

epaminondas

Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

1. Kurzbeschreibung
2. Ausstattung des Spiels
3. Ziel des Spiels
4. Vorbereitung des Spiels
5. Bewegen der Steine
6. Schlagen
7. Ende des Spiels
8. Musterspiel

1. Kurzbeschreibung

Epaminondas ist ein Denkspiel für 2 Personen. Das Spiel ist benannt nach dem griechischen Feldherrn Epaminondas aus Theben. Dieser Feldherr setzte im Jahre 371 v. Chr. erstmals eine neue Kampfformation im Krieg gegen Sparta ein: Die Phalanx!

Eine Phalanx ist eine geschlossene, mehrere Glieder tiefe Schlachtreihe des Fußvolks, die kaum zu überwinden war.

In diesem Spiel stellt die Phalanx eine Angriffsformation dar. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, eine starke eigene Phalanx zu bilden und die Schlachtreihe des Gegners zu durchbrechen.

Es gewinnt, wer zuerst den gegenüberliegenden Rand des Spielfeldes erreichen kann.

2. Ausstattung des Spiels

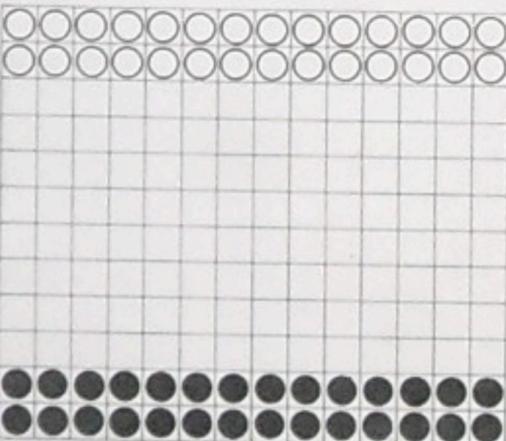
Spielsteine: 2 x 28 Spielsteine in Schwarz und Weiß

Spielplan

Spielanleitung

3. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, den gegenüberliegenden Rand des Spielfeldes zu erreichen, die gegnerische Grundlinie. Es gewinnt, wer an der gegnerischen Grundlinie für 1 Runde ein Übergewicht erzielen kann. Das heißt, bei einem Stand von 2:1 Steinen (die jeweils an der gegnerischen Grundlinie stehen) darf der Gegner in seiner folgenden Runde nicht gleichziehen können – auf 1:1 oder 2:2.

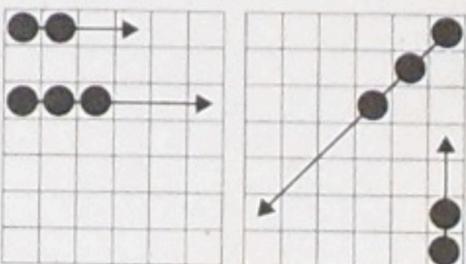


4. Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält 28 Steine einer Farbe, die in den äußeren Felderzeilen aufgebaut werden. Die Farben werden ausgelost, Weiß beginnt. In der Folge wird abwechselnd gezogen.

5. Bewegen der Steine/Phalanxen

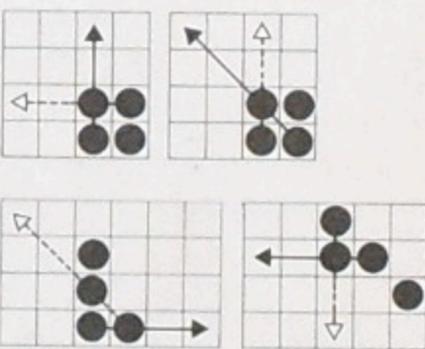
Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er einen einzelnen Stein oder eine Phalanx bewegen. Ein einzelner Stein kann ein Feld weit ziehen, in beliebiger Richtung, aber nur auf leere Felder. Eine Phalanx kann sich über so viele Felder bewegen, wie sie Steine stark ist. Eine Phalanx mit drei Steinen kann sich also 3 Felder weit bewegen – oder 2, oder nur 1 Feld. Eine Phalanx kann sich nur in gerader Linie bewegen, entsprechend der Linie, in der die Steine hintereinander stehen.



Beispiele:

Die Pfeile zeigen eine der möglichen Bewegungsrichtungen an (entgegengesetzt ebenfalls möglich) und die Reichweite jeder einzelnen Phalanx.

Ein Stein kann gleichzeitig zu mehr als einer Phalanx gehören.

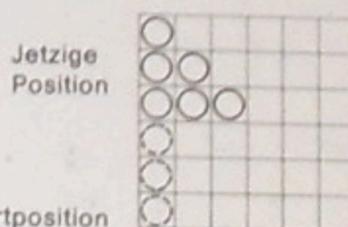


Beispiel:

Die Pfeile zeigen einige der hier möglichen Phalanxen an. Die Pfeile zeigen Richtung und Reichweite jeder einzelnen Phalanx an.

Eine Phalanx ist nicht als Dauereinrichtung anzusehen. Jede Phalanx kann sich beliebig teilen, auflösen und neu zusammensetzen.

Beispiel:



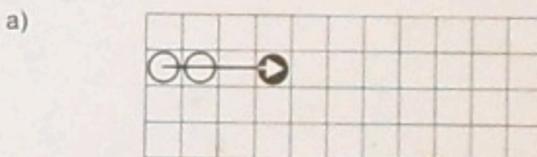
Weiß hat die linke Dreier-Phalanx im letzten Zug in die jetzige Position bewegt. Weiß hat in seinem nächsten Zug die Wahl: Er kann 13 verschiedene Phalanxen bewegen oder einen einzelnen der Steine. (3 Dreier-Phalanxen, 10 Zweier-Phalanxen) (Finden Sie alle heraus?)

6. Schlagen von Steinen/Phalanxen

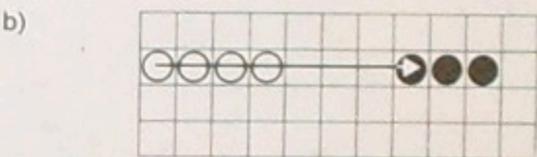
Wenn die Bewegung einer Phalanx als Angriff gedacht ist, folgt sofort das Schlagen. Falls kein Angriff vorgesehen ist, kommt ihr Gegner an die Reihe. Das Schlagen von Steinen hängt ab von der jeweiligen Stärke einer Phalanx. Die Stärke entspricht der Anzahl an Steinen, die zur Phalanx gehören. Ein Stein – Stärke 1; zwei Steine – Stärke 2; usw.

Im Spiel wird immer die schwächere Phalanx geschlagen, indem man auf das betreffende Feld zieht.

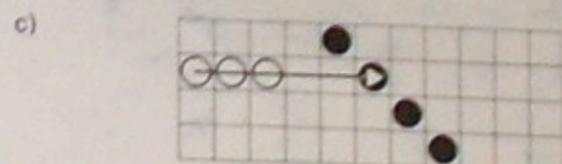
Beispiele:



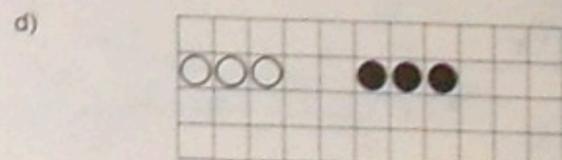
Die weiße Zweier-Phalanx zieht nach vorne und schlägt den schwarzen Stein. (Reichweite der Phalanx bis zur Pfeilspitze)



Die weiße Vierer-Phalanx zieht nach vorne und schlägt die schwarze Dreier-Phalanx – und zwar alle Steine. (Bei direkt gegenüberstehenden Phalanxen wird die schwächere Phalanx vollständig aufgelöst.)



Die weiße Dreier-Phalanx zieht nach vorne und schlägt den Stein aus der schwarzen Vierer-Phalanx.



Die weiße Phalanx darf hier nicht angreifen. (Die schwarze Phalanx in ihrem nächsten Zug ebenfalls nicht.)

- Wichtig:
- Beim Schlagen darf nur auf das erste Feld der gegnerischen Phalanx gezogen werden; dann endet immer die Bewegung.
 - Entscheidend für die Stärke von Angreifer und Verteidiger sind die Steine, die sich auf einer geraden Linie gegenüberstehen.
 - Gleichstarke Phalanxen dürfen sich nicht angreifen.
 - Ein einzelner Stein kann niemals angreifen.

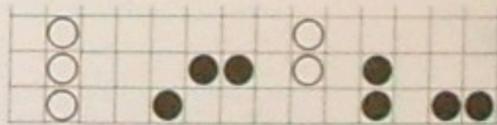
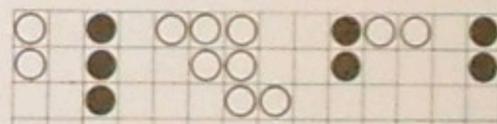
Geschlagene Steine werden sofort vom Spielfeld genommen. Dann ist ihr Gegenspieler an der Reihe.

7. Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn es einem Spieler gelingt, an der gegnerischen Grundlinie ein Übergewicht zu erzielen.

Beispiel: Weiß ist am Zug.

Grundlinie Weiß



Grundlinie Schwarz

Schwarz gewinnt – Weiß gibt auf! Denn: Weiß kann in seinem folgenden Zug nicht gleichziehen. (Schwarz hat 3 eigene Steine an der gegnerischen Grundlinie!) (Weiß kann 2 eigene Steine im folgenden Zug an die gegnerische Grundlinie bringen!)