

# Armada

---

<b>Armada</b>	ist der spielend geführte spannende Kampf zweier Flotten.
<b>Armada</b>	ist eine Seeschlacht vor den Küsten Englands, gespielt mit Figuren unterschiedlicher Werte.
<b>Armada</b>	ist ein Strategie-Spiel.
<b>Armada</b>	bringt Erfolge durch mutige Angriffe, aber auch durch List.
<b>Armada</b>	wird von 2 Personen gespielt.

---

## Die „Armada“-Story\*

Von Eugen Oker

Es war einmal ein Papst, der verschenkte England an einen spanischen König. Nun kann man ja leicht herschenken, was einem nicht gehört, aber der König sah darin kein Problem, besaß er doch die größte Flotte seiner Zeit, die „unbesiegbare Armada“, die erst kürzlich einem mächtigen Sultan böß heimgeleuchtet hatte. So unbesiegbar war diese Armada, daß der Monarch den lukrativen Auftrag einem seiner Günstlinge zuschanzte, der von Seefahrt nicht die geringste Ahnung hatte.

Der segelte an einem Juli mit all den Galeoten, Galeassen und Galeonen, insgesamt 130 Schiffen, bestückt mit 30 000 Soldaten und 2600 Kanonen durch den Ärmelkanal. Die hergeschenkten Engländer blieben auf Distanz und beharkten den schwerfälligen Feind effektiv mit wohlgezielten Kanonaden; der spanische Herzog verzog sich nach Calais.

Dorthin schickten ihm die Briten acht Brander. Das waren kleine, wendige Schiffe, schwer zu treffen und vollgeladen mit Holz, Schilf, Stroh, Talg, Pech und Pulver, die von tollkühnen Crews schnell und geschickt in die gegnerische Flotte eindrangten, um sich dort wie Kletten an die dicksten Schiffe zu haken. Die Mannschaft mußte sich mit Booten oder gar schwimmend retten; fing man sie, hängte man sie ohne Federlesens, denn man empfand die Methode als unfein. Den Spanier ergriff angesichts der sich nähernden teuflischen Brandschatzer Panik: er befahl Hals über Kopf die sofortige Flucht – die Armada kappte die Ankertaue und riß aus in die offene See.

So der Feuersbrunst entkommen, beschloß der Herzog, unter Verzicht auf einen weiteren Kontakt mit dem päpstlichen Geschenk, um England herum und dann heim zu ziehen. Aus Furcht vor Attacken hielten sich die ankerlosen Schiffe eng zusammen und wurden durch arge Stürme dezimiert. Sie zerschellten an den Küsten Norwegens und Schottlands und versanken auf offenem Meer.

Im September kam die unbesiegbare Armada nach Spanien zurück. Sie hatte 70 Schiffe und 20 000 Mann verloren, darunter die meisten der 2000 jungen Adligen, die sich zu dem Unternehmen gedrängt hatten.

Spaniens Armada war dahin.

# Armada

## Spielregeln

1. Die Spielfiguren werden von jeder Partei wie folgt auf den Spielplan gestellt:
  - a) 3 Galeonen (große Figuren) auf die 3 farbigen Punkte mit Kreisen.
  - b) 5 Galeoten (mittlere Figuren) auf die 5 farbigen Ornamente.
  - c) 7 Galeassen (kleine Figuren) auf die 7 farbigen Punkte.
2. Man lost aus, wer mit dem Spiel beginnt.
3. Beide Spieler bewegen abwechselnd jeweils eine Spielfigur.
4. Die einzelnen Figuren haben folgende Zug-Möglichkeiten:
  - a) Galeone auf den Kanten der Sechsecke entlang um 1, 2 oder 3 Ecke(n) weiter in jeder beliebigen Richtung.
  - b) Galeote von einem Ornament auf ein benachbartes in jeder beliebigen Richtung.
  - c) Galeasse auf den Kanten der Sechsecke entlang um 1 oder 2 Ecke(n) weiter in jeder beliebigen Richtung.
5. Die einzelnen Figuren haben folgende Schlag-Möglichkeiten:
  - a) Galeone versenkt Galeasse, wenn sie auf eine Ecke eines Sechsecks gezogen wird, auf der letztere steht.
  - b) Galeote versenkt Galeone, wenn sie in die Mitte eines Sechsecks gestellt wird, auf dessen Ecke die Galeone steht.
  - c) Galeasse versenkt Galeote, wenn sie auf eine Ecke eines Sechsecks gezogen wird, in dessen Mitte letztere steht.

Trifft ein Angriff mehrere Gegner, darf nur einer aus dem Spiel genommen werden.
6. Eigene und gegnerische Spielfiguren dürfen nicht übersprungen werden.
7. Zwei Spielfiguren an einer Ecke oder auf einem Ornament sind nicht erlaubt.
8. Ziel ist, den Gegner kampfunfähig zu machen. Das ist immer dann der Fall, wenn er
  - a) nicht mehr in der Lage ist, einen Zug auszuführen, oder
  - b) nicht mehr in der Lage ist, Schiffe anzugreifen, oder
  - c) alle Schiffe verloren hat.

Wer das bei seinem Mitspieler erreicht hat, ist Sieger.
9. Wenn beide Spieler nicht mehr in der Lage sind, dem Gegner Spielfiguren wegzunehmen, wird ermittelt, wer noch die größte Streitmacht besitzt. Dabei zählt jede Galeone 3 Punkte, jede Galeote 2 Punkte und jede Galeasse 1 Punkt.

Bei gleichhohen Punktzahlen ist das Spiel unentschieden, bei unterschiedlich hohen ist der Spieler mit der höheren Punktzahl Sieger.

\* Die Spiel-Story ist entweder frei erfunden, zum Teil wahr, oder aber ganz und gar authentisch. Darüber läßt uns Eugen Oker im Unklaren. Das müßten wir schon selbst herausfinden, meint er, denn schließlich wolle er ja nicht bloß Einleitungen schreiben, sondern Vorspiele, Einstimmungen. Und da kümmerge ihn die Wahrheit wenig. Kommen Sie dem Schalk selbst auf die Sprünge. Manchmal trägt er dick auf, gibt kräftige Hilfen mit Wortspielen, meist in Namen versteckt, stellt falsche Bezüge zwischen reellen Fakten her und dichtet echten Personen Erfundenes an. Uns hat noch jede Story amüsiert. In diesem Sinne: Spielen und lachen Sie mit!