

# Gérard Pierson



Spieler: 2 • Alter: 12+ • Dauer: 20 Minuten

## Spielziel und Spielende

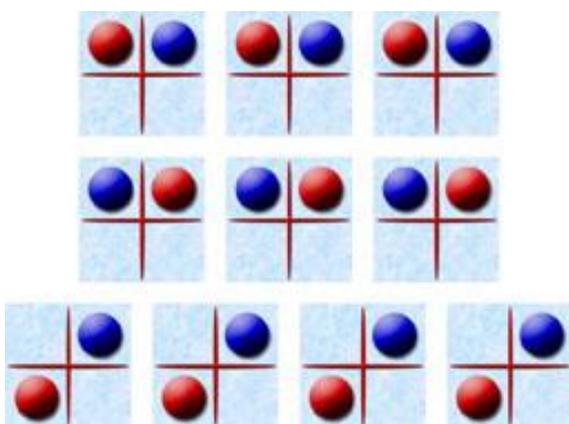
Ziel von 4EYES ist, als Erster ein imaginäres Quadrat mit 4 Steinen seiner Farbe zu bilden (Abb. 1, 2, 3). Das Spiel endet, wenn ein Spieler das Ziel erreicht hat.

## Spielablauf

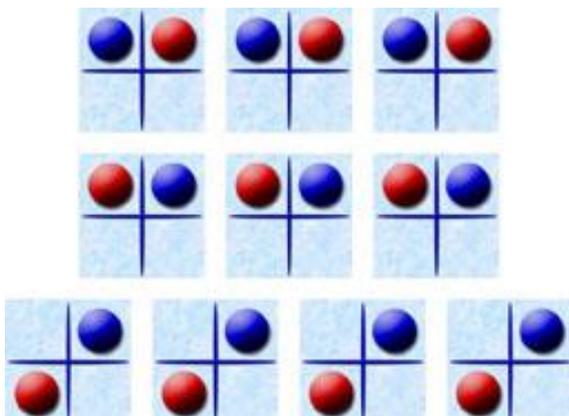
### Erste Phase

Der erste Spieler erhält die 10 Plättchen mit einem roten Kreuz in der Mitte, der zweite die 10 Plättchen mit einem blauen Kreuz in der Mitte.

*Spieler 1 (rote Steine)*



*Spieler 2 (blaue Steine)*



Auf jedem Plättchen sind 4 Spielfelder abgebildet, davon ein Spielfelder mit einem roten Stein, eines mit einem blauen Stein und 2 leere Spielfelder.

Der Spieler mit den roten Plättchen spielt mit den roten Steinen, der Spieler mit den blauen Plättchen spielt mit den blauen Steinen.

Der Spieler mit den roten Steinen beginnt das Spiel.

Während den 2 Phasen darf jeder Spieler immer nur seine eigenen Plättchen auf die Spielfelder legen, verschieben oder drehen.

Abwechselnd legt jeder Spieler eines seiner Plättchen auf ein leeres großes Feld (2x2 Spielfelder) des Spielbretts.

Während der ersten Phase dürfen die Plättchen weder verschoben noch gedreht werden.

Wenn ein Spieler das Ziel in dieser Phase erreicht, ist das Spiel beendet.

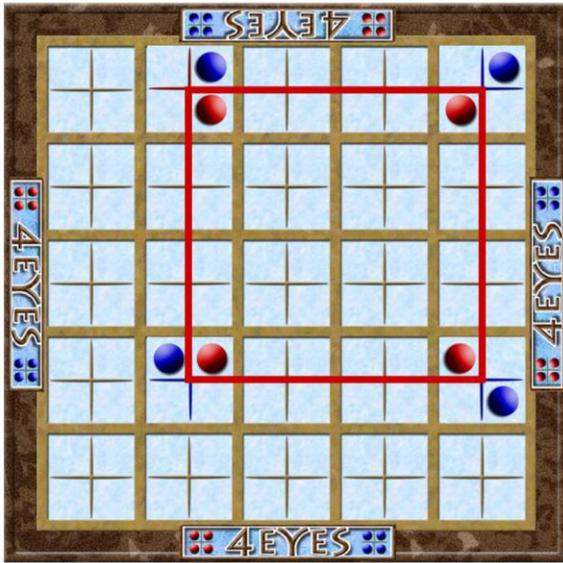
### Zweite Phase

Wenn kein Spieler nach dem Legen aller Plättchen das Ziel erreicht hat, beginnt eine zweite Phase.

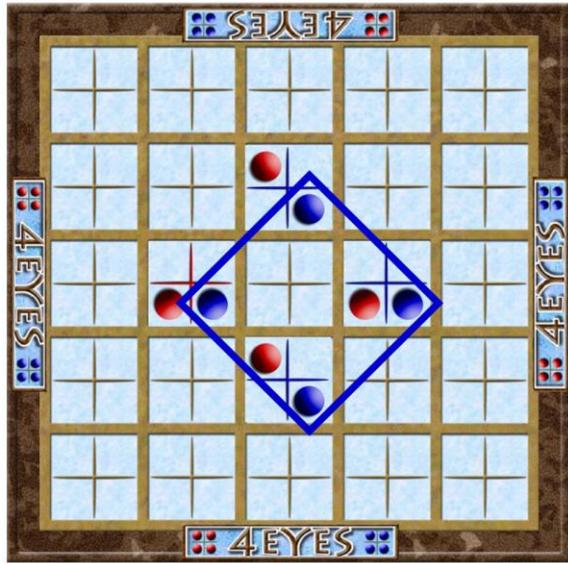
Abwechselnd darf nun jeder Spieler entweder eines seiner Plättchen horizontal, vertikal oder diagonal ein großes Feld weiterschieben, ohne es dabei zu drehen (das Zielfeld muss leer sein) oder eines seiner Plättchen eine Viertelumdrehung nach links oder nach rechts drehen (Abb. 4, 5, 6).

Anmerkung: Kein Spieler darf ein Plättchen legen, verschieben oder drehen, wenn er damit gleichzeitig ein Quadrat mit 4 Steinen seiner Farbe **und** ein Quadrat mit 4 Steinen der Farbe des Gegners bilden würde.

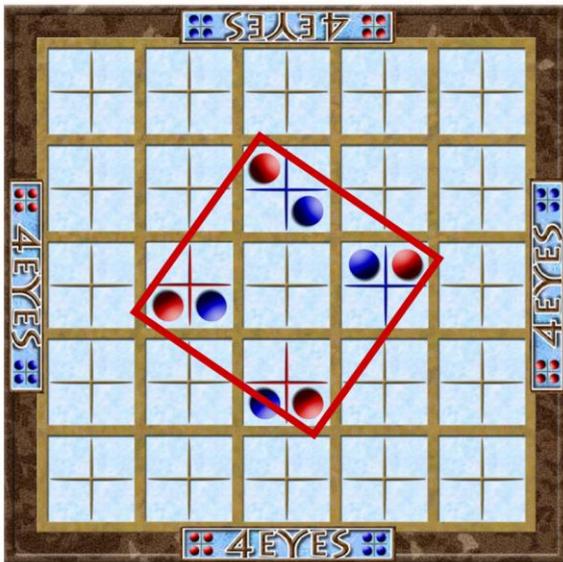
1



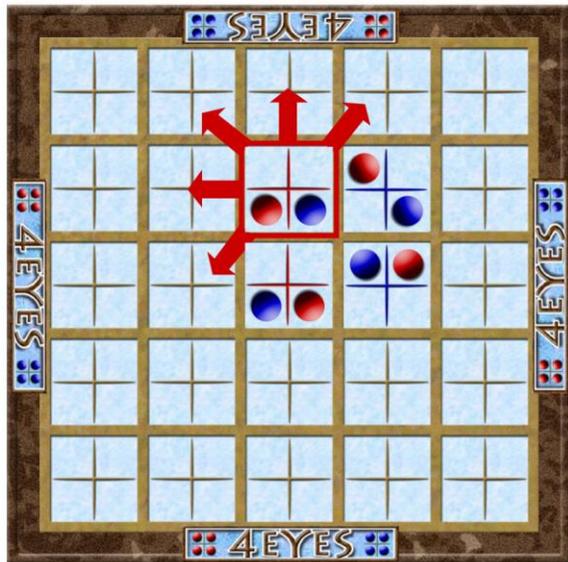
2



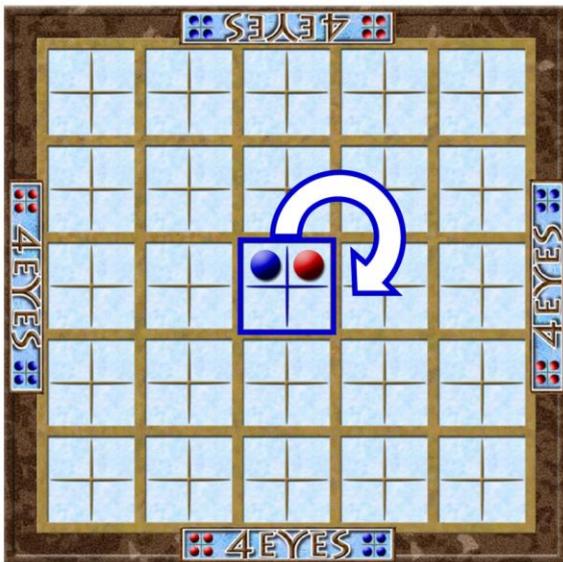
3



4



5



6

