



BLOCKADE

Sid Sackson

Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

	Spielausstattung	
	Allgem. Beschreibung des Spielfeldes	
2.	Blockade	2 Personen
3-	Stargate	2 oder 4 Personen
4	Transmitter	2 bis 4 Personen
5.	Jump	2 Personen
6.	Solo-Jump	1 Person
	Quadro-Be	2 Personen

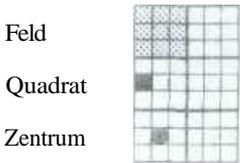
1. Spielausstattung

Das Spiel enthält vier Sätze Spielsteine in vier Darben bestehend aus je einem Zylinder vier Dreiecken und sechs Vierecken.

Nicht in jedem Spiel werden alle 11 Spielsteine benötigt.

1.1 Das Spielfeld

Das Spielfeld ist in 16 Felder aufgeteilt. Jedes Feld ist in 9 Quadrate unterteilt. Das mittlere Quadrat eines jeden Feldes ist mit einem Kreis versehen und wird Zentrum genannt.



2. Blockade (für zwei Personen)

Vorgeschichte

Ein Fläz, des Alleinseins milde, verläßt seine Wohnhöhle, um alte Freunde im kleinen Dörfchen Fläzhausen zu besuchen. Leider weiß unser Fläz, der von Natur aus sehr vergeblich ist, den Weg nicht mehr. Zum Glück sind gerade an diesem Tage eine Menge Fluppies unterwegs, und so fragt der gutgläubige Fläz jeden Fluppie, den er trifft, nach dem Weg. Doch einige Fluppies schicken ihn absichtlich in die falsche Richtung, so als wollten sie ihn daran hindern, Häzhausen zu erreichen...

2.1 Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Zylinder (Fläz) und sechs Vierecke (Fluppies) einer Farbe. Die Fläze werden in ihre Wohnhöhle, zweites Zentrum von links in der letzten Feldreihe, gesetzt. Ansonsten bleibt das Spielfeld vorerst leer. Es wird vereinbart, wer beginnt.

2.2 Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, den eigenen Fläz über den gegenüberliegenden Spielfeldrand (Fläzhausen) zu bringen und mit Hilfe der eigenen Fluppies den gegnerischen Fläz daran zu hindern.

2.3 Spielverlauf

2.3.1 Der Fläz

Der Fläz darf nur bewegt werden, wenn er das Spielfeld tatsächlich auf der gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes verlassen kann. Dabei kann sich der Fläz in gerader Richtung bewegen — vor, zurück oder seitlich. Die Bewegung des Fläzes endet, sobald er das Spielfeld verlassen hat.

Die **Bewegungsrichtung** des Fläzes ändert sich, sobald er auf einen Fluppie — egal welcher Farbe — stößt. Ein Fläz, der auf einen Fluppie trifft, muß im rechten Winkel abbiegen — nach rechts oder nach links.

Nach der Ablenkung führt der Weg des Fläzes in gerader Richtung weiter, bis er wieder abgelenkt wird (usw.) oder das Spielfeld verläßt. Ein Fläz darf den **seitlichen** Spielfeldrand nicht überschreiten. Ein Fläz darf über das **Feld** des gegnerischen Fläzes hinwegziehen, er darf aber nicht auf den Fläz selbst treffen.

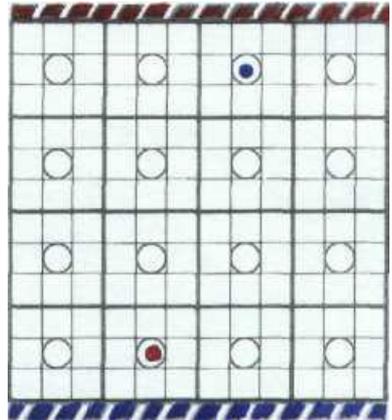


Abb. 1 Startposition der Fläze

Die farbigen Schraffierungen zeigen den gegenüberliegenden Spielfeldrand an über den der Fläz das Spielfeld verlassen muß.

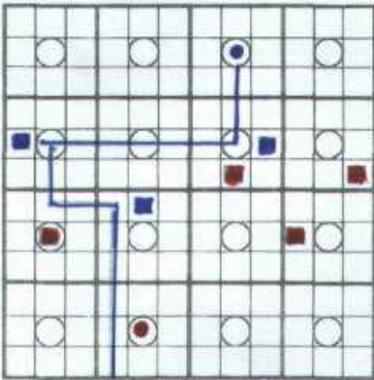
2.3.2 Die Fluppies

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, setzt einen Stein (Fluppie) auf ein beliebiges, freies Quadrat.

Ausnahme: Ein Fluppie darf nicht in ein **Feld** gesetzt werden, in dem sich ein Flüz befindet. Der erste Fluppie, den jeder Spieler setzt, darf außerdem nicht auf ein **Zentrum** gesetzt werden.

Hat ein Spieler alle seine 6 Fluppies gesetzt, so dürfen ab diesem Zeitpunkt die Fluppies bewegt werden. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, darf einen Fluppie bewegen, in gerader Linie, vor, zurück oder seitlich, auf ein beliebiges, freies Quadrat oder Zentrum. Ein Fluppie darf über das **Feld** eines Flüzes hinwegziehen — nicht aber über den Flüz selbst. Ein Fluppie darf auch nicht über andere Fluppies hinwegziehen — egal welcher Farbe.

Abb. Weg eines Flüzes



2.4 Ende des Spiels

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, überprüft zunächst den Weg seines Flüzes. Kann er den gegnerischen Spielfeldrand nicht erreichen, setzt bzw. bewegt er einen seiner Fluppies. Kann er den Spielfeldrand aber erreichen, so zieht er seinen Flüz entsprechend und gewinnt das Spiel.

3. Stargate (zwei oder vier Personen)

Vorgeschichte

Wir schreiben das Jahr 2458 nE. (nach Einstein). Gleichstarke galaktische Imperien kämpfen um die Vormachtstellung im All. Wer von ihnen wird die vier Stargates (Stemtore) besetzen können, durch die der interstellare Raumflug überhaupt erst möglich wird?

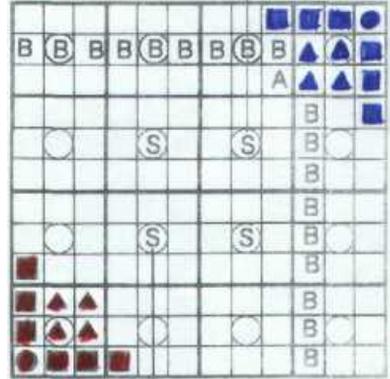
3.1 Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 11 Figuren einer Farbe:

- einen Zylinder (Commander),
- vier Dreiecke (Diver)
- sechs Vierecke (Nozzler)

Die Figuren werden wie folgt auf das Spielfeld gesetzt:

Maingate für Ro;



Maingate für Blau

Abb. 1 Startaufstellung für zwei Spieler
S = Stargate

Es wird vereinbart, wer beginnt!

Im folgenden wird das Spiel für zwei Spieler beschrieben. Die Zusatzregeln und Änderungen für vier Spieler folgen später.

3.2 Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die vier Stargates zu besetzen.

3.3 Spielverlauf

3.3.1 Bewegen der Figuren

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, bewegt eine seiner Figuren. Die Bewegungsmöglichkeiten aller Figuren sind gleich: In gerader Linie, waagrecht oder senkrecht, beliebig weit auf ein freies Quadrat oder Zentrum. Andere Figuren können dabei übersprungen werden.

Siehe Abb. L Der blaue Diver A könnte auf jedes mit "B" bezeichnete Quadrat ziehen.

3.3.2 Schlagen von Figuren

Eine gegnerische Figur wird geschlagen, indem man direkt auf das Quadrat oder Zentrum zieht, auf dem diese Figur steht. Eine ge-

schlagene Figur wird sofort vom Spielfeld genommen. Die einzelnen Figuren haben unterschiedliche Schlagmöglichkeiten

Diver schlagen auf drei Quadrate Entfernung (Dreieck — drei Ecken — drei Quadrate)

Nozzler schlagen auf vier Quadrate Entfernung (Viereck — vier Ecken — vier(Quadrate)

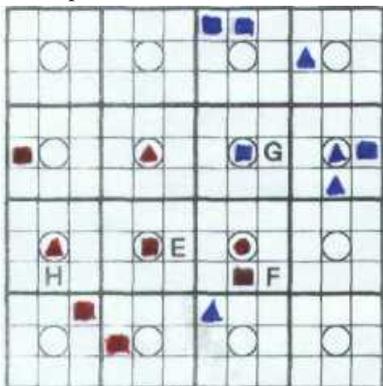
Commander: schlägt auf zwei oder fünf Quadrate Entfernung

Achtung! Der Spieler, der seinen Commander verliert, muß ausscheiden Sein Gegner gewinnt das Spiel

3.3.3 Stargate und Maingate

Die vier Zentren, die in Abb. 1 mit einem S' gekennzeichnet sind, werden jeweils „Stargate“ genannt. Der Spieler, der zuerst alle vier Stargates besetzt, ist Gewinner Dabei genügt es — wenn schon drei Stargates besetzt sind — einlach auf das vierte zu ziehen, auch wenn man dort sofort von einem Gegner geschlagen werden könnte.

Siehe Beispiel in Abb 2-



Falls Spieler ROT an der Reihe ist, kann er den blauen Nozzler „G“ mit seiner Figur JF“ schlagen. Damit gewinnt er das Spiel, obwohl BLAU drei Figuren hat, die das Stargate zurückerobern könnten.

Ein Spieler kann aber auch gewinnen, wenn er ein bestimmtes Stargate mit seinem Commander besetzt, ohne daß dieser dort vom Gegner sofort geschlagen werden kann.

Dieses Zentrum wird „Maingate“ (Haupttor) genannt und liegt für jeden Spieler am weitesten von seiner Startecke entfernt.

3.4 Für vier Spieler

Aufstellen, Ziehen und Schlagen der Figuren bleiben gleich Bei vier Personen gibt es zwei verschiedene Spielmöglichkeiten

a) Jeder gegen Jeden

Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gezogen. Ein Spieler gewinnt, wenn er **drei** der vier Stargates mit seinen Figuren besetzen kann oder mit seinem Commander das Maingate besetzt, ohne im nächsten Zug vom nachfolgenden Spieler geschlagen werden zu können. Wird ein Commander geschlagen und sind noch mindestens drei Spieler beteiligt, so bleiben die restlichen Figuren des geschlagenen Commanders im Spiel. Sie schließen sich dem Spieler an, der den Commander geschlagen hat.

b) Verbündete im Weltraum

Vor Spielbeginn werden Allianzen gebildet. Die Spieler einer Allianz sitzen nebeneinander, so daß die Spielreihenfolge zwischen den Allianzen wechselt.

Eine Allianz gewinnt, wenn sie entweder — alle Stargates besetzt

oder ihre beiden Maingates besetzt, ohne dort sofort von den Gegnern geschlagen werden zu können

oder einen der beiden gegnerischen Commander schlagen kann.

4. Transmitter zwei bis vier Personen

Vorgeschichte

Wir schreiben das Jahr 2573 n.E. Der Kampf um die Stargates fand bekanntlich 2476 mit dem Sieg des GIDU sein Ende. Schon 2484 wurden die ersten Transmitter, die es nun auch Einzelpersonen ermöglichte durch den Hyperraum zu reisen, auf den Kontrafeldstationen nahe der Stargates in Betrieb genommen. Diese Art des Reisens erfreute sich immer größerer Beliebtheit Heute beträgt die durchschnittliche Wartezeit vor den Transmitter 25 rs. Die Wartenden vertreiben sich diese lange Zeit mit dem um 2499 entstandenen Spiel „Transmitter“.

4.1 Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält

- 1 Zylinder
- 1 Dreieck
- 1 Viereck

einer Farbe. Die Figuren werden auf das Spielfeld gesetzt (siehe Abb. 1),

Bei **drei Spielern** werden die Figuren einer beliebigen Farbe weggelassen.

Bei **zwei Spielern** sind die Figuren zweier Farben im Spiel; Rot und Grün oder Blau und Gelb.

Jeder Spieler setzt die restlichen acht Figuren (drei Dreiecke und fünf Vierecke) neben den Spielplan.

Es wird vereinbart, wer beginnt.



4.2 Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Setzen einen „Transmitter“ zu bilden, durch den zusätzlich eigene Figuren ins Spiel gebracht werden können,

4.3 Spielverlauf

4.3.1 Bewegen der Figuren

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, bewegt eine seiner Figuren. Alle Figuren haben die gleiche Bewegungsmöglichkeit.

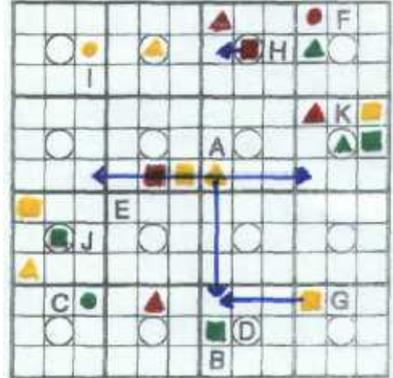
In gerader Linie — vor, zurück oder seitlich — out ein beliebiges freies Quadrat dieser Reihe. Zentren dürfen **nicht** besetzt werden. Fremde und eigene Figuren dürfen übersprungen werden.

Beispiel In Abb 1 könnte die blaue Figur A auf jedes der mit B gekennzeichneten Felder springen. Die rote Figur C könnte auf jedes mit D gekennzeichneten Felder springen.

4.3.2 Der Transmitter

Wenn ein Spieler eine Figur so setzt, daß sie auf dem Schnittpunkt zweier gegnerischen Figuren einer Farbe steht — eine Figur auf horizontaler, eine Figur auf vertikaler Linie —

und jede dieser Figuren eine andere Form hat (alle drei Figuren), so darf dieser Spieler eine zusätzliche Figur ins Spiel bringen. Diese neue Figur wird auf den Transmitter (= Zentrum) des Feldes gesetzt, in dem die soeben bewegte Figur ihren Zug beendet hat. Ist dieser Transmitter allerdings besetzt, kann die neue Figur **nicht** ins Spiel gebracht werden (dieses Recht verfällt sofort).



4.3.3

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und in einem Zentrum eine Figur stehen hat, und es befinden sich in dem betreuenden Feld zwei oder mehr gegnerische Figuren, so muß zunächst die Figur aus dem Zentrum (Transmitter) weggezogen werden. Wenn zum Beispiel in Abb. 2 Spieler Grün an die Reihe kommt, so muß er sofort entweder Figur J oder Figur K aus dem Zentrum wegziehen, im folgenden Zug muß die im Zentrum verbliebene Figur ebenfalls weggezogen werden.

4.4 Ende des Spiels

Es gewinnt, wer zuerst alle seine Figuren — insgesamt 11 — im Spiel hat.

5. Jump (für zwei Personen)

Vorgeschichte

Aus den Aufzeichnungen des Tori Lanaka Das In ganz Abanat bekannte und beliebte Spiel Jump" beruht auf einer wahren Begebenheit, die sich zu Anlang der Besiedlung unseres Planeten ereignete Der Clan der Sahetas und der der Ratranis wollten sich beide am fruchtbaren linken Ufer des Mondsees niederlassen Da sie weder das Los

noch den Rest der Besetzung entscheiden lassen wollten, einigten sie sich auf ein Wettjennen. Die Familie, die als erste vollzählig den Monasee erreichte, sollte sich am linken Ufer ansiedeln dürfen. Den Sahetas, die das Rennen gewannen, wird die Erfindung des Spieles zugeschrieben.

5.1 Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält sechs Vierecke und drei Dreiecke einer Farbe. Die Startposition geht aus Abb. 1 hervor. Es wird vereinbart, wer beginnt.

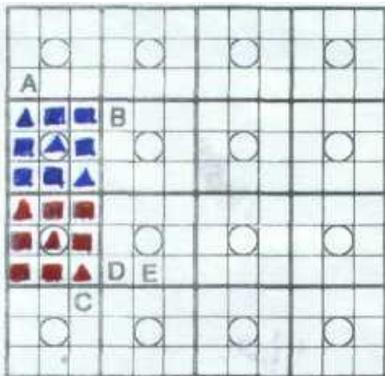
5.2 Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die eigenen Figuren schnellstmöglich über das Brett zu bewegen und als erster das Zielfeld zu besetzen.

5.3 Spielverlauf

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, setzt eine seiner Figuren nach rechts, jede Figur muß immer in ihrer Reihe bleiben (darf nicht nach oben oder unten wechseln). Eine Figur kann sich ein Quadrat weiter auf ein leeres Feld bewegen; nach rechts! Eine Figur kann aber auch rechts stehende, direkt benachbarte Figuren überspringen auf das nächste freie Feld.

Siehe Beispiel in Abb. 1. Blau ist an der Reihe und zieht Dreieck A auf Quadrat B. Dann folgt Rot und bewegt Dreieck C auf Quadrat



Wichtig Befindet sich eine Figur nach ihrem Zug in derselben senkrechten Reihe wie entweder **eine** oder **drei gegnerische** Figuren, so darf diese Figur nochmals bewegt werden. Und dies wiederholt sich, solange die genannte Bedingung zutrifft

!! Deshalb bewegt sich in Abb. 1 die rote Figur sofort weiter auf Quadrat E!!

5.4 Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine neun Figuren auf das am weitesten rechts liegende **Feld** gebracht und alle Quadrate besetzt hat.

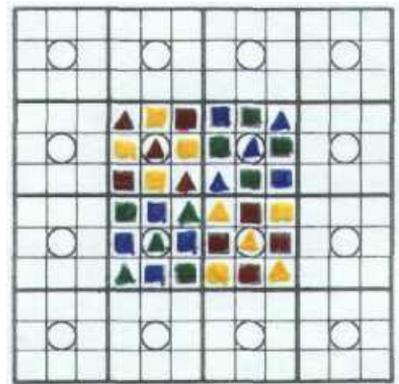
6. Solo-Jump (für eine Person)

Vorgeschichte

Aus den Aufzeichnungen des Tori Lanaka. Zu einer der vielen Jump"-Variationen zählt das vor allem bei den Merik-Hirten beliebte „Solo-Jump“, das Malik der Ältere während einer der langen, einsamen Sommer auf den Merik-Weiden erfand

6.1 Spielvorbereitung

Von jeder Farbe werden neun Figuren auf dem Spielfeld aufgestellt (siehe Abb. 1).



6.2 Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, durch Überspringen von Figuren möglichst viele Figuren vom Spielfeld zu entfernen. Gelingt es einem Spieler, alle Figuren bis auf eine vom Spielfeld zu entfernen, darf er sich als Solo-Jump-Meister betrachten und geht damit automatisch in die Abanater-Chroniken ein.

6.3 Spielverlauf

Der Spieler wählt eine beliebige Figur und springt damit über eine oder mehrere Figuren in gerader Linie — vor, zurück oder seitlich — auf ein freies Quadrat. Eine Figur kann über jede andere Figur springen, außer über eine Figur der gleichen Farbe. Jede übersprungene Figur wird sofort vom Spielbrett entfernt. (In diesem Spiel sind alle Figuren gleichwertig).

7. Quadro-Be (für zwei Personen)

Vorgeschichte

Frankfurt, den 3. Mai 1997

Der vor zwei Wochen spurlos verschwundene Alfred P., von dem behauptet wurde, er habe sich während des Mittagessens buchstäblich in Luft aufgelöst, ist heute wohlbehalten zu seiner Familie zurückgekehrt. Über sein Verbleiben betragt, antwortete Alfred R. er sei von Außerirdischen auf deren Raumschiffentführt worden und habe dort mit einem Vertreter einer ihm unbekanntem Rasse zehn Partien eines Spiels namens „Quadro-Be“ spielen müssen. Dies sei, so teilte man ihm mit, eine Art Test, der entscheiden solle, ob man einen langfristigen Kontakt zu der menschlichen Rasse aufnehmen werde.

7.1 Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält zwei Vierecke, zwei Dreiecke und den Zylinder einer Farbe.

Bei Spielbeginn ist das Spielfeld leer. Es wird vereinbart wer beginnt,

7.2 Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, vier der fünf eigenen Steine in eine gerade oder diagonale Linie zu bringen.

7.3 Spielverlauf

7.3.1

Es wird nur auf den 16 Zentren gespielt; Jeder Spieler, der an der Reihe ist, setzt eine Figur auf eines der freien Zentren. Dabei ist folgende Reihenfolge einzuhalten.

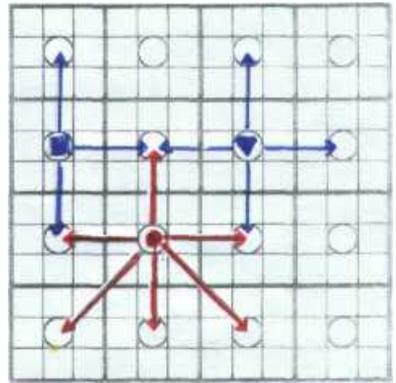
Spieler 1	Spieler 2
setzt Viereck	setzt Dreieck
setzt Zylinder	setzt Viereck
setzt Dreieck	setzt Zylinder
setzt Viereck	setzt Dreieck
zieht Zylinder	setzt Viereck
setzt Dreieck	zieht Zylinder

In der Folge zieht jeder Spieler abwechselnd mit einer Figur — aber immer in der gleichen Reihenfolge:

Spieler 1 — Viereck,	Spieler 2 — Dreieck
Spieler 1 — Zylinder,	Spieler 2 — Viereck
Spieler 1 — Dreieck,	Spieler 2 — Zylinder

7.3.2 Bewegen der Figuren

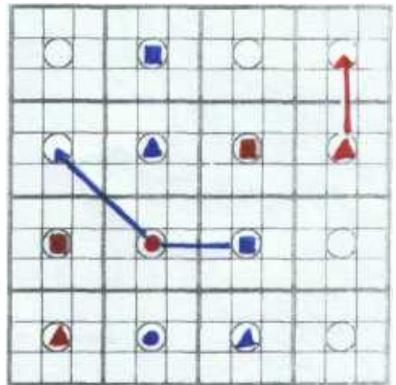
Der **Zylinder** zieht in beliebiger Richtung auf ein direkt benachbartes, freies Zentrum. Viereck und Dreieck ziehen in gerader Richtung auf ein direkt benachbartes, freies Zentrum (siehe Abb. 1).



7.4 Ende des Spiels

Gewinner ist, wer zuerst vier von seinen Figuren in eine gerade oder diagonale Linie gebracht hat.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und die Figur nicht bewegen kann, weil alle benachbarten Zentren besetzt sind, hat er das Spiel verloren.



Beispiel:

Wenn Spieler Rot an der Reihe ist und ein Dreieck bewegen muß, so gewinnt er durch den angezeigten Zug.

Ist jedoch Spieler Rot mit dem Zylinder an der Reihe, so muß er auf das einzig freie Zentrum ziehen und Spieler Blau gewinnt das Spiel da er dann mit der Bewegung eines Vierecks folgt.

Wenn Spieler Blau mit dem Zylinder an der Reihe ist, verliert er das Spiel, da alle benachbarten Zentren besetzt sind.

P.S.: Alfred P. gewann sechs der zehn Partien. Die Achandras nahmen am 11. Mai 1997 den Kontakt zu den Erdbewohnern auf

