

Tobias Grad

ABSTRAKTE BRETTSPIELE



Spielerisches Gehirnjogging für 2 Personen

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Spielprinzipien	6
Grundsätzliches	8

Spiele auf einem 8x8-Spielbrett:

Lines of Action (von Claude Soucie)	16
Inertia (von Christian Freeling)	20
Talpa (von Arty Sandler)	23
Apex (von Jochen Drechsler)	26
Netzwerk (von Sid Sackson)	29
Xodd (von Luis Bolaños Mures)	33
Bombardierung (von Chris Huntoon)	35
Breakthrough (von Dan Troyka)	39
Halma (von George Howard Monks)	42
Double-Dutch (von Fred Horn)	45
Neighbours (von Frank Riepenhausen)	49
Pferdeäpfel (von Alex Randolph)	52
Byte (von Mark Steere)	55
Magneton (von Luca Cerrato)	60
Hasami Shogi reloaded (von Tobias Grad)	63
Dipole (von Mark Steere)	67
Schach (traditionell)	71
Dame (traditionell)	75
Dameo (von Christian Freeling)	78
Schachdame (von Heinrich Richter)	82

Spiele auf einem 5x5-Spielbrett:

Mabambo (von Frank Stark)	85
Seega (traditionell)	88

Sixteen Stone (von Gary Boyd)	91
Hobbes (von Dan Troyka)	94
Mini-Schach (von Tobias Grad)	97
Choko (traditionell)	100
Patterns (von João Pedro Neto)	103
Five Field Kono (traditionell)	106
Vanakriget (von Markus Salo)	108
King's Valley (von Mitsuo Yamamoto)	111
CoNeutron (von Mark Owen)	114
Black Hole: Escape (von Erhan Çubukcuoğlu)	116
Hässliche Entlein (von Dan Troyka)	118
Fianco (von Fred Horn)	121
Karaman (von Markus Salo)	124
Mondrago (von Adrian Schacker)	126
Ententeich (von Dan Troyka)	130
Diggrie (von Tobias Grad)	132
Neutreeko (von Jan Kristian Haugland)	135
Coffee (von Néstor Romeral Andrés)	138
Squava (von Néstor Romeral Andrés)	140
Trio Trio (von Frank Stark)	142
Quattro (von Reiner Knizia)	145
Prisma (von Reiner Knizia)	148
Atrium (von Guy Jeandel)	151
Delta (von Erich Brunner)	153
Stac (von Daniel J. Isom)	155
LOT3 (von Cameron Browne)	158
Tara (von Ben van Dijk & Wil Dijkstra)	160
Von Seite zu Seite (von Tobias Grad)	162
Nachwort	164
Quellen	166

Vorwort

Es freut mich sehr, dass Sie sich für dieses Spielbuch entschieden haben. Dank der Erlaubnis der zahlreichen Spieleautoren beziehungsweise deren Angehörigen wurde dieses Buch möglich. Hierfür möchte ich gleich zu Beginn herzlich danken!

In diesem Buch finden Sie 50 abstrakte Brettspiele. Alle Spiele sind für zwei Spielerinnen beziehungsweise Spieler geeignet.

Im Buch beschreibe ich sowohl traditionelle Spiele als auch moderne Autorenspele. Sofern bekannt, wurden bei jedem Spiel der Autor und das Jahr der Veröffentlichung angegeben.

Viele der hier beschriebenen Brettspiele wurden bislang noch nie in einem Buch veröffentlicht. Zudem liegen einige Spiele erstmals in deutscher Sprache vor.

Meine Intention war es, dass Sie nur wenige Spielmaterialien benötigen. Deshalb habe ich mich auf Spiele beschränkt, die entweder auf einem gewöhnlichen Schachbrett oder auf einem Spielbrett gespielt werden, welches aus fünf mal fünf Spielfeldern besteht. Ein 5x5-Spielbrett werden Sie vermutlich nicht zuhause haben, deshalb können Sie sich auf meiner Website www.grad.de ein solches Spielbrett herunterladen. Wenn Sie auf den Button „Downloads“ klicken, gelangen Sie zur PDF-Datei.

Für die Spiele werden meist lediglich flache Spielsteine oder Schachfiguren benötigt.

Bei den Spielen verzichtete ich bewusst auf eine Altersangabe. Erwachsene werden an diesen „strategischen Leckerbissen“ sicherlich ihre Freude haben. Prinzipiell können zahlreiche der Spiele jedoch auch mit beziehungsweise von Kindern gespielt werden. Einige der Spiele sind von den Regeln her so einfach, dass damit selbst schon Kindergartenkinder an abstrakte Brettspiele herangeführt werden können. Auch in meiner Familie konnte ich die Jüngsten dafür begeistern. Dieses Spielebuch ist deshalb meinen Kindern gewidmet.

Lassen Sie sich bitte von den oft scheinbar einfachen Regeln nicht täuschen. Die Brettspiele haben eine enorme Spieltiefe und bereiten großen Spielspaß.

Mit den Brettspielen in diesem Buch können Sie spielerisch Ihr Gehirn trainieren. Bisher unbekannte Spielregeln fordern auf, aus den gängigen Denkmustern auszubrechen und Neues zu wagen. Während des Spielens werden Sie durch Versuch und Irrtum, aber auch mit Überlegen und Abwägen, neue Strategien entwickeln. Ich wünsche Ihnen deshalb viel Spaß bei diesem spielerischen Gehirnjogging und immer begeisterte Mitspieler an Ihrer Seite!

Spielprinzipien

Die Spiele in diesem Buch beruhen auf unterschiedlichen Spielprinzipien, die nachfolgend kurz erläutert werden. Manche Spiele beruhen auf einer Kombination aus zwei Spielprinzipien.

Blockadespiel:

Ziel des Spiels ist es, die Spielsteine des Gegners zu blockieren, sodass er nicht mehr ziehen kann.

Eliminationsspiel:

Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl von gegnerischen Spielsteinen zu schlagen, zum Beispiel zehn gegnerische Spielsteine oder den gegnerischen König.

Ein alternatives Spielziel kann es auch sein, am Ende des Spiels mehr Spielsteine als der Gegner auf dem Spielbrett zu haben.

Gebietseroberungsspiel:

Spielziel ist es, ein bestimmtes Gebiet auf dem Spielbrett mit eigenen Spielsteinen zu erreichen beziehungsweise zu besetzen, zum Beispiel die gegenüberliegende Grundreihe.

Ein alternatives Spielziel kann sein, mehr Spielsteine auf dem Feld zu platzieren, als der Gegner.

Musterbildungsspiel:

Ziel des Spiels ist es, mit Spielsteinen ein bestimmtes Muster zu bilden, zum Beispiel vier eigene Spielsteine in einer zusammenhängenden und geraden Linie.

Turmbauspiel:

Ziel des Spiels ist es, einen oder mehrere Türme mit einer bestimmten Höhe zu bilden, zum Beispiel einen Turm bestehend aus fünf Spielsteinen, wobei der oberste Spielstein ein eigener Spielstein sein muss.

Verbindungsspiel:

Spielziel ist es, zwei gegenüberliegende Spielbrettseiten mit eigenen Spielsteinen zu verbinden. Bei der Verbindungslinie muss es sich in der Regel nicht zwingend um eine gerade Linie handeln.

Alternativ kann es auch das Spielziel sein, dass alle eigenen Steine miteinander verbunden werden.

Grundsätzliches

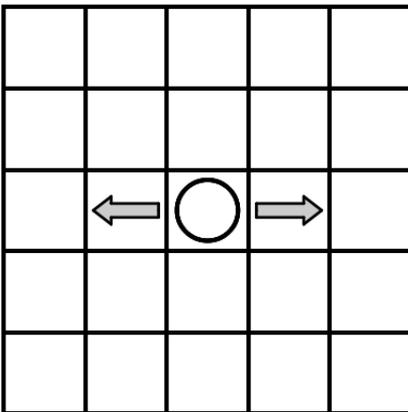
Nachfolgend werden grundsätzliche Begrifflichkeiten geklärt, die für das Verständnis der anschließenden Spielbeschreibungen wichtig sind.

Spielbrett und Spielfelder:

In diesem Buch bedeutet der Begriff Spielbrett immer die gesamte Spielfläche. Ein Spielbrett ist in Spielfelder aufgeteilt. Ein Schachbrett verfügt über 64 Spielfelder. Ein 5x5-Spielbrett weist 25 Spielfelder auf.

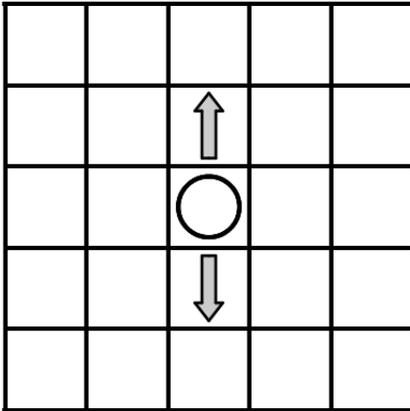
Waagrechte Bewegung:

Eine waagrechte Bewegung bedeutet, dass ein Spielstein entweder nach links oder nach rechts bewegt werden darf.



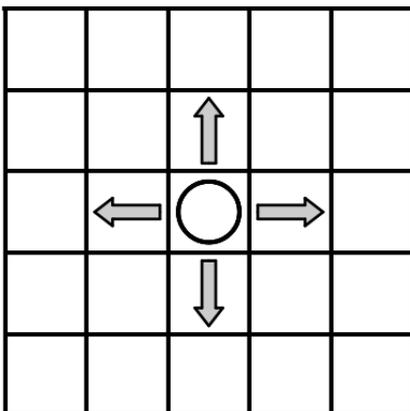
Senkrechte Bewegung:

Eine senkrechte Bewegung bedeutet, dass ein Spielstein entweder nach oben oder nach unten bewegt werden darf.



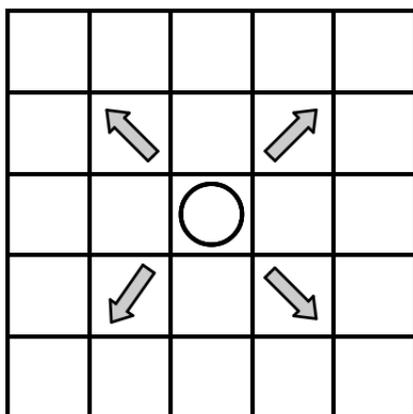
Orthogonale Bewegung:

Eine orthogonale Bewegung bedeutet, dass ein Spielstein waagrecht oder senkrecht bewegt werden darf.



Diagonale Bewegung:

Eine diagonale Bewegung bedeutet, dass ein Stein schräg in alle Richtungen bewegt werden darf.



Rösselsprung:

Der Springer (bekannt vom Schach) bewegt sich einen Schritt orthogonal, danach ein Feld weit diagonal in der ersten Schrittrichtung. In der Abbildung sind die möglichen Zielfelder grau markiert.

