

SPIELREGELN

SPIELFIGUREN:

Der Spieler A hat vier **blaue Außenfiguren** und zehn **blaue Innenfiguren**.

Der Spieler B hat vier **grüne Außenfiguren** und zehn **grüne Innenfiguren**.

Es wird ohne Würfel gespielt.

AUFSTELLUNG:

Beide Spieler stellen ihre Außen- und Innenfiguren auf die mit A bzw. B gekennzeichneten Kästchen im Außen- bzw. Innenfeld.

BE- WEGUNGEN:

Außenfiguren:

Die Außenfiguren bewegen sich **nur** im Außenfeld, auf den blauen Kästchen

(verbunden mit blauen Linien) bzw. auf den grünen Kästchen (verbunden mit grünen Linien). Pro Zug darf eine Außenfigur auf das nächstliegende blaue bzw. grüne Kästchen entlang der Linie vor- oder zurückgesetzt werden. Die Linie darf **nicht** gewechselt werden. Die roten Kästchen, die das Innenfeld begrenzen, dürfen also **nicht** übersprungen oder besetzt werden.

Innenfiguren:

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Innenfiguren zu bewegen:

Sie werden geschoben: Die Figuren des Innenfeldes dürfen in **jeder** beliebigen Richtung (auch schräg) von Kästchen zu Kästchen bewegt werden. Pro Zug um ein Kästchen. Die roten Kästchen, die

das Innenfeld begrenzen, dürfen **nicht** besetzt oder übersprungen werden. Die Kästchen mit den Blüten dürfen **nicht besetzt** werden.

Die Figuren dürfen springen: Die Figuren des Innenfeldes dürfen über ein Kästchen springen, das mit einer Figur besetzt ist (egal von welchem Spieler), und zwar in **allen** Richtungen. Die Kästchen mit den Blüten dürfen übersprungen werden, aber nur senkrecht und waagrecht – **nicht** schräg. Das gilt **auch** für die vier nebeneinanderliegenden Blütenkästchen in der Mitte des Spielfeldes.

Es darf auch über mehrere Figuren oder Blütenkästchen gesprungen werden, wenn eine »**logische Kette**« aufgebaut ist, d.h., wenn zwischen jedem Sprung ein leeres Feld berührt werden kann.

BEDROHUNG:

Die jeweils vier Außenfiguren haben die Aufgabe, die Innenfiguren des Gegenspielers zu **bedrohen** und nach Möglichkeit vom Feld zu **schlagen**.

Eine Bedrohung ist dann gegeben, wenn eine Außenfigur einer gegnerischen Innenfigur in direkter Richtung senkrecht, waagrecht oder schräg gegenübersteht. Innenfiguren können sich gegenseitig **nicht** bedrohen.

Ist eine Innenfigur von einer Außenfigur des Gegenspielers bedroht, darf sie **nicht** springen, sondern **muß** geschoben werden.

Eine Innenfigur ist nur dann bedroht, wenn zwischen ihr und der bedrohenden Außenfigur **keine** andere Figur auf der gedachten Linie steht. Der Angreifer muß also möglicherweise erst versuchen, eine eigene Innenfigur, die zwischen seiner Außenfigur und der Innenfigur des Gegenspielers steht, wegzubewegen. Sind zwei Innenfiguren auf einer Linie von einer Außenfigur bedroht, kann nur die Figur geschlagen werden, die der Außenfigur am **nächsten** steht.

Eine Innenfigur kann **nicht** bedroht werden, wenn sie mit **zwei weiteren eigenen Figuren** auf der gedachten Linie steht, auf der sie bedroht werden soll (**Dreierreihe**). Bei einer Dreierreihe **müssen** die drei Innenfiguren eines Spielers **nicht** direkt hintereinander aufgebaut sein. Durch leere Kästchen voneinander getrennt, kann die Dreierreihe über das ganze Innenfeld reichen. Eine Dreierreihe ist allerdings nur dann intakt, wenn sie von keiner Innenfigur des Gegenspielers unterbrochen ist. Der Gegenspieler kann also eine aufgebauete Dreierreihe dadurch stören, daß er eine seiner Innenfiguren dazwischenschiebt und damit wieder eine bzw. zwei Figuren der Bedrohung aussetzt.

SCHLAGEN:

Eine Innenfigur ist dann von einer Außenfigur **geschlagen**, wenn sie sich mit ihrem nächsten Zug der Bedrohung **nicht** entziehen konnte, oder die Bedrohung vom angegriffenen Spieler übersehen wurde. Die geschlagene Innenfigur wird dann vom Gegenspieler vom Spielfeld genommen. Die schlagende Außenfigur bleibt dabei auf ihrem blauen bzw. grünen Kästchen im Außenfeld stehen.

ZUGFOLGE:

Blau beginnt mit dem Ziehen. Gespielt wird abwechselnd mit **je einem Zug**. Ein Spieler bewegt also **entweder** eine Außenfigur entlang der Linie von einem blauen bzw. grünen Kästchen zum nächstliegenden blauen bzw. grünen Kästchen, **oder** er bewegt eine Innenfigur (Überspringen ist ein Zug, Durchspringen einer »Logischen Kette« ist ein Zug), **oder** er nimmt eine von ihm geschlagene Figur des Gegenspielers vom Innenfeld. Begonnen wird mit den Außenfiguren.

NOCH ZWEI TIPS:

Es ist ratsam, von Anfang an alle vier Außenfiguren in Aktion zu bringen. So kann man flexibler taktieren.

Eine bedrohte Innenfigur muß nicht sofort gerettet werden. Kann man mit dem nächsten Zug eine gegnerische Innenfigur bedrohen, würde das Schlagen Zug um Zug passieren. Es lohnt also nicht. Man sollte deshalb versuchen, dem Gegenspieler immer um eine Schlag-Möglichkeit voraus zu sein.

SPIELENDE:

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler die zehn Innenfiguren des Gegenspielers vom Feld geräumt hat.