

Convoy

Ein strategisches Spiel

Ein Spiel von



25/2135:4/10/12.73/10

Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden bei Stuttgart

6



Spielende

Hat ein Spieler seine 7 Steine (Kolonne) auf die diagonal gegenüberliegenden Felder gebracht, ist das Spiel zu Ende. Er ist Sieger.

- Er könnte mit Stein ⑦ aufschließen und warten bis Spieler B mit seinen Steinen ②, ④ oder ⑤ weiterzieht.
- Er könnte aber auch mit seinem Spitzenstein ① über ② zwischen die beiden gegnerischen Steine ① und ② ziehen. Damit würde er Spieler B in eine schwierige Lage bringen, denn er trennt dessen Spitzenstein von der Kolonne.
- Spieler B müßte dann – nach seinem nächsten Wurf – versuchen, mit ① zu seiner Kolonne zurückzuziehen (unterbrochener Pfeil).

Halten Sie Ihre Kolonne immer möglichst eng zusammen. Das gilt vor allem dann, wenn Sie mit gegnerischen Kolonnen zusammenstoßen. Sind Sie blockiert, so versuchen Sie, durch sofortige Richtungsänderung zeitraubende Umwege oder Wartezeiten abzuwenden. Ideal ist es natürlich, wenn Sie gleichzeitig durch eine Lücke in der gegnerischen Kolonne ziehen und damit den Gegner blockieren können.

Viel Spaß
Ihre ASS

Convoy ist ein neues, außergewöhnliches Taktikspiel, zu dem auch Würfelglück gehört. Der Würfel bestimmt die Marschgeschwindigkeit eines Convoys (einer Kolonne). Jeder Spieler bestimmt durch taktisch kluges Ziehen jedoch selbst, wie schnell er sein Ziel erreicht. Dies geschieht durch Sichern der eigenen Bewegungsfreiheit und geschickte Behinderung des Gegners. Man kann den Gegner z. B. blockieren oder ihn zu zeitraubenden Umwegen zwingen.

Spieler und Zubehör

Das Spiel enthält 1 Spielplan, je 7 Spielfiguren in roter, grüner, gelber und blauer Farbe, sowie 1 Würfel. Man spielt zu zweit, zu dritt oder zu viert. Jeder Spieler erhält 7 Figuren einer Farbe, mit denen er seine Kolonne bildet. Bei 2 Mitspielern sollte jeder Spieler zwei Kolonnen gleichzeitig übernehmen, wobei aber mit jeder Farbe für sich gespielt wird.

Spielvorbereitung

Jeder der Mitspieler stellt seine 7 Figuren auf die von 1 bis 7 nummerierten gleichfarbigen Startfelder.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, seine 7 Steine möglichst in geschlossener Kolonne zum diagonal gegenüberliegenden Eckfeld mit gleichfarbigem Grund zu bringen und über dieses Feld die Ausgangsfelder des Gegners zu besetzen. Die roten Spielfiguren müssen also beispielsweise von den roten Startfeldern 1 bis 7 über das diagonal gegenüberliegende rote Eckfeld, das gleichzeitig das grüne Startfeld Nr. 1 ist, auf die grünen Ausgangsfelder 1 bis 7 gelangen.

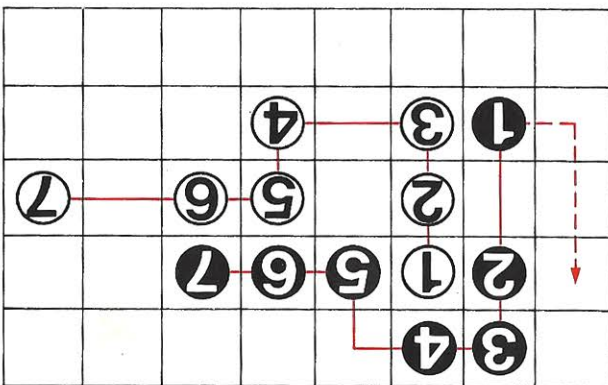
Spielverlauf

Es beginnt der Spieler, der die höchste Zahl gewürfelt hat. Wer an der Reihe ist, darf einmal würfeln und einen Zug machen. Dann würfelt und zieht sein linker Nachbar usw.

Die Sternfelder

Jeder Spieler muß mit seiner Kolonne über das Sternfeld der eigenen Farbe ziehen. Die Felder mit den Sternen in gegnerischer Farbe dürfen nicht besetzt werden. Es darf auch nicht darüber hinweg gezogen werden.

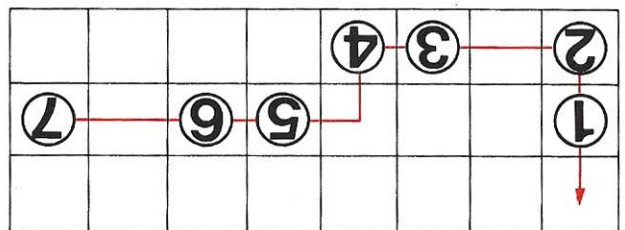
Ⓛ = Steine Spieler A Ⓜ = Steine Spieler B
 Spieler A ist mit seiner Kolonnen-Spitze blockiert. Er würfelt 4. Nun hat er verschiedene Möglichkeiten:



Beispiel 6:

wählen. Abbiegen dürfen auch sie nur rechtwinklig.
 — Ist die eigene Kolonne durch gegnerische Steine blockiert, versucht man möglichst rasch und ohne große Umwege, den Gegner zu umgehen oder durch die gegnerische Kolonne zu ziehen, falls es eine Lücke gibt.

weil sonst mehr als drei freie Felder innerhalb seiner Kolonne entstehen. Am besten zieht er mit Stein 7 zwischen Stein 4 und 5.
 — Es besteht kein Zugzwang. Wer nicht ziehen kann oder will, setzt aus.
 — Ist ein Stein oder mehrere gegnerische Steine in der eigenen Kolonne, so gelten diese nicht kurzfristig länger. Eine Kolonne kann also (7 Steine + 3 unbesetzte Felder + gegnerische Steine). Zieht der Gegner in dieser Situation mit einem Stein aus der Kolonne heraus, so müssen zunächst die freien Felder auf 3 vermindert werden.
 — Anschlußsuchende Steine müssen nicht exakt dem Weg der Kolonne folgen. Sie können auch einen kürzeren oder längeren Weg



Grundsätzliche Regeln

– Eigene Steine dürfen wie leere Felder übersprungen werden.

Beispiel 1:

	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

Ausgangssituation: Der Spieler würfelt ④. Er zieht mit Stein ⑤ über 4 eigene Steine auf das leere Feld vor ①.

⑤	①	②	③	④		⑥	⑦

- Ein Zug darf immer nur auf einem unbesetzten Feld enden.
- Gegnerische Steine wirken blockierend. Sie dürfen nicht übersprungen werden.
- Die Marschrichtung einer Kolonne kann nur rechtwinklig geändert werden (nicht schräg bzw. diagonal), und zwar:

1. mit dem Stein an der Spitze.

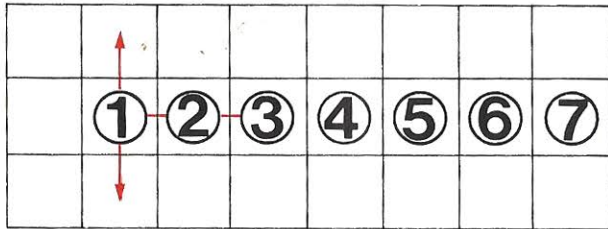
Beispiel 2: Der Spieler würfelt ④ und zieht mit Stein ①.

	←	→					
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	←	→					

Er hat 6 Möglichkeiten die Marschrichtung zu ändern (siehe Pfeile). Wie das Beispiel zeigt, darf

die Richtung auch mehrmals geändert werden (mit $\begin{smallmatrix} \blacksquare \\ \cdot \end{smallmatrix}$ 2 mal, mit $\begin{smallmatrix} \blacksquare \\ \cdot \\ \cdot \end{smallmatrix}$ 3 mal, usw.).

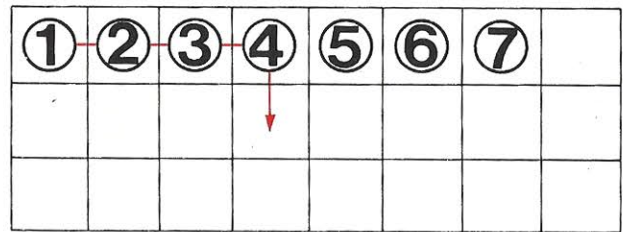
2. durch Überspringen des Steines an der Spitze.
Beispiel 3:



Der Spieler würfelt $\begin{smallmatrix} \blacksquare \\ \cdot \end{smallmatrix}$. Er kann z. B. mit Stein ③ auf eines der beiden Felder (s. Pfeil) springen. Dann ist Stein ③ die neue Spitze.

3. durch Rückwärtsziehen des Spitzensteines
Beispiel 4:

Der Spieler würfelt $\begin{smallmatrix} \blacksquare \\ \cdot \\ \cdot \end{smallmatrix}$. Er könnte nun mit ① rückwärts ziehen, die Richtung bei Stein ④ wechseln und den Zug auf dem Feld mit Pfeil beenden. Damit hat die Kolonne die neue Richtung.



- Ist eine Richtungsänderung vorgenommen, müssen alle nachfolgenden Steine dieser neuen Richtung folgen. Die Kolonne kann so z. B. eine Zickzack-Form erhalten.
- Mit jedem Zug kann eine Kolonne eine neue Richtung bekommen. Der zuletzt gesetzte Stein weist in diese Richtung (s. Beispiele 2, 3 und 4).
- Innerhalb einer Kolonne (von Stein 1 bis Stein 7) dürfen nie mehr als 3 freie Felder sein. Sind bereits 3 Felder zwischen Stein 1 und Stein 7 unbesetzt, darf mit dem nächsten Zug nicht so gezogen werden, daß ein viertes, freies Feld innerhalb der Kolonne entsteht.

Beispiel 5:

Der Spieler würfelt eine $\begin{smallmatrix} \blacksquare \\ \cdot \\ \cdot \\ \cdot \end{smallmatrix}$. Er darf nun z. B. mit Stein 1 oder 2 nicht in Pfeilrichtung ziehen,