

HARALD GERMER

AYANU

DAS GEHEIME
STRATEGIESPIEL
DER YANNITER



AYANU

Die Spielregeln im Überblick.

ZIEL DES SPIELS . . .

. . . ist, eine der eigenen Spielfiguren auf das halbrunde Zielfeld hinter der gegnerischen Burg auf der gegenüberliegenden Seite des Spielplans zu ziehen.

Wenn ein Spieler im Verlauf der Partie gezwungen ist, seine Figur URUM in die eigene Burg zu setzen, hat sein Gegner ebenfalls gewonnen.

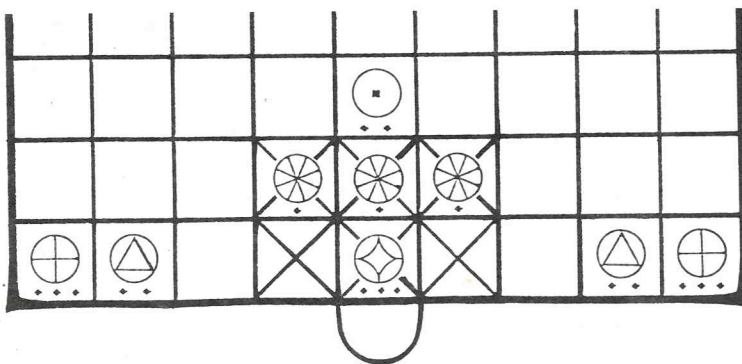
AUF DEM SPIELPLAN . . .

. . . sind die Burgen jedes Spielers als durchkreuzte Felder markiert. Hinter jeder Burg liegt das Zielfeld des Gegners.

DIE SPIELFIGUREN . . .

. . . bestehen aus zwei Teilen: einem Sockel und einem Kopf.

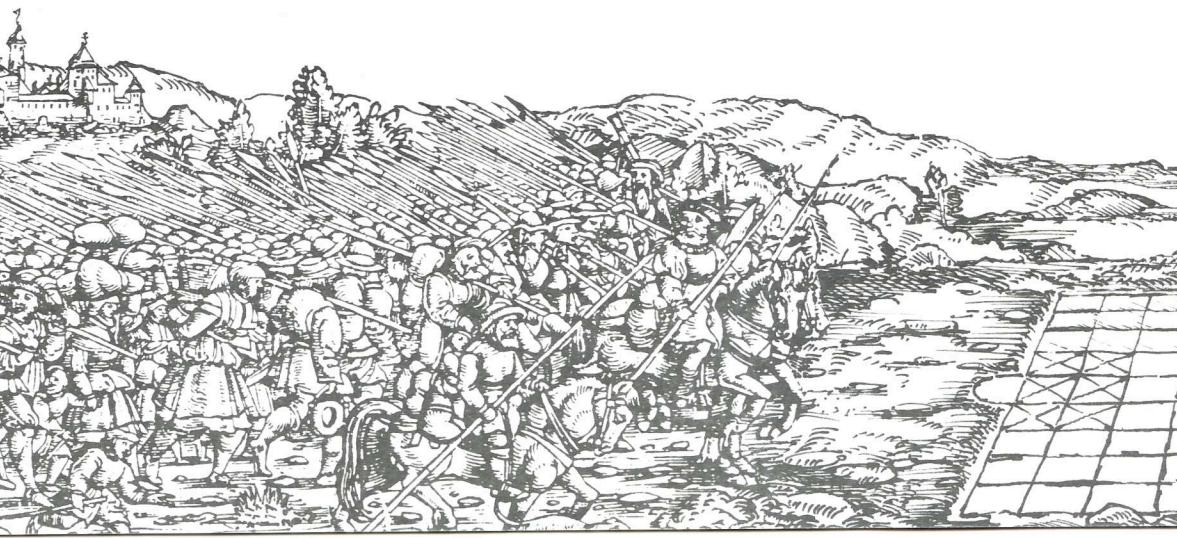
DIE STARTAUFSTELLUNG:



- ◆ kleiner Sockel
- ◆ ◆ mittlerer Sockel
- ◆ ◆ ◆ hoher Sockel

DIE HÖHE DES SOCKELS BESTIMMT DIE ZUGWEITE DER FIGUR:

- Kleiner Sockel: 1 Feld weit
- Mittlerer Sockel: 1 oder 2 Felder weit
- Hoher Sockel: 1, 2 oder 3 Felder weit



DER KOPF BESTIMMT ART UND ZUGRICHTUNG DER FIGUR:



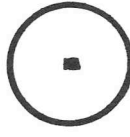
ONNU
zieht senkrecht
oder waagrecht



ESSA
zieht senkrecht,
waagrecht oder diagonal



ITTA
zieht diagonal
(schräg)



URUM
darf nicht ziehen und kann
nicht geschlagen werden



AYANU
zieht wie ESSA, kann während des Zuges aber die Zug-
richtung ändern und andere Figuren (eigene wie fremde) über-
springen; übersprungene Felder zählen bei der Zugweite mit.

Außer AYANU darf keine Figur während des Zuges die Richtung ändern oder andere Figuren überspringen; außer URUM dürfen alle Figuren geschlagen werden.

WER AM ZUG IST . . .

. . . zieht eine seiner Figuren entsprechend den Bewegungsregeln für Sockel und Kopf. Danach tauscht er den Kopf der gezogenen Figur gegen einen andersartigen Kopf einer anderen eigenen Figur aus.

Beim Austausch darf URUM's Kopf nie auf einen Sockel in der eigenen Burg gesetzt werden, sonst hat dieser Spieler sofort die Partie verloren.

SCHLAGEN . . .

. . . kann man eine gegnerische Figur, indem man das Feld, auf dem sie steht, mit der eigenen Figur besetzt. Die geschlagene Figur (Sockel und Kopf) wird aus dem Spiel genommen.

Man darf nie während des Zuges schlagen, also nach dem Schlagen weiterziehen. Und auch beim Schlagen gilt: Nach dem Zug wird der Kopf der gezogenen Figur ausgetauscht.

DAS SPIEL IST ZU ENDE . . .

. . . wenn eines der zu Beginn genannten Ziele des Spiels erreicht ist.





BIOGRAPHISCHES

Harald Germer (1952 geb.) studierte nach dem Abitur an der Münchener Akademie der bildenden Künste. Seit 1980 ist er Kunsterzieher an einem bayrischen Gymnasium. Als Maler und Zeichner hat er mehrere große Ausstellungen vorzuweisen. Seine Bilder finden sich in Museen und öffentlichen Institutionen. Er lebt mit seiner Tochter Laura in Klingenberg/Main.

Seine Hobbys sind Lesen (besonders gern lateinamerikanische Literatur), Kochen, Jazz, Keramik sammeln und Spiele. Zunächst interessierten ihn die althergebrachten Strategie- und Taktikspiele – besonders Go. Im Go-Spiel brachte es Harald Germer zu einem Meistergrad (3. Dan) und zu Erfolgen bei deutschen und bei internationalen Turnieren. Als Spieleautor stellte er sich erstmals 1984 beim 2. Göttinger Spieleautorentreffen vor. Eines der damals präsentierten Spiele war AYANU. Mittlerweile hat er mehr als 10 Spiele erfunden, dazu kam die Mitarbeit an „Strike“ (Matchbox) und „Schwimmen“ (Amigo).

Idee und Text: Harald Germer

Regelkurzfassung: Knut-Michael Wolf

Gestaltung: Harald Germer; Ernst Vollmer; Reinhold Wittig, Edition Perlhuhn; Bernd Skoda, MCS Freudenstadt

© 1989 Franckh'sche Verlagshandlung

W. Keller & Co., Stuttgart

Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar.

Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Verwendung der Perlhuhnfeder erfolgt mit freundlicher Genehmigung von Karin Wittig, Edition Perlhuhn.