



EPAMINONDAS

Robert Abbott

Spielanleitung

Ausstattung

28 grüne Spielsteine
28 braune Spielsteine
1 Spielbrett

Spieldauer: ca. 50 Minuten.

1. Spielidee

Das Spiel ist nach dem griechischen Feldherren EPAMINONDAS aus Theben benannt. 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 Formation des Fußvolkes, die damals kaum zu überwinden war.

In diesem Spiel stellt die Phalanx eine Formation von zwei und mehr Steinen in einer Linie dar, die die Aufgabe hat, die Reihen des Gegners zu durchbrechen, um den gegenüberliegenden Spielfeldrand zu erreichen.

2. Spielvorbereitung

Der Spielplan wird so gelegt, daß jeder Spieler die breite Seite (14 Felder) vor sich liegen hat. Jeder Spieler erhält 28 Steine einer Farbe, die auf den jeweils zwei untersten Feldreihen aufgestellt werden. Die Farben werden ausgelost. Grün beginnt.

3. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, den gegenüberliegenden Spielfeldrand, d. h. die gegnerische Grundlinie zu erreichen.

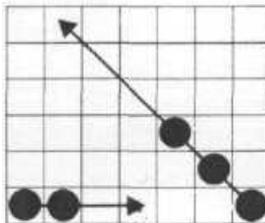
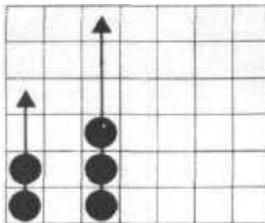
4. Spielverlauf

4.1 Bewegen der Steine/Phalanxen

Die Spieler sind mit dem Bewegen ihrer Steine abwechselnd an der Reihe. Es kann jedesmal entweder ein einzelner Stein oder eine ganze Phalanx von Steinen bewegt werden.

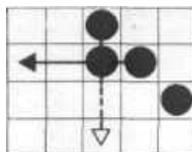
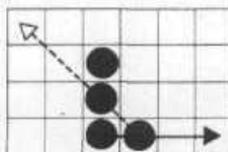
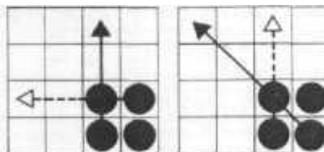
Ein einzelner Stein kann ein Feld weit ziehen, in beliebiger Richtung, aber nur auf ein leeres Feld. Eine Phalanx kann sich höchstens über so viele Felder bewegen, wie sie Steine stark ist. Eine Phalanx mit drei Steinen kann sich also 3 Felder weit bewegen — oder 2, oder nur 1 Feld.

Eine Phalanx kann sich nur in gerader Linie bewegen, entsprechend der Richtung, in der die Steine hintereinander stehen. Beispiele:



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

Ein Stein kann gleichzeitig zu mehr als einer Phalanx gehören. Beispiele:

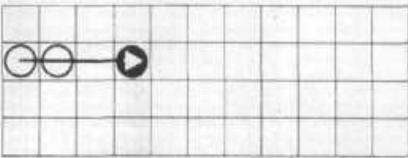


Die Pfeile zeigen einige der hier möglichen Phalanxen sowie deren Richtungen und Reichweiten an.

Die Beispiele zeigen auch, daß eine Phalanx nicht als Dauereinrichtung anzusehen ist. Vielmehr kann sich eine Phalanx nach freiem Ermessen der Spieler teilen, auflösen und wieder neu zusammensetzen.

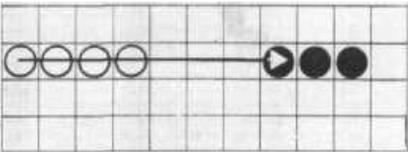
4.2 Schlagen von Steinen/Phalanxen

Nur Phalanxen können schlagen, einzelne Steine nicht. Das Schlagen von Steinen hängt von der jeweiligen Stärke einer Phalanx ab. Die Stärke einer Phalanx entspricht der Anzahl von Steinen in Schlagrichtung. Im Spiel wird immer die schwächere Phalanx geschlagen, indem man bis auf deren erstes Feld zieht. Steht die schwächere Phalanx in einer Linie mit der stärkeren, verliert sie beim Schlagen sogar alle Steine. Geschlagene Steine werden sofort vom Spielfeld genommen und die Reihe geht an den Mitspieler. Beispiele:



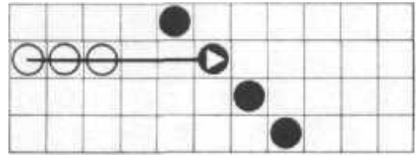
Die grüne Zweier-Phalanx zieht nach vorne und schlägt den braunen Stein.

Beim Schlagen darf nur auf das erste Feld der gegnerischen Phalanx gezogen werden, dann endet immer die Bewegung. Beispiel:



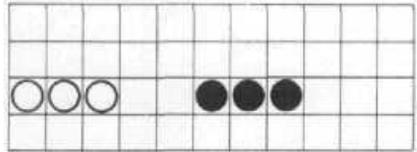
Die grüne Vierer-Phalanx zieht auf das erste Feld der braunen Dreier-Phalanx und schlägt damit alle ihre Steine.

Entscheidend für die Stärke von Angreifer und Verteidiger ist die Anzahl der Steine, die sich auf einer geraden Linie gegenüberstehen. Beispiel:



Die grüne Dreier-Phalanx zieht nach vorne und schlägt den Stein aus der braunen Vierer-Phalanx.

Gleichsstarke Phalanxen dürfen sich nicht angreifen. Beispiel:



Die grüne Phalanx darf hier nicht angreifen, die braune Phalanx in ihrer nächsten Runde auch nicht.

5. Ende des Spiels

Gelingt es einem Spieler mit einem Stein die gegnerische Grundlinie zu erreichen, so muß sein Gegenspieler mit dem nächsten Zug „gleichziehen“. Ist ihm das nicht möglich, hat er das Spiel verloren. Um „gleichzuziehen“, gibt es zwei Möglichkeiten:

- er schlägt den gegnerischen Stein der gerade seine Grundlinie erreicht hat;
- er zieht selber einen seiner Steine auf die gegnerische Grundlinie.

Gelingt es einem Spieler für eine Runde mehr Steine auf der gegnerischen Grundlinie zu haben, als der Gegner Steine auf der Grundlinie dieses Spielers hat, so ist dieser Spieler der Gewinner.

