

Ein taktisches Zweierspiel, das hohe Konzentration erfordert

Dank an den Giseh-Verlag und Martin Samuel, dass **Hijara** in diese Spielesammlung übernommen werden durfte.

Vorbereitung

Aus 16 Variominos wird ein quadratisches Spielbrett gelegt, 4 x 4 Felder groß.

Beide Spieler/Spielerinnen wählen sich eine Würfelfarbe aus und vereinbaren, wer beginnt.

Als Merkstein wird ein weiteres Variomino bereit gelegt. Vier Würfel werden darauf folgendermaßen im Uhrzeigersinn platziert: zunächst eine "1", dann die "2", dann "3" und "4", die also wieder neben der "1" liegt. In dieser Ordnung werden im Spiel alle Variominos belegt. Eine "2" darf erst gelegt werden, wenn auf dem betreffenden Variomino schon die "1" liegt.

Die Würfel werden nicht gewürfelt, sondern immer so eingesetzt, dass sie die tiefste noch freie Stelle auf einem Variomino einnehmen. Die Orientierung muss immer mit dem Merkstein übereinstimmen. Die "1" liegt also immer in der gleichen Ecke jeden Variominos.

Nun wird noch Zettel und Stift benötigt, um Punktgewinne immer sofort zu notieren.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, platziert einen Würfel regelgerecht.

Ziel dabei ist, in Reihen oder Spalten gleiche Positionen mit eigenen Würfeln zu belegen, also zum Beispiel alle Einser oder Dreier. Das bringt jeweils einen Punkt.

Außerdem gibt es immer einen Punkt, wenn man auf- oder absteigende Reihen legt, also "1" - "2" - "3" - "4" in einer Reihe oder Spalte.

Noch etwas komplizierter wird es schließlich dadurch, dass die Punktgewinne sich nicht nur auf Reihen oder Spalten beschränken, sondern dass auch die beiden Diagonalen gelten!

Wer am Ende, wenn alle Variominos mit vier Würfeln belegt sind, die meisten Punkte hat, **gewinnt**.