

Havannah

von Christiaan Freeling

Brettspiel für 2 Spieler
Ravensburger Spiele® Nr. 6045 1265

Inhalt: 1 Spielbrett, 55 schwarze und 55 rote Steine.

Havannah ist ein neues Brettspiel mit ganz einfachen Regeln. Von Anfang an sind deshalb spannende Spiele möglich. Die zunehmende Tiefe dieses Spiels wird aber auch den Meister noch fesseln.

Spielregel

Gespielt wird auf den 169 vertieften Schnittpunkten der Linien. Jeder Spieler erhält alle Steine einer Farbe. Die Farbe wird ausgelost. Rot fangt an.

Das Spiel beginnt mit leerem Brett. Die Spieler setzen abwechselnd einen Stein auf einen freien Punkt. Es wird nicht geschlagen und nicht gezogen. Aus Gewohnheit spricht man aber trotzdem von „Zügen“.

Ende des Spiels

Gewinner ist, wer als erster einen „Ring“ oder eine „Brücke“ oder eine „Gabel“ erreicht

Die Sieg-Figuren

Jede dieser Figuren verlangt eine geschlossene Verbindung, d.h. Stein neben Stein, ohne Lücke und ohne Unterbrechung durch die gegnerische Farbe.

Ein **Ring** ist eine geschlossene Verbindung, die mindestens **einen** Punkt umschließt. Ein Ring kann jede beliebige Form oder Größe haben. Abbildung 1 zeigt rechts oben den kleinstmöglichen Ring und in der Brettmitte einen größeren.

Wichtig: Es spielt keine Rolle ob die vom Ring eingeschlossenen Punkte besetzt sind oder von wem sie besetzt sind.

Eine **Brücke** ist eine geschlossene Verbindung zwischen zwei beliebigen **Eckpunkten**. Abbildung 1 zeigt links eine schwarze Brücke.

Eine **Gabel** ist eine geschlossene Verbindung, die drei beliebige **Seiten** miteinander verbindet. Die Eckpunkte gehören nicht zu den Seiten. Deshalb sind sie auf dem Spielbrett besonders gekennzeichnet.

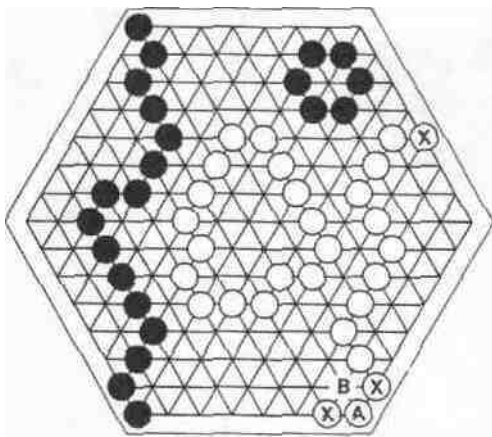


Abb. 1

Abbildung 1 zeigt rechts eine rote Gabel. Die mit X gekennzeichneten Steine befinden sich auf drei verschiedenen Seiten. In diesem Beispiel liegen die Seiten nebeneinander, aber das ist nicht notwendig. Der Eckpunkt A ist hier nur ein Verbindungspunkt. Ein Stein auf Punkt B würde den selben Zweck erfüllen.

Zur Strategie und Taktik

Die folgenden Abschnitte sollen dem Anfänger helfen, schneller in die Feinheiten des Spiels einzudringen.

Dazu folgende Empfehlungen:

- Spielen Sie zunächst auf einem verkleinerten Brett von 91 Punkten. Dabei werden die beiden äußersten Linien nicht benutzt oder abgedeckt.
- Versuchen Sie, jedes Spiel nach einer Strategie zu spielen. Dies ist für Anfänger schwierig, aber es ist besser, einmal ein Spiel mit der falschen Strategie zu verlieren, als zu gewinnen, ohne zu wissen warum.

Bei Havannah geht es immer um zwei ganz unterschiedliche Bestrebungen: **Sicherheit oder Tempo**. Da der gewinnt, der als **Erster** einen Ring, eine Brücke oder eine Gabel schaffen kann, ist es offensichtlich, daß der Spieler, der dafür die wenigsten Züge benötigt, die Initiative in der Hand hat. Man könnte deshalb meinen, daß der kürzeste Weg die beste Strategie sei. Aber sehen Sie sich die Abbildung 2 an.

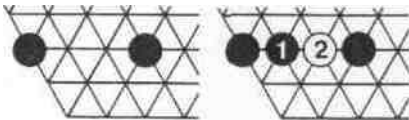


Abb. 2

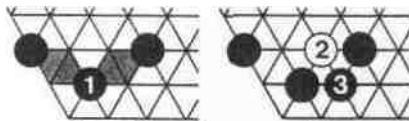


Abb. 3

Wenn Schwarz seine beiden Steine auf dem kürzesten Weg verbinden will, muß er auf einen der beiden Punkte dazwischen setzen. Im Gegenzug kann dann Rot den zweiten Punkt besetzen und die Verbindung verhindern, ganz gleich, was Schwarz noch versuchen sollte.

Wenn Schwarz aber wie in Abbildung 3 spielt, schafft er eine verhältnismäßig sichere Verbindung, die sogenannte **Rauten-Verbindung**. Wenn Rot auf 2 spielt, verbindet Schwarz mit 3 und umgekehrt. Schwarz würde damit nur geholfen und gerade deshalb wird Rot nicht so reagieren.

Schwarz wird also immer noch zwei Steine spielen müssen, um die Verbindung herzustellen, aber zu gegebener Zeit. Dies ist typisch dafür, daß Sicherheit und Tempo bei diesem Spiel fast immer verschiedene Wege fordern. Ein weiteres Beispiel sind die sogenannten Rahmen.

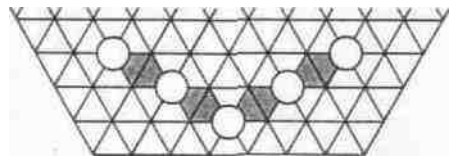


Abb. 4

Ein **Rahmen** ist eine besondere Position der Steine, nämlich eine zunächst noch lose abgesteckte Figur (Ring, Brücke, Gabel), die aber fast nicht mehr unterbrochen werden kann. Ein Rahmen sichert also eine zukünftige Sieg-Figur. Man muß dann „nur“ noch schnell genug sein. Abbildung 4 zeigt einen Gabel-Rahmen aus lauter Rauten-Verbindungen.

Für eine Gabel braucht man mindestens 10 Steine, für eine Brücke mindestens 8 und für einen Ring mindestens 6 Steine. Dagegen braucht man für einen Gabel-Rahmen nur 4 oder 5 Steine, für einen Brücken-Rahmen mindestens 6 (einschließlich der Eck-Punkte) und für einen Ring-Rahmen mindestens 7 Steine.

Für einen „hohen“ Rahmen braucht man weniger Steine als für einen „tiefen“, („hoch“ bedeutet nahe zur Brettmitte und „tief“ nahe zu den Seiten). Aber für die Vervollständigung der angestrebten Figur braucht man beim hohen Rahmen mehr Steine als beim tiefen Rahmen - auch hierin wieder der Gegensatz von Sicherheit und Tempo.

Bei Havannah gibt es im wesentlichen **drei Strategien**:

1. Die Spinnen-Strategie zielt darauf ab, von Anfang an Positionen in der Mitte zu beziehen und die Positionen des Gegenspielers von oben her zu unterbrechen. Gleichzeitig benützt man die Stärke in der Mitte, um dort zusätzliche Ring-Drohungen zu schaffen. Man gewinnt dadurch Tempo, weil der Gegenspieler Verteidigungs-Züge machen muß.
2. Die Schlangen-Strategie verfolgt ein genau entgegengesetztes Ziel: Man spielt tief, entlang den Seiten. Damit wird man die Initiative haben, weil Drohungen dort schneller zu entwickeln sind. Die Positionen sind aber auch leichter angreifbar, und man muß damit rechnen, daß Gruppen unterbrochen oder „getötet“ werden.
3. Die Mittel-Strategie ist der Versuch, aus den beiden vorgenannten Strategien das Beste zu übernehmen. Man spielt die Eröffnungszüge entlang der vierten und fünften Linie.

Havannah sollte auf Sieg gespielt werden. Remis ist theoretisch möglich, aber noch nie eingetreten. Es gibt auch keinerlei Hinweise, daß der Vorteil des ersten Zuges von Rot irgendwelche Auswirkungen hat.

Gute Form

Hierunter versteht man, die Positionen so aufzubauen, daß darin zusätzliche Drohungs-Möglichkeiten enthalten sind. Damit kann der Spieler Tempo gewinnen.

nen Rahmen, zu dessen Vervollständigung nur noch 3 Steine nötig sind. Rot muß deshalb Drohungen „in eins“ oder Drohungen „in zwei“ schaffen, um die Initiative zu behalten. Durch die schwarze Blockade kann Rot keine Gabel erreichen, aber er hat gute Form, eine kompakte Position, bei der die Steine eng zusammenwirken. Abbildung 5b zeigt die Zugfolge, die zum Sieg führt (Ring in zwei Zügen).

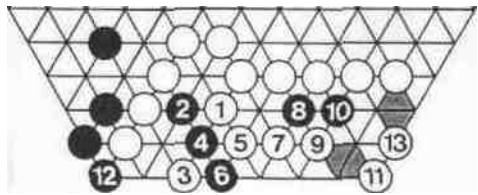


Abb.5b

Im Folgenden werden Züge und Zugfolgen mit speziellen Zielsetzungen erläutert.

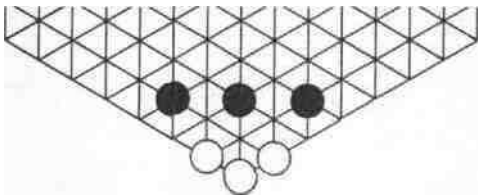


Abb. 6

Tote Gruppe

Eine Gruppe von Steinen ist „tot“, wenn sie eingeschlossen ist und in ihrem Gefängnis nur noch unbedeutende Drohungen entfalten kann. Die rote Gruppe in Abbildung 6 ist tot.

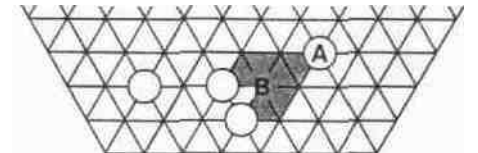


Abb.7a

Abb. 5a

Beim Spielstand in Abbildung 5a hat Schwarz an anderer Stelle auf dem Brett ei-

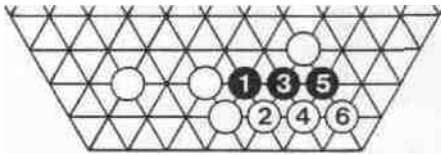


Abb.7b

Magnet

Neben der bereits beschriebenen Raute ist der Magnet ein wichtiger Zug beim Aufbau eines Rahmens. Der Zug auf A in Abbildung 7 a ist ein Magnet. Auf B ist zwar eine Unterbrechung möglich, aber Abbildung 7b zeigt, was passiert, wenn Schwarz dort angreift. Rot werden dadurch die Züge 2,4 und 6 ermöglicht, und das führt rasch zu einem Brücken- oder Gabel-Rahmen.

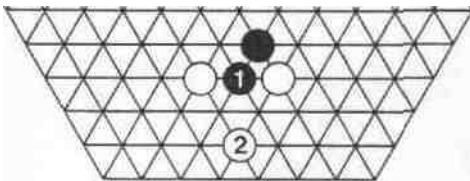


Abb.8

Kelch

(Abbildung 8): Mit diesem Zug - Rot 2 als Antwort auf Schwarz 1 - wird Schwarz daran gehindert, die Seite zu erreichen. Falls Schwarz weiter angreift, kann Rot auf der zweiten oder ersten Linie entlanglaufen und so mit einer schnell vollendeten Brücke oder Gabel drohen.

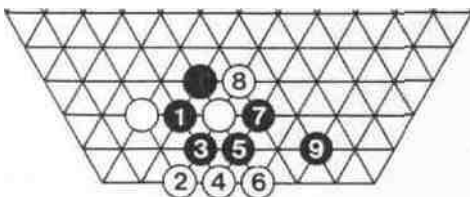


Abb.9

Falle

(Abbildung 9): Hier zeigt sich eine ähnliche Situation, aber tiefer. Darum kann Rot jetzt die rechte Seite oder Ecke nicht erreichen. Die Zugfolge ist charakteristisch: Entlanglaufen (3,5- und Rot läuft mit), hoch gehen mit einer Ring-Drohung (7), und mit 9 schließt sich für Rot die Falle.

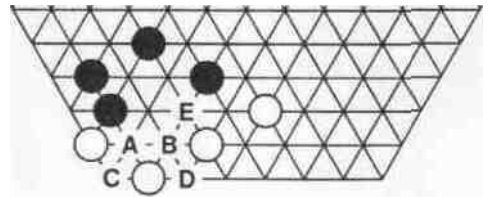


Abb.10

Mühle

(Abbildung 10): Einer der wenigen Fälle, in dem Rauten unterbrochen werden können. Rot kann die Züge A und B nicht einfach mit C und D beantworten, weil darauf mit E der Sieg von Schwarz unvermeidlich wäre (Ring-Rahmen).

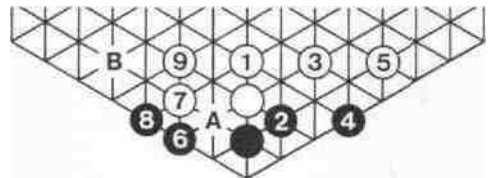


Abb.11

Anker

(Abbildung 11): Ein wichtiger Zug mit vielen Anwendungsmöglichkeiten. Kennzeichnend ist, daß der Einfluß dieses Zuges senkrecht zu seiner Richtung verläuft. In der gegebenen Position (die zwei nicht nummerierten Steine) ist Rot 1 ein Anker. Die Richtung ist eine Verlängerung nach oben, aber der Einfluß verläuft nach rechts und links. Deshalb sollte Schwarz nicht, wie hier

gezeigt, versuchen zu entfliehen. 2 und 4 haben, wie sich zeigt, keinen Sinn. Mit 6 und 8 scheint sich eine Möglichkeit zu ergeben, aber Rot 9 - ein zweiter Anker - droht mit einer Mühle auf A und Blockade auf B.

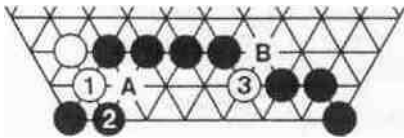


Abb.12

Split

(Abbildung 12): Auch diese Zugfolge führt zur Unterbrechung einer Rauten-Verbindung, indem sie zwei oder mehr Punkte gleichzeitig bedroht. Wenn Schwarz auf A setzt, unterbricht Rot bei B und umgekehrt.

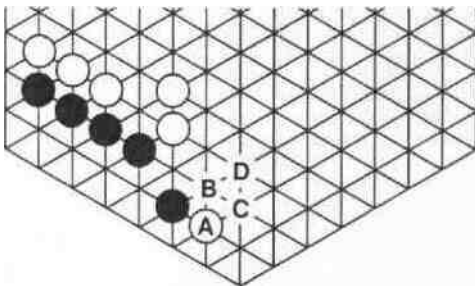


Abb.13a

Laufspiel

Die schwarze Steingruppe in Abbildung 13a zielt offensichtlich auf eine Brücke oder Gabel und muß daran gehindert werden. Der Zug von Rot auf A ist aber nicht nur eine Blockade, sondern gleichzeitig ein wirk-samer Angriff. Falls Rot auch auf B setzen kann, schafft er damit einen Gabel-Rahmen. Schwarz setzt daher selbst auf B und droht damit mit einem Gabel-Rahmen auf C. Rot nimmt C und droht dadurch wieder auf D. Für beide Spieler ergibt sich in diesem Fall ein fortgesetzter Zugzwang.

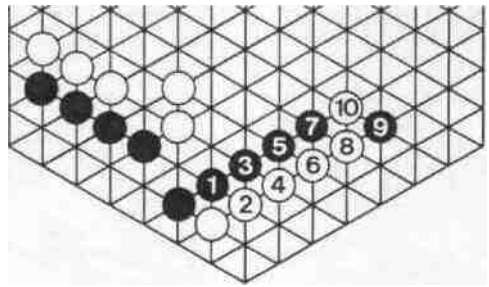


Abb.13b

Wie Abbildung 13b zeigt, läuft die rote und die schwarze Steingruppe auf die rechte Seite zu und beide werden damit schließlich einen Gabel-Rahmen schaffen. Aber das Blatt hat sich gewendet, denn Rot wird schneller am Ziel sein! Schwarz muß die rote Verbindung stoppen, z.B. mit Zug 9 - ein ähnlicher Zug wie Rot auf A in Abbildung 13a. Daraufbricht Rot mit Zug 10 durch und droht nun in zwei Richtungen eine Verbindung zu schaffen: Nach rechts zur Seite und nach links zur linken roten Steingruppe.

Für den Ausgang eines Laufspiels sind wegen der langen Abfolgen von Zugzwang viele taktische Faktoren maßgeblich. Der Anfängermuß vor allem darauf achten, diein Verteidigungszügen versteckten Angriffe nicht zu übersehen.