

Frundsberg

Ein taktisches Spiel für 2 Personen
Mit freundlicher Genehmigung des Herstellers F.X. Schmid.

Eine der Spieleperlen vergangener Jahre war Kurt Heusers XERXES, bei F.X. Schmid in der Reihe der „E-Spiele“ 1973 erschienen.

Dieses schöne Spiel kommt in diesen Tagen neu auf den Markt — dem Hersteller sei Dank — mit den wunderschönen Spielfiguren der früheren Ausgabe.

Leider enthält das neue XERXES nicht mehr das zweite Spiel FRUNDSBERG, das damals auf der Rückseite des Spielplans zu finden war.

Die Spielregeln

Der Spielplan zeigt ein vereinfacht dargestelltes Gelände mit einem trennenden Fluß und den Hauptquartieren der beiden Parteien.

Jeder Spieler verfügt über 24 Spielfiguren und es geht darum, das Hauptquartier seines Gegenspielers mit 2 Steinen zu besetzen.

Wer das zuerst schafft, gewinnt das Spiel.

Zum Spiel gehören

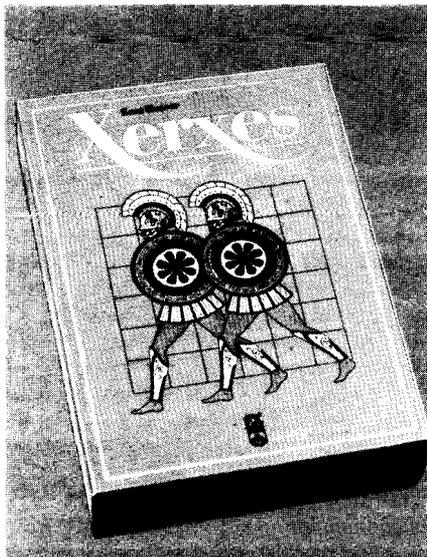
- Der Spielplan
- 24 rote und 24 blaue Spielfiguren
- Die Sichtblende

Die Vorbereitung des Spiels

Zunächst wird die Sichtblende quer über die Mitte des Spielplans gestellt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt dann die 24 Steine seiner Farbe auf 24 Felder des Spielplans — auf seiner Seite der Sichtblende. Da der Fluß eine Biegung macht, dürfen Steine auch über den Fluß aufgestellt werden. In den Fluß darf kein Stein gesetzt werden. Auf jedem Feld darf immer nur 1 Stein stehen.

Die Spieler lösen aus, wer den ersten Zug macht. Dann wird die Sichtblende entfernt und der Startspieler beginnt.



Per Spielablauf

Die Spieler kommen abwechselnd an die Reihe.

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, führt seinen Zug aus: Er darf eine seiner Figuren bewegen!

Es gibt zwei Möglichkeiten:
Ziehen oder Springen!

Das Ziehen eines Steines

Ein Spielstein kann auf ein benachbartes, freies Feld ziehen — gerade und schräg, in jede Richtung.

Das Springen

Ein Spielstein kann über benachbarte Steine (eigene und fremde) hinwegspringen, wenn das Feld hinter dem betreffenden Stein frei ist.

Ein Spielstein kann mehrere Sprünge hintereinander ausführen und dabei auch die Richtung wechseln.

Übersprungene Steine eigener Farbe bleiben stehen.

Übersprungene Steine des Gegners sind geschlagen und werden sofort vom Spielplan entlernt.

Ein Schlagzwang besteht nicht. Das heißt, ein Stein kann seine Sprungfolge beenden, wann immer es der Spieler für richtig hält.

Wichtig: In einem Zug darf ein Spieler immer nur **einen** Spielstein bewegen!

Der Fluß

Ein Spielstein, der in ein Flußfeld springt, gilt als geopfert und wird vom Spielplan entfernt.

Das Ziehen eines Steines in den Fluß ist erlaubt — es ist sogar die einzige Möglichkeit, den Fluß zu überqueren!

Will ein Spieler Steine über den Fluß bringen, so zieht er zunächst einen Stein in ein Flußfeld. In seinen später folgenden Zügen kann jeweils ein Stein über diesen „Brücken-Stein“ hinwegspringen — von einem Ufer auf das andere.

Alle diese „Überquerungen“ müssen in aufeinanderfolgenden Zügen der Reihe nach ausgeführt werden — unter Benutzung des Brücken-Steines.

Über den Fluß hinweg darf nicht geschlagen werden. Überhaupt darf auf Flußfeldern und auf Uferfeldern (Felder, die an die Flußfelder grenzen) nicht geschlagen werden. Es darf auch nicht entlang des Flusses gesprungen werden.

Das Ende des Spiels

Sieger ist, wer die zwei Felder des gegnerischen Hauptquartiers mit zwei eigenen Steinen besetzt hat.

Ein in das eigene Hauptquartier eingedrungener Gegner kann nicht mehr geschlagen werden. Er darf aber übersprungen werden.

Das Hauptquartier darf von eigenen Steinen nicht besetzt werden.