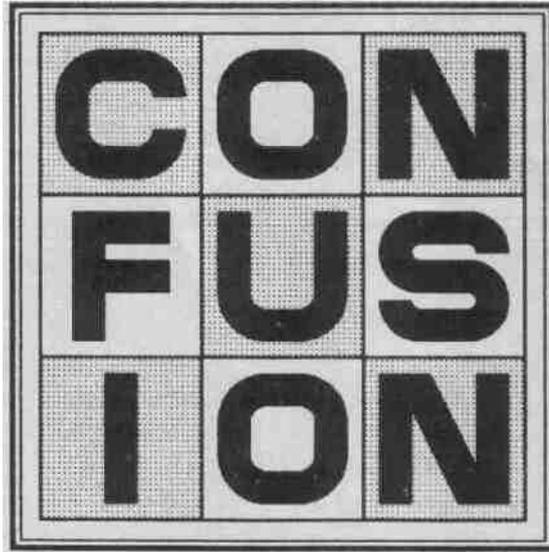


Robert Abbott



Anfang der 70er Jahre veröffentlichte der US-amerikanische „3M“-Konzern eine Reihe von Spielen, die sich unter Fachleuten noch immer der allergrößten Wertschätzung erfreut. Und eingefleischte Sammler bezahlen für diese Spiele inzwischen Preise, die manchmal geradezu astronomische Ausmaße annehmen.

Eines der damals auch in Deutschland veröffentlichten Spiele hieß MIMIKRI, und dabei handelte es sich um eine originelle Schach-Variante von einem der weltweit populärsten Spiele Autoren, nämlich Alex Randolph.

Das Besondere bei MIMIKRI war, daß man zu Beginn einer Partie nicht wissen konnte, welche (Schach-)Figur wo ihre Ausgangsposition hatte. Die MIMIKRI-Figuren waren nämlich Würfel, die nur auf einer Seite mit einem Schachsymbol bedruckt waren. In einer Spiel-Variante wurden diese so aufgestellt, daß nur der Gegenspieler die Symbole sehen konnte. Durch Probieren von Zügen hatte man herauszufinden, welche Figur auf welchem Feld stand, und der Gegner mußte dazu jeweils angeben, ob ein Probezug den tatsächlichen Zugmöglichkeiten der Figur entsprach oder nicht.

Robert Abbott hat für sein Spiel CONFUSION diese Idee seines Freundes Alex Randolph wieder aufgegriffen - und verfeinert. Da er selbst Wert auf diese Feststellung legt, wollten wir das hier auch nicht verschweigen. Aber die Tatsache bleibt, daß CONFUSION dennoch ein völlig eigenständiges Spiel ist, das sich auch durch eine ganze Reihe von Spiel-Elementen, wie z.B. das Spielziel, von MIMIKRI unterscheidet. Und diese Ansicht wird übrigens auch von Alex Randolph geteilt.

Wir wünschen angenehmes Kopfzerbrechen mit CONFUSION!

Spieleverlag
Franz-Josef Herbst
Zum Brinkhof 22
33165 Lichtenau-Henglam
Telefon 05292-716

ROBERT ABBOTT

CONFUSION

Ein neuartiges Strategiespiel für 2 Spielerinnen ab etwa 12 Jahren.

Wenn Sie eine Partie CONFUSION starten, wissen Sie nicht, wie auch nur einer Ihrer Würfel-förmigen Spielsteine ziehen kann! Wie jedoch die Würfel Ihres Gegners ziehen können, das wissen Sie ganz genau. Aber er ist in der gleichen Situation wie Sie: er weiß alles über Ihre Würfel und nichts über seine eigenen.

Im Verlauf der Partie allerdings erfährt man allmählich immer mehr über die Zugmöglichkeiten seiner Würfel und kann dann seine Züge auch entsprechend gezielter planen.

Zusätzlich zu den zwölf Würfeln jedes Spielers gibt es da noch den weißen Puck, der keinem Spieler gehört. Und um ihn geht es; genauer geht es darum, ihn mit seinen Würfeln zur gegnerischen Grundreihe zu bringen.

SPIELMATERIAL

- o ein großer Spielplan mit 11 mal 11 Feldern
- o je zwölf große Holzwürfel in den Farben Blau und Schwarz
- o zwei mal zwölf Aufkleber mit Zugdiagrammen für die Würfel
- o ein großer weißer Holz-Puck
- o zwei mal zwölf Papp-Chips mit Buchstaben auf der Oberseite
- o zwei Auswertungsblöcke

Zusätzlich benötigen Sie noch für jeden Spieler einen Filz-, Blei-, Augenbrauen- oder sonstigen Stift, mit dem man schreiben kann.

Bevor Sie mit dem Spielen beginnen können, müssen Sie alte Würfel mit Aufklebern versehen. Für jede Farbe gibt es einen Satz mit zwölf verschiedenen Aufklebern. Bringen Sie die ja nicht durcheinander! Und achten Sie auch auf die Maserung des Holzes: Bekleben Sie alle Würfel in derselben Richtung der Maserung. Reiben Sie kräftig mit dem Fingernagel nach, dann verschwinden auch die leichten Grauschleier, die sich bei zu lockerer Beklebung zeigen könnten.

VORBEREITUNG

Beide Spieler müssen sich am Tisch gegenüber sitzen, und zwar an den jeweils etwas kürzeren Seiten des Spielplanes.

Auf eine friedliche Weise einigt man sich, wer mit den blauen und wer mit den schwarzen Würfeln spielen darf. Der Spieler mit den blauen Würfeln darf nämlich das Spiel eröffnen.

Jeder bekommt zu seinen Würfeln dann noch die Buchstaben-Chips und den Auswertungsblock in seiner Farbe.

Nun werden die Würfel erst einmal aufgestellt. Um eine möglichst wahllose Startaufstellung zu schaffen, mischt dazu jeder die gegnerischen Würfel und stellt sie dann irgendwo auf das Spielfeld, so daß die Seiten mit dem Zugdiagramm zum eigenen Spielfeldrand hinweisen. Achten Sie peinlich darauf, daß dabei die Zahlen richtig herum stehen, und nicht etwa auf dem Kopf stehen oder der Seite liegen!

Wenn schließlich niemand mehr weiß, welcher der eigenen Würfel wo steht, so setzt jeder seine Würfel selbst nach Belieben auf ihre Startfelder - natürlich ohne sie zu drehen! - und legt dann noch oben auf jeden Würfel einen seiner Buchstaben-Chips. Diese dienen lediglich zur Unterscheidung der Würfel.

Der weiße Puck wird auf das Feld in der Mitte des Spielplans gelegt.

Die Abbildung auf der Seite gegenüber zeigt genau, auf welchen Feldern die Würfel starten.

DIE WÜRFEL

Die Abbildung auf der übernächsten Seite zeigt die zwölf verschiedenen Zugdiagramme, so wie sich Ihnen zu Beginn des Spieles auf den gegnerischen Würfeln präsentieren.

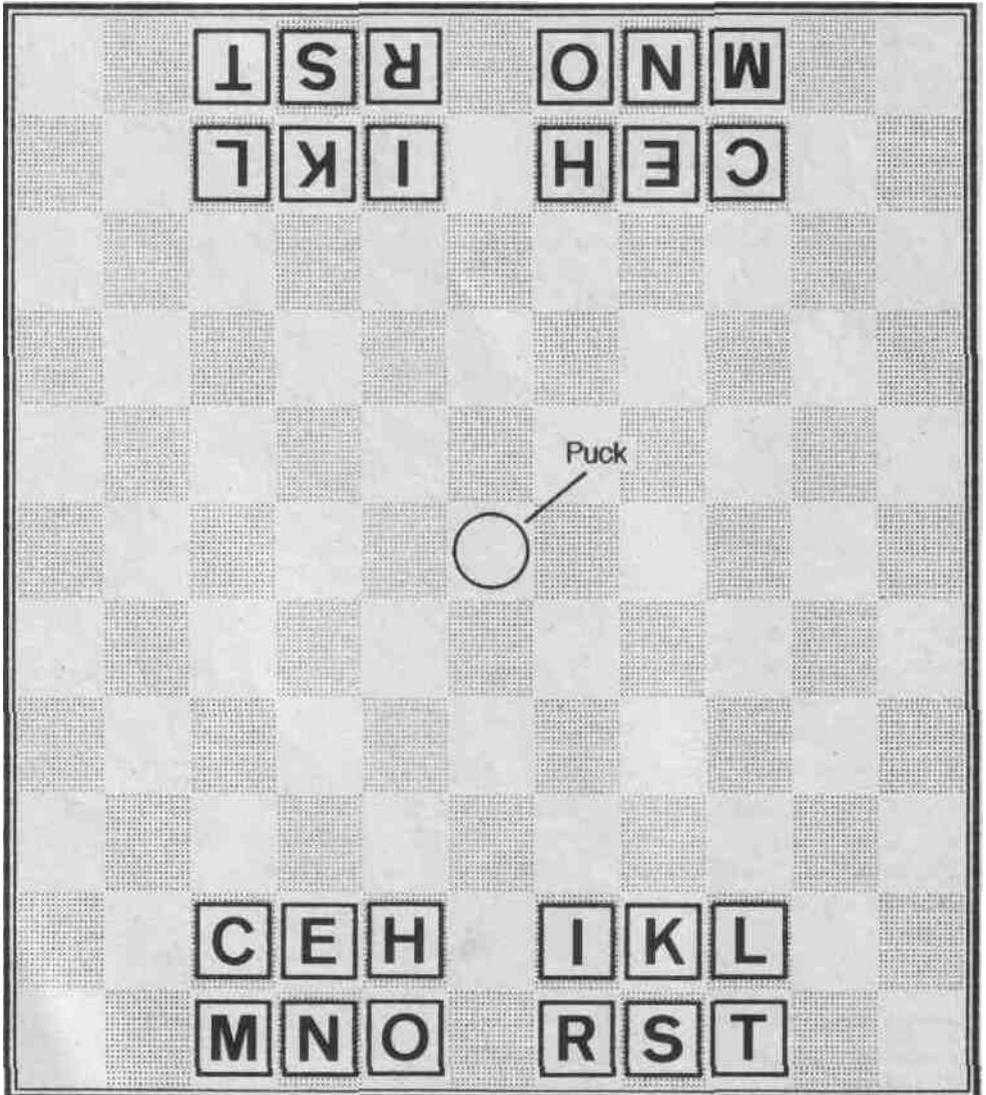
Die Pfeile weisen in die Richtungen, in die der betreffende Würfel ziehen darf. Ein aufwärts gerichteter Pfeil meint dabei die Richtung auf Ihren Gegner zu, ein abwärts gerichteter entsprechend die Richtung zu Ihnen selbst hin.

Die Ziffer in der Mitte des Zugdiagramms gibt an, wie weit der Würfel höchstens ziehen darf. Eine 1 heißt also, der Würfel darf nur ein Feld weit ziehen, eine 2 ermöglicht einen Zug um ein oder zwei Felder weiter, bei einer 3 darf der Würfel ein, zwei oder drei Felder weit ziehen, und eine 4 schließlich erlaubt einen Zug von bis zu vier Feldern Weite.

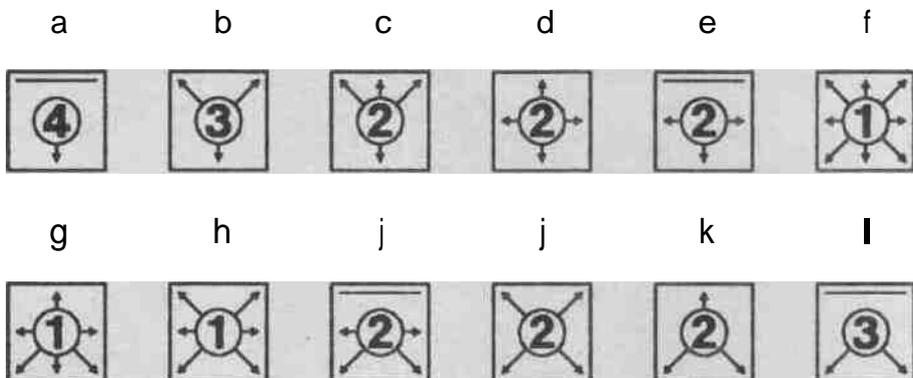
Die Abbildung zeigt die Startaufstellung der Würfel.

Die Verteilung der Buchstaben-Chips darf aber auch ganz anders aussehen.

Blaue Würfel



Schwarze Würfel



Wie Sie sehen, ziehen keine zwei Würfel genau gleich. Der Würfel a zum Beispiel kann 1, 2, 3 oder 4 Felder weit ziehen, aber nur geradeaus vorwärts (in Ihre Richtung). Würfel b darf 1, 2 oder 3 Felder weit ziehen, und zwar entweder gerade vorwärts oder diagonal rückwärts zum Gegner. Würfel d darf bis zu zwei Felder weit waagrecht oder senkrecht ziehen, und Würfel f ein Feld in beliebige Richtung (wie ein Schach-König).

Es gibt vier Würfel, die überhaupt nicht zurückziehen können, nämlich a, e, i und l, und sie tragen als besonderes Kennzeichen eine Querlinie, die diese Einschränkung noch unterstreicht. Diese vier Würfel werden umgewandelt, sobald sie die gegnerische Grundreihe erreichen. Sie dürfen dann bis zu zwei Felder weit in jede Richtung ziehen. Dazu aber später mehr.

ZIEHEN DER WÜRFEL

Der Spieler mit den blauen Würfeln eröffnet die Partie.

Abwechselnd ziehen die Spieler einen beliebigen ihrer Würfeln bis zu vier Felder weit in waagrecht, senkrechter oder diagonaler Richtung. Der Zug darf jedoch nicht über ein besetztes Feld hinweg führen - auch nicht über den Puck! Und ebensowenig darf man auf ein Feld ziehen, auf dem bereits einer der eigenen Würfeln steht.

Unmittelbar anschließend kommentiert der Gegner, der ja die Möglichkeiten des Würfels genau erkennen kann, den Zug mit: „Erlaubt!“, wenn er diesen Möglichkeiten entspricht, bzw. mit: „Verboten!“, falls das nicht so ist. Ist der Zug erlaubt, so bleibt der Würfel da, wo man ihn hinsetzte, andernfalls nimmt man den Zug wieder zurück. In jedem Fall ist dann der andere Spieler an der Reihe und versucht nun seinerseits, einen erlaubten Zug mit einem seiner Würfeln zu machen.

Beispiel:

Blau beginnt und zieht seinen H-Würfel geradeaus um ein Feld vorwärts. Er sagt: „Ich ziehe jetzt mein H ein Feld nach vorne.“ (Es ist hilfreich, den Zug so wörtlich zu kommentieren.) Schwarz sieht nun das folgende Diagramm auf dem blauen H-Würfel:



Er erwidert: „Nein. Das geht nicht.“ Also stellt Blau seinen H-Würfel wieder zurück auf sein Ausgangsfeld, von dem aus er diesen Zug machte, denn der Würfel darf ja nur diagonal nach vorn oder zur Seite ziehen.

Nun ist Schwarz an der Reihe. Er zieht seinen K-Würfel ein Feld weit gerade nach vorn und sagt dabei: „Also, ich ziehe jetzt hier mein K ein Feld geradeaus vorwärts.“ Blau sieht das folgende Diagramm am schwarzen K-Würfel:



Er antwortet: „Ja, das ist erlaubt.“ Der schwarze K-Würfel bleibt demnach auf dem Feld stehen, denn der Würfel darf ja sogar bis zu drei Felder weit vorwärts (oder diagonal zurück-) ziehen.

Es versteht sich wohl von selbst, daß die Antworten der Spieler auf die Versuche des Gegners immer der Wahrheit entsprechen müssen!

SCHLAGEN GEGNERISCHER WÜRFEL

Zieht ein Würfel auf ein vom Gegner besetztes Feld, so schlägt er dessen Würfel, der dann aus dem Spiel genommen wird. Er wird - mit dem Diagramm nach unten - neben das Spielfeld gesetzt. Dabei darf der Gegner dieses aber nicht zu sehen bekommen. Er soll also über die Zugweise des geschlagenen Würfels im Ungewissen bleiben, falls er sie nicht schon vorher ermitteln konnte.

DIE AUSWERTUNGSFORMULARE

Die dem Spiel beiliegenden Blöcke werden dazu benötigt, die Informationen, die man im Spiel über die Zugmöglichkeiten der Würfel sammelt, festzuhalten. Am besten ist es, einfach jeweils die Diagramme zu streichen, die nicht für den betreffenden Würfel infrage kommen, übrig bleiben dann diejenigen, die noch möglich sind.

Beispiel:

In der oben begonnenen Beispiel-Partie mußte Blau seinen ersten Zug zurücknehmen. Auf seinem Formular finden sich in der Spalte unter jedem Buchstaben auf der mit „MEINE STEINE“ überschriebenen linken Hälfte alle zwölf Zug-Diagramme. Die obersien sieben enthalten die Möglichkeit, einen Zug um ein Feld gerade vorwärts zu machen. Da der blaue H-Würfel einen solchen Zug in dieser Partie nach den Angaben von Schwarz aber nicht machen darf, so streicht Blau die sieben Diagramme in der H-Spalte durch. Für ihn ist damit klar, daß sein H-Würfel nur eines der verbliebenen fünf Diagramme zeigen kann.

Er macht nun seinen zweiten Versuch: „Ich möchte mein H ein Feld seitwärts ziehen.“, und Schwarz antwortet wahrheitsgemäß: „Jawoll, das darfst du.“

Blau streicht jetzt auch noch die drei letzten Diagramme seiner H-Spalte, da diese keine Möglichkeit zum waagerechten Zug beinhalten. Damit bleiben aber nur noch zwei Diagramme, von denen eines das richtige sein muß. (Eine endgültige Entscheidung läßt sich auf jeden Fall treffen, wenn Blau in seinem nächsten Zug versucht, den H-Würfel um ein Feld diagonal zurück- oder um zwei Felder diagonal nach vorn oder zur Seite zu ziehen.)

Nun macht man derartige Aufzeichnungen aber nicht nur über die eigenen Würfel, denn es ist natürlich auch sehr nützlich zu wissen, wie weit denn der Gegner mit seinen Schlußfolgerungen ist. Zwar wissen Sie alles über seine Würfel, aber in entscheidenden Momenten der Partie ist es wichtig zu wissen, wieviel er weiß, vor allem, wenn man ihn bluffen möchte, indem man einen Würfel auf ein Feld zieht, wo er ihn schlagen könnte.

Beispiel:

In der Beispielpartie hat also auch Schwarz auf seinem Formular - allerdings in der rechten „DEINE STEINE“-Hälfte - in der H-Spalte dieselben zehn Diagramme wie Blau gestrichen, um festzuhalten, wieviel Blau bereits über seinen H-Würfel erfahren hat.

Wenn Sie genau hinschauen, so fällt Ihnen bestimmt auf, daß die Diagramme der beiden Formular-Hälften nicht wirklich identisch sind. Die einen stehen im Verhältnis zu den anderen auf dem Kopf! Wenn Sie sich aber noch einmal vergegenwärtigen, was weiter oben über die Bedeutung der Pfeil-Richtungen steht, so wird der Grund dafür unmittelbar klar: Ein nach oben weisender Pfeil etwa meint ja immer die gerade Richtung hin zum gegnerischen Spielfeld Rand, und das gilt für beide Formular-Hälften!

AUFDECKEN EINES WÜRFELS

Ist ein Spieler aufgrund der erhaltenen Informationen ganz sicher, welches Diagramm an einem seiner Würfel klebt, so darf er diesen nach hinten kippen, so daß das Zugdiagramm oben sichtbar wird - jedoch nur dann, wenn der Gegner das ausdrücklich auch erlaubt!

Das Diagramm sieht dann aus der Sicht des Spielers auch genauso aus wie auf seinem Formular unter „MEINE STEINE“, nur daß die Ziffer in der Mitte natürlich kopfsteht.

Der Buchstaben-Chip wird nicht mehr benötigt und aus dem Spiel genommen.

Aber noch einmal: Das Kippen eines Würfels ist nur dann erlaubt, wenn seine Identität auch wirklich eindeutig gesichert ist! Der Gegner muß dies anhand seiner eigenen Aufzeichnungen nachvollziehen können. Solange er nicht zustimmt, wird kein Würfel gekippt!

Im Grunde ändert das Aufdecken am weiteren Spielverlauf ja auch nichts. Es geht nur einfach wesentlich schneller, wenn man einem Würfel direkt ansehen kann wie er zieht, und nicht immer wieder sein Formular dazu betrachten muß.

UMWANDELN EINES WÜRFELS

Gelangt einer der vier Würfel, die nicht rückwärts ziehen dürfen, auf die gegnerische Grundreihe, so wird er sofort umgewandelt. Dies übernimmt aber der Gegner, denn es kann ja vorkommen, daß der Besitzer des Würfels dessen (ursprüngliche) Zugmöglichkeiten noch gar nicht genau ermitteln konnte, ja, daß er vielleicht nicht einmal wußte, daß es ein „umwandlungsfähiger“ Würfel ist! (Das zumindest erfährt er jetzt.)

Die Prozedur gestaltet sich höchst einfach: Es wird lediglich der Buchstaben-Chip umgedreht. Er zeigt auf seiner Rückseite die neuen Zugmöglichkeiten des Würfels: bis zu zwei Felder weit in jede Richtung. Es macht nichts, daß dabei die Buchstaben-Kennung verdeckt wird. Denn man kann dem Würfel ja wie einem aufgedeckten direkt seine Zugmöglichkeiten ansehen.

Und falls der Würfel selbst schon aufgedeckt war, so holt man jetzt den ursprünglichen Buchstaben-Chip einfach wieder ins Spiel zurück.

DER WEISSE PUCK

Wenn kein Würfel auf dem Puck liegt, Sie aber einen haben, der mit einem erlaubten Zug das Feld erreichen kann, wo er gerade liegt, so dürfen Sie Ihren Würfel einfach oben darauf setzen. Dadurch erhält Ihr Würfel die »Kontrolle« über den Puck.

Falls ein gegnerischer Würfel auf dem Puck liegt, und einer der Ihren das betreffende Feld erreichen kann, so dürfen Sie ebenfalls den Puck besetzen und dabei den gegnerischen Würfel schlagen. Dieser wird dann wie oben beschrieben aus dem Spiel entfernt.

Kein Würfel darf den Puck in seinem Zug überspringen, und wenn er bereits von einem Ihrer Würfel „kontrolliert“ wird, so dürfen Sie nicht noch einen weiteren auf sein Feld ziehen.

Wenn nun einer Ihrer Würfel den Puck „kontrolliert“, und Sie damit ziehen wollen, so gibt es dafür drei Möglichkeiten:

1. Der Würfel zieht vom Puck herunter. Der Puck bleibt auf seinem Feld, und der Würfel verliert die „Kontrolle“ über ihn.
2. Der Würfel zieht und nimmt den Puck dabei mit. Dann behält er auch die „Kontrolle“ über ihn. Der Zug muß natürlich ein ertaubter sein, den der Würfel auch ohne Puck machen dürfte. Auch darf dabei ein gegnerischer Würfel wie gewohnt geschlagen werden.
3. Der Würfel „spielt den Puck ab“. Das ist ein wenig komplizierter: der „kontrollierende“ Würfel bleibt dabei auf dem Feld zurück, und nur der Puck zieht. Sein Zug muß dabei genau den Möglichkeiten entsprechen, die der „kontrollierende“ Würfel hat. Auch der Puck darf nicht über besetzte Felder hinweg ziehen. Er darf allerdings genau auf ein solches. In dem Fall gewinnt sofort der Würfel, der dort steht, die „Kontrolle“ über den Puck, und dieser wird unter den Würfel geschoben. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Würfel ein eigener oder gegnerischer ist. Der Puck kann keinen Würfel schlagen.

Zieht der Puck aber auf ein freies Feld, so hat weder niemand die „Kontrolle“ über ihn.

Es kommt vor, daß einer Ihrer Würfel den Puck „kontrolliert“, Sie aber die Zugmöglichkeiten dieses Würfels noch nicht genau ermitteln konnten. Wenn Sie nun versuchen, mit dem Puck zu ziehen oder ihn „abzuspielen“, so teilt Ihnen Ihr Gegenspieler wie gewohnt mit, ob Sie das dürfen oder den Zug zurücknehmen müssen. (In letzterem Fall behält natürlich Ihr Würfel die „Kontrolle“ über den Puck.)

SPIELZIEL

Wenn der Puck auf der gegnerischen Grundreihe liegt und von einem Ihrer Würfel „kontrolliert“ wird, so haben Sie schon fast gewonnen. Fast! Denn Ihr Gegner hat jetzt noch genau einen Antwortzug. Gelingt es ihm damit, Ihren „kontrollierenden“ Würfel zu schlagen, so erhält er selbst die „Kontrolle“ über den Puck, und das Spiel geht weiter. Falls er Ihren Würfel aber nicht schlägt oder ihn auch gar nicht schlagen kann, so endet das Spiel, und Sie haben gewonnen!



Und nun noch ein Rat - vor allem an CONFUSION-Anfänger:

Spielen Sie unbedingt mit offenen Formularen. Wenn Sie und Ihr Gegner die Aufzeichnungen jederzeit vergleichen können, so lassen sich fehlerhafte Einträge schnell korrigieren, die ansonsten fatale und sehr frustrierende Folgen haben können.



Ober den Autor ...

Robert Abbott lebt und arbeitet in New York. Seine Brötchen verdiente er sich bis vor kurzem noch als recht erfolgreicher Computer-Programmierer.

Er war Gründungsmitglied einer besonders illustren Vereinigung von Spiele-Autoren, der N.Y.G.A, der „New York Game Associates“, deren Vorsitz sein Landsmann Sid Sackson (den man ohne Übertreibung als bedeutendsten Spiele-Autoren der Welt bezeichnen kann) innehatte.

Robert Abbott erfindet seit seinem 14. Lebensjahr Spiele. In der Regel sind sie ziemlich anspruchsvoll. Sein vielleicht berühmtestes Werk ist das Kartenspiel ELEUSIS. Erfunden hat er es im Herbst 1956, als er noch an der Universität von Colorado studierte. Berühmt aber wurde ELEUSIS durch Martin Gardner, der das Spiel im Rahmen seiner Kolumne „Mathematical Games“ in der Juni-Ausgabe 1959 des amerikanischen Wissenschafts-Magazins „Scientific American“ vorstellte.

ELEUSIS war auch eines der acht völlig neuartigen Kartenspiele, deren Regeln Abbott 1963 in seinem Buch „Abbott's New Card Games“ veröffentlichte. Es enthielt außerdem noch die Regeln zu ULTIMA, einer Schach-Variante, die nach Ansicht Sid Sacksons das eigentliche Schachspiel „recht simpel erscheinen läßt.“

... und seine Spiele

ELEUSIS wurde weiter schon oben ausführlich gewürdigt. Allerdings bleibt zu erwähnen, daß es davon auch eine „Schachtel-Version“ gab. In einer Bearbeitung von Alex Randolph (mit vereinfachten Regeln) erschien das Spiel als HEUREKA 1987 im italienischen Verlag „International Team“.

Abbotts zweit-berühmtestes Spiel war WHATS ON MY HEAD?, dessen deutsche Erst Ausgabe den englischen Titel EGGHEAD trug und 1974 bei „Ass“ erschien. In einer (wiederum von Alex Randolph) bearbeiteten Version brachte es 1986 der „Jumbo“-Verlag als CODE 777 erneut heraus. Diese Ausgabe wurde von der offiziellen Jury „Spiel des Jahres“ sofort auf die Auswahlliste gesetzt, ebenso wie schon sechs Jahre zuvor Abbotts Spiel EPAMINONDAS („Bütehorn“ 1980).