standard voreingestellt ist und der „PERMANENTEN GRAVITATION“, die einem höheren Schwierigkeitsgrad entspricht, gewählt werden.

Zeiteinstellungen:

Die Zeiteinstellung bietet die Möglichkeit, die Spieldauer zu

Optionen


begrenzen. z.B. bei einer Stunde Spieldauer (Zeiteinstellung) wird das Spiel automatisch unterbrochen. Anschließend besteht die Möglichkeit das Spiel zu speichern.

Stoppuhr:

Wenn die Stoppuhr in diesem Menü aktiviert ist, wird die Zeit der Spielzüge gemessen und protokolliert.

Japanische Spielvariante:

Wie schon in den alternativen Regeln erklärt, kann ebenfalls die japanische Variante gespielt werden. In dem Menü „japanische Spielvariante“ kann diese aktiviert werden.



Optionen

Farbeinstellung:

In den Farbeinstellungen können die Umgebungsfarben des Spiels verändert werden. Als mögliche Umgebungsfarbe kann zwischen pink, grün, blau und braun gewählt werden.

Netzwerkeinstellungen:

In den Netzwerkeinstellungen können PCs / Konsolen zu einem Netzwerk zusammengeschlossen werden, so dass mehrere Spieler zur gleichen Zeit ein Spiel gemeinsam über mehrere Computer oder Konsolen spielen können. Diese Möglichkeit kann sowohl über ein Intranet als auch über das Internet genutzt werden.

Wie in den Spielregeln schon beschrieben, gliedert sich ein Spielzug in Ansichts-, Aktions- und Einwurf-Modus.
(siehe Seite 14-17)

Der aktive Spieler wird immer durch seine ausgewählte Farbe symbolisiert. Ist in der Navigationsleiste als aktiver Spieler die Farbe pink zu sehen, ist der Spieler mit der Farbe pink am Zug.

Ansichtsmodus:

Im Ansichtsmodus hat der aktive Spieler die Möglichkeit, das Spielfeld zu drehen und es von allen Seiten zu betrachten.

Aktionsmodus:

Im Aktionsmodus kann der aktive Spieler nun seinen Einwurf vorbereiten und Aktionen ausführen.

Die möglichen Aktionen:

- A) Das Spielfeld (Würfelform) um eine Seite drehen.
 - B) Eine Seite um eine Seitenlänge drehen.
 - C) Eine Seite um eine Achse drehen.
 - D) Eine Seite gegen eine andere austauschen.
- (siehe Seite 14)

Um die möglichen Aktionen ausführen zu können, werden Tasten- oder Gamepad-Kombinationen benötigt.

Maus / Tastaturkürzelkombinationen:

- A) Das Drehen des Spielfeldes (Würfelform) ist im Aktionsmodus Drehen immer ohne Zusatztaste möglich.
- B) Um eine Seite um eine Seitenlänge zu drehen, bitte die L-Taste gedrückt halten und die ausgewählte Seite aktivieren. Nun kann die Seite gedreht.
- C) Um eine Seite um eine Achse zu drehen, bitte die A-Taste gedrückt halten und die ausgewählte Seite aktivieren.

NAVIGATION

Nun kann die Seite gedreht werden.

- D) Um eine Seite gegen eine andere auszutauschen, bitte die **T**-Taste gedrückt halten und die Seiten nacheinander aktivieren.

Um eine Aktion zu bestätigen, bitte nochmals in das Spielfeld klicken. Um eine angefangene Aktion neu zu beginnen, bitte außerhalb des Spielfeldes klicken.

Zusammenfassung:

- A) Das Spielfeld kann im Aktions-Drehmodus immer um eine Seite gedreht werden, ohne dass eine Taste der Tastatur gedrückt werden muss.
- B) Eine Seite um eine Seitenlänge drehen: Taste *L*
- C) Eine Seite um eine Achse drehen: Taste *A*
- D) Eine Seite gegen eine andere austauschen: Taste *T*

Gamepad Kombinationen:

- A) Das Drehen des Spielfeldes (Würfelform) ist im Aktionsmodus Drehen immer ohne Zusatztaste möglich.

- B) Um eine Seite um die Seitenlänge zu drehen, bitte die \emptyset -Taste des Gamepads gedrückt halten, die Seiten durchschalten und die gewünschte Seite auswählen, nun die aktivierte Seite drehen.
- C) Um eine Seite um die Achse zu drehen, bitte die X-Taste des Gamepads gedrückt halten, die Seiten durchschalten und die gewünschte Seite aktivieren, nun die ausgewählte Seite drehen.
- D) Um eine Seite gegen eine andere auszutauschen, bitte die Y-Taste gedrückt halten und die beiden Seiten nacheinander aktivieren.

Um eine Aktion zu bestätigen, bitte die Taste *A* des Gamepads, oder um eine angefangene Aktion neu zu beginnen, bitte die Taste *B* des Gamepads drücken.

Zusammenfassung:

- A) Das Spielfeld (Würfelform) um eine Seite zu drehen, ist im Aktions Drehmodus immer möglich.
- B) Eine Seite um eine Seitenlänge drehen: Taste \emptyset
- C) Eine Seite um eine Achse drehen: Taste *X*
- D) Eine Seite gegen eine Andere austauschen: Taste *Y*
- E) Eine Aktion bestätigen: Taste *A*

F) Eine Aktion zum Beginn zurücksetzen: Taste B

Einwurfmodus:

Im Einwurfmodus wirft der aktive Spieler seinen Spielstein in eine ausgewählte Reihe des Spielfeldes.

Maus / Tastatur:

Mit der Maus die gewählte Einwurfstelle anklicken.

Gamepad:

Den Cursor durch Rechts-Linksbewegungen zu der gewünschten

NAVIGATION

Reihe bewegen und mit *A* bestätigen.

Navigationsleiste mit kurzen Erklärungen

(Ansichtsmodus)	Aktiver Spieler	■
(Aktionsmodus)	Drehen	⊠
(Aktionsmodus)	Austauschen	↔
(Einwerfmodus)	Einwerfen	⤵
(Hinweis)	Aktionsmesser	2
(Hinweis)	Zeitmesser	15
	Pause	;
	Stop	⊠
	Ton	⊠



Spiel-Regelheft

Sandra Langstädtler Köln, Juni 2003

Gestaltung und Gesamtherstellung Sandra Langstädtler

Gedruckt mit Epson Stylus Color

