



## Pünct

# GELUNGENER ABSCHLUSS

**Verbindungsspiele – Spiele, bei denen eine Verbindung zwischen Seiten oder Punkten auf dem Spielplan zu schaffen ist – gibt es zuhauf, so viele, dass ihnen ein eigenes Buch gewidmet wurde (*Connection Games* von Cameron Browne, AK Peters, 2005). Es kennt mehr als 200 Ausprägungen dieser Spielart, deren bekannteste Alex Randolphs TWIXT sein dürfte. Doch scheint das Potenzial noch immer nicht ausgeschöpft. Jüngstes Beispiel: PÜNCT.**

Ziel des Spiels ist, zwei einander gegenüberliegende Ränder eines großen Sechsecks miteinander zu verbinden. Die Spielsteine, mit denen diese Verbindung zu bauen ist, sind flach und bedecken jeweils drei der Spielfelder, die die sechseckige Fläche ausfüllen. Wer am Zug ist, hat zwei Möglichkeiten. Entweder bringt er einen neuen Stein ins Spiel. Die drei Felder, die er dabei besetzt, liegen in gerader Linie oder im Winkel hintereinander, oder sie bilden ein Dreieck. Oder aber er bewegt einen schon früher eingesetzten Stein. Diese Bewegung zu erklären nimmt den meis-

ten Raum in der Spielanleitung ein.

Von den drei Feldern, die ein Spielstein bedeckt, ist jeweils eines mit einem „Pünct“ besonders gekennzeichnet – auf dem Spielstein, versteht sich. Wird der Stein nun gezogen, muss der Pünct exakt in einer geraden Linie bewegt werden. Ein Sechseck bietet dafür sechs Möglichkeiten. Der Stein

selbst darf am Ende um 60 Grad oder ein Vielfaches davon gedreht werden, solange nur der Pünct nicht von seiner Zuglinie abweicht. Damit man beim Ausprobieren nicht den Überblick verliert, woher der Spielstein ursprünglich kam, umfasst das Spielmaterial noch einen Hilfs-Pünct.

Eine Bewegung kann auch auf anderen Spielsteinen en-

den. Auch dabei spielt der Pünct eine besondere Rolle. Er darf nämlich immer nur auf eigenen Steinen liegen, die restlichen Teile des Spielsteins dagegen dürfen auch gegnerische Steine bedecken. Durch dieses Überbauen fremder Steine werden aufgebaute Verbindungen unterbrochen, denn nur wenn sich aus der Vogelperspektive betrachtet eine lü-





## Projekt aus sechs Spielen:

Mit PÜNCT beendet Kris Burm sein auf sechs Spiele ausgelegtes „Project GIPF“. GIPF erschien 1997 im Eigenverlag, später dann bei Schmidt. Da die Verkaufszahlen trotz Berücksichtigung durch die Jury „Spiel des Jahres“ auf der Auswahlliste 1998 hinter den Erwartungen zurückblieben, wurde das Spiel aus dem Schmidt-Programm gestrichen. Kris Burm machte es – mit neuen Steinen aus Bakelit und neuer Schachtel – im Jahr 2004 im Eigenverlag wieder verfügbar. Doch zurück zur Chronologie. Auf GIPF folgten 1999 TAMSK, ein Jahr später ZERTZ, 2002 DVONN und 2003 YINSH. Auf der SPIEL '05 folgte mit PÜNCT schließlich der Abschluss.

Mehr über das Project GIPF lesen Sie auf der Website von Kris Burm: [www.gipf.com](http://www.gipf.com). Dort finden sich auch Links zu PC-Versionen der Spiele.

ckenlose Verbindung zwischen zwei Spielplanrändern erkennen lässt, ist das Spielziel erreicht.

## Der Knackpünc

Es ist wohl der Pünc, der manchem den Zugang zum Spiel erschwert. Dabei ist es eigentlich nicht so schwer zu verstehen. Nur müssen halt zunächst viele Worte darüber verloren werden, welche Züge erlaubt sind und welche nicht. Das erledigt die Spielanleitung akribisch und in gewohnt knochentrockener Art. Und sie rückt auch nicht gleich mit den kompletten Spielregeln raus, sondern erklärt zunächst das „Basis-Spiel“. Vom vollständigen „Standard-Spiel“ unterscheidet es sich allerdings nur minimal.

Im Standard-Spiel ist das Zentrum des Spielplans für neu einzusetzende Spielsteine tabu (im Basis-Spiel gilt diese Einschränkung nur für den ersten Zug des Startspielers). Außerdem gibt es eine zweite Siegmöglichkeit. Hat zum Spielende – wenn alle Steine im Spiel sind – noch niemand eine Verbindung geschafft, gewinnt, wer die

meisten Felder im Zentrum besetzt. Diese Regel soll ein Patt verhindern.

Wie alle Denk- und Taktikspiele für zwei stellt sich der rechte Spielspaß nur dann ein, wenn beide Kontrahenten etwa gleich gut spielen. Zum Glück braucht es nur ein oder zwei Partien, um ein Gespür für das Geschehen zu entwickeln, was allerdings nicht heißt, dass man danach schon ein guter Spieler ist. Es gilt, seine Spielsteine so auf das Brett zu bringen, dass sie eine gute Ausgangsposition für spätere Bewegungszüge haben. Kalkuliert man dann noch die mögliche Drehung der Steine ein, ist es für den Gegner schwer, eine mögliche Bedrohung vorherzusehen.

Die Ausstattung des Spiels verdient die Bestnote 10. Die Spielfelder des Spielplans sind ausgestanzte Löcher (wohlgemerkt: ausgestanzt, nicht nur vorgestanzt; der Kunde muss also nicht, wie sonst üblich, den Restmüll selbst entfernen!). In die Löcher passen Ausbuchtungen unter den Spielsteinen, so dass sie auf dem Spielplan nicht mehr verrutschen. Und da die Spielsteine – aus Bakelit! – an der Oberseite Ausparungen haben, verrut-

schen sie auch nicht, wenn man sie aufeinander legt. Das wurde perfekt durchdacht!

## Keine Ausrede, zugreifen!

Sie haben schon TWIXT? Sie haben schon HEX von Piet Hein? Sie haben schon TA YÜ von Niek Neuwahl? Sie haben sogar das leider längst vergessene HAVANNAH von Christian Freeling? Wenn Sie diese Spiele lieben, kaufen Sie sich trotzdem auch PÜNCT! Es wird Ihnen gefallen. Das Versetzen bereits eingesetzter Spielsteine, das Überbrücken und Unterbrechen gegnerischer Verbindungen bringt neue und äußerst reizvolle Aspekte in die altbekannte Spielidee.

KMW

Anzeige



Titel: Pünc  
 Verlag: Don & Co  
 Autor: Kris Burm  
 Grafik: Lu'cifer  
 Spieler: 2  
 Alter: ab ca. 10 Jahren  
 Dauer: ca. 20 – 40 Minuten  
 Preis: ca. 25 €

Kritiker	Spielreiz
KMW .....	9
Conrad .....	9
Hardel .....	9
Pelek* .....	7
Ruschitzka** .....	8

\* Deutlich weniger elegant als die Highlights YINSH und DVONN.  
 \*\* Der Zugang zu diesem Spiel ist deutlich schwieriger als bei den anderen der Reihe – was den Spielspaß für Geübte nicht trübt.