

Die Solari-Regeln in Kürze

Solari 1

Ziel des Spiels ist es, durch Bauen von Reihen mit sechs Kometen Punkte zu gewinnen, gleichzeitig muss man das beim Gegner verhindern.

Reihen können vertikal, horizontal oder diagonal auf dem inneren 8 x 8-Brett liegen. Das Besetzen der Sonnenfelder im Zentrum mit 3 oder 4 Kometen zählt wie eine 3er- bzw. 4er-Reihe

Punktwertung:

3er-Reihe = 1 Punkt

4er-Reihe = 3 Punkte

5er-Reihe = 9 Punkte

6er-Reihe = 27 Punkte

Reihen müssen entweder neu aufgebaut, erweitert oder verschoben werden. Abgebaute Reihen zählen nicht. Gewertet wird erst nach beiden Teil-Zügen.

Gewonnene Punkte werden mit dem Zählstein auf den Zählfeldern rund um das Spielfeld gesetzt. Sieger ist, wer als erster eine Runde schafft (36 Punkte). Man kann aber auch höhere Punktzahlen vereinbaren.

Züge

Die Kometen dürfen nur horizontal und vertikal ziehen, nicht diagonal. Wie weit sie ziehen müssen, entscheiden 2 Würfel. Entweder ziehen zwei Kometen einmal oder ein Komet zieht zweimal. Der Spieler entscheidet, welche Würfelzahl er zuerst setzt. Andere Spielsteine werden übersprungen.

Wenn ein Komet zweimal gezogen wird, darf er nach dem ersten Teilzug beliebig die Richtung wechseln.

Man darf das Spielfeld (8 x 8-Quadrat) nicht verlassen. Man muss den ersten Teil-Zug so machen, dass der zweite noch möglich ist.

Bei 6-6 kann man eine beliebige Kombination setzen.

Abschuss

Wenn auf einem Landefeld nach dem ersten oder zweiten Teilzug ein anderer Komet steht, wird dieser abgeschossen.

Einfacher Abschuss:

Wenn man zwei Kometen bewegt und einen Kometen abschießt, ist es der einfache Abschuss. Genauso ist es, wenn man zwei Kometen abschießt. In diesem Fall muss der abgeschossene Komet in

der gleichen Vertikalen oder Horizontalen an den Rand gesetzt werden. Wenn alle möglichen Randfelder besetzt sind, kann er auf irgendein freies Randfeld gesetzt werden.

Gezielter Abschuss

Wenn man nur einen Stein zweimal bewegt und nur einen Stein abschießt, kann man den abgeschossenen Kometen auf ein beliebiges freies Randfeld setzen.

Totaler Abschuss

Es gilt die gleiche Bedingung wie für den gezielten Abschuss, aber man braucht einen Pasch. Der Gegner muss den total abgeschossenen Kometen im nächsten Zug wieder ins Spiel bringen. Das Einsetz-Feld wird durch die Würfel bestimmt. Die Felder werden durch die Koordinaten an Rand bestimmt. Dadurch hat er zwei mögliche Einsetzfelder, bei einem Pasch nur eines.

Wenn auf dem Landefeld ein gegnerischer Komet steht, wird er gezielt abgeschossen, bei einem Pasch wieder total.

Selbst-Abschuss

Wenn auf einem Landefeld ein eigener Komet steht, ist es immer der einfache Abschuss. Es ist erlaubt, den abgeschossenen eigenen Spielstein im zweiten Zug zu setzen.

Einsetzen nach Abschuss

Wenn beim ersten Teilzug ein Spielstein abgeschossen wurde, muss dieser erstmal eingesetzt werden, wenn im zweiten Teilzug nicht der gleiche Spielstein gesetzt wird.

Das Spiel zu viert

Entweder spielt jeder für sich oder es spielen Uranus / Neptun gegen Saturn / Jupiter. Dann werden die Punkte gemeinsam gezählt. Reihen, die für den Partner gebaut werden, zählen nicht, jeder muss seine Reihen, Sequenzen und Ausrichtungen selbst bauen.

Für die Abschussarten gilt das gleiche für den Partner wie für die Gegner (Abschuss des Partners ist kein Selbstabschuss). D.h. bei einem gezielten Abschuss des Partners kann dessen Stein auf ein beliebiges Randfeld gesetzt werden, Reihen, die dadurch entstehen, zählen jedoch nicht. Bei SOLARI3 kann der Partner-Komet in beliebiger Richtung eingesetzt werden.

Die Domino-Varianten

Bei diesen Varianten werden die Dominosteine entweder verdeckt oder offen in zufälliger Reihenfolge vor jedem Spieler vor das Brett gelegt. Jeder Spieler hat einen vollständigen Satz Domino-Steine ohne blank-Steine. Das sind 21 Steine. Sie werden von links nach rechts abgespielt.

Solari 2

Sequenzen

Eine Sequenz ist dann gegeben, wenn die Kometen innerhalb der Reihe lückenlos in der richtigen Reihenfolge stehen. Die Richtung der Reihenfolge ist egal. Auf den Sonnenfeldern im Zentrum zählt eine Sequenz links oder rechts herum. Sequenzen zählen nur von 1 bis 6, 612 ist keine Sequenz.

Punktwertung für Sequenzen:

3er-Sequenz = 3 Punkte

4er-Sequenz = 9 Punkte

5er-Sequenz = 27 Punkte

6er-Sequenz = 81 Punkte

Wenn eine Reihe nur eine teilweise Sequenz beinhaltet, zählt die Sequenz statt dreifach nur doppelt so viel wie eine gleich lange Reihe:

3er-Sequenz = 2 Punkte

4er-Sequenz = 6 Punkte

5er-Sequenz = 18 Punkte

Die gleiche Punktwertung gilt für veränderte Sequenzen, wenn sich die Reihe nicht ändert. Wenn man aus einer längeren Reihe eine kürzere Sequenz macht, gilt auch die geringere Punktzahl, weil es für abgebaute Reihen keine Punkte gibt.

Solari 3

Ausrichtungen

Eine Ausrichtung ist dann gegeben, wenn innerhalb einer Reihe die Kometen lückenlos in einer Richtung stehen. Jeder Komet kann 4 Richtungen haben. Sie wird dadurch bestimmt, wo er herkommt. Eine Reihe in Ausrichtung zählt das Doppelte wie eine einfache Reihe.

Punktwertung

3er-Ausrichtung = 2 Punkte

4er- Ausrichtung = 6 Punkte

5er- Ausrichtung = 18 Punkte

6er- Ausrichtung = 54 Punkte

Wenn eine Reihe nur eine teilweise Ausrichtung beinhaltet, zählt die Ausrichtung statt doppelt nur einmal so viel wie eine gleich lange Reihe:

3er-Sequenz = 1 Punkte

4er-Sequenz = 3 Punkte

5er-Sequenz = 9 Punkte

Die gleiche Punktwertung gilt für veränderte Ausrichtungen, wenn sich die Reihe nicht ändert. Wenn man aus einer längeren Reihe eine kürzere Ausrichtung macht, gilt auch die geringere Punktzahl, weil es für abgebaute Reihen keine Punkte gibt.

Wenn man eine Sequenz in Ausrichtung neu aufbaut, zählen die Punkte für die Reihe nur einmal. Beispiel: Eine 3er-Sequenz in Ausrichtung zählt $1 + 2 + 1 = 4$ Punkte.

Abgeschossene Kometen erhalten auf dem Randfeld die Richtung, wo sie herkommen. Bei einem gezielten Abschuss kann man den Kometen in eine beliebige der 4 Richtungen an den Rand stellen.

Beim Reinwürfeln nach einem totalen Abschuss kann man die Ausrichtung frei bestimmen.

Planeten und Monde

Diese drei Spielsteine sind optional und haben alle ihre eigenen Fähigkeiten. Sie zählen beim Bau von Reihen nicht mit.

Der Jäger (kleiner Planet)

Der Jäger dient dazu, feindliche Kometen abzuschießen, um den Gegner nachhaltig zu stören. Er schießt grundsätzlich gezielt ab. Für den Selbstabschuss und den totalen Abschuss gelten die gleichen Regeln wie für die anderen Spielsteine.

Als einziger Stein darf er auch diagonal gezogen werden. Er darf vom Gegner abgeschossen werden .

Der Blocker (Mond)

Dieser Stein darf nicht vom Gegner abgeschossen werden, d.h. der gegnerische Spielstein darf auf diesem Feld nicht landen. Der Selbstabschuss des eigenen Blockers ist erlaubt.

Der Doppler (großer Planet)

Der Doppler wirkt auf Reihen in der Horizontalen, Vertikalen oder Diagonalen verdoppelnd, in der er steht. Er muss die Felder allein beherrschen, der gegnerische Doppler hebt die Wirkung auf, wenn er die gleichen Felder beherrscht.

Die Randfelder werden nicht verdoppelt , hier hebt sich die Wirkung der beiden Doppler gegenseitig auf. Er wirkt auf die Zentrumsfelder, wenn zwei von ihm beeinflusst werden.

Der Doppler darf nicht abgeschossen werden, Selbstabschuss ist erlaubt.

Er darf die Randfelder nicht verlassen, darf aber um die Ecke des Spielfeldes ziehen.

Bestehende Reihen können durch Setzen des Dopplers nicht verdoppelt werden, sie müssen in seinem Einflussbereich gebaut werden. Es kann aber im ersten Teilzug gebaut werden und im zweiten Teilzug der Doppler auf das verdoppelnde Randfeld gezogen werden.

Wertungs-Tabelle sortiert nach Wertigkeit

3er-Reihe	1 Punkt
3er-Ausrichtung	2 Punkte
3er-Sequenz	3 Punkte
4er-Reihe	3 Punkte
4er-Ausrichtung	6 Punkte
4er-Sequenz	9 Punkte
5er-Reihe	9 Punkte
5er-Ausrichtung	18 Punkte
5er-Sequenz	27 Punkte
6er-Reihe	27 Punkte
6er-Ausrichtung	54 Punkte
6er-Sequenz	81 Punkte

Wertungen innerhalb der Reihe

3er-Ausrichtung	1 Punkt
3er-Sequenz	2 Punkte
4er-Ausrichtung	3 Punkte
4er-Sequenz	6 Punkte
5er-Ausrichtung	9 Punkte
5er-Sequenz	18 Punkte

Bei Wertungen innerhalb der Reihe ist der Anteil für die Reihe heraus genommen, weil sie unverändert ist und daher schon vorher gewertet war

Die Domino-Varianten

Die 21 möglichen Kombinationen werden von links nach rechts oder von oben nach unten abgespielt. Das Spiel ist nach 21 Zügen beendet. Ein Unentschieden ist möglich.

Verdeckte Domino-Variante:

Es werden bei jedem Spieler die 21 Kombinationen in beliebiger Reihenfolge verdeckt auf den Tisch gelegt und nacheinander abgespielt. Sie werden vor dem Zug umgedreht und offen auf den Tisch gelegt.

Offene Domino-Variante:

Die 21 Kombinationen werden in beliebiger Reihenfolge offen auf den Tisch gelegt und nacheinander abgespielt. Nach dem Zug werden sie umgedreht auf den Tisch gelegt.

Freie Domino-Variante:

Die 21 Kombinationen werden sortiert und offen bei jedem Spieler auf den Tischgelegt. Hier kann sich der Spieler aussuchen, welche Kombination er spielen möchte. Der ausgewählte Dominostein wird vor dem Zug separat hingelegt und nach dem Zug umgedreht in die Reihe der Steine zurückgelegt.

Sonder-Regel bei der freien Domino-Variante:

Abgeschossene gegnerische Spielsteine können immer auf ein beliebiges, freies Randfeld gesetzt werden. Beim Selbstabschuss gilt weiterhin der einfache Abschuss. Die Regel für den Totalabschuss bleibt gleich. Für das Einsetzen nach Totalabschuss kann der Gegner eine beliebige, noch nicht gespielte Kombination wählen.