

Patara

Ein „Patara“ entsteht, wenn es keinem der beiden Spieler gelingt, sechs Spielsteine in eine Reihe zu bringen oder dem Gegner wenigstens sechs Spielsteine wegzunehmen, obwohl der Spielplan voll besetzt ist. In diesem Falle zählen nur die dem Gegenspieler weggenommenen Spielsteine. Danach wird der Spielplan für das nächste Spiel abgeräumt.

Höflichkeitsregeln für Megiddo

Sobald ein Stein auf dem Spielplan gesetzt und vom Spieler losgelassen worden ist, kann er nicht mehr bewegt werden, es sei denn, beim Weggehen nach einem Einschluß. Sobald der Stein gesetzt ist, sollte der Spieler anmelden, ob er seinen Zug durch zusätzliche Einschließungen fortsetzen will und, wenn dies der Fall ist, erklären, daß er seinen Zug beendet hat.

Spielsteine, die man dem Gegner abgenommen hat, werden während des Spieles für beide Spieler sichtbar am Spielplanrand abgelegt.

Sollten Sie zu diesem Spiel Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

APEX Spiel + Hobby GmbH
Postfach 1043, Badstraße 5, D-8500 Nürnberg 1

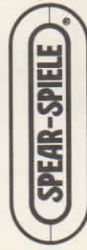
MEGIDDO

Aus dem Sand der Zeit
ein fesselndes Taktikspiel für Kenner und Köhner

Für 2 Spieler ab 7 Jahren

SPEAR-Spiel Nr. 04157

Printed in the UK for Apex Spiel + Hobby GmbH under License from Global Games, Inc. Spokane, Washington, USA
© 1984 Global Games, Inc. Spokane, Washington, USA



Inhalt

Megiddo wird auf einem Spielplan gespielt, der durch 5 konzentrische Kreise gekennzeichnet ist, die von einem sechszackigen Stern im Mittelpunkt ausgehen. Jeder der beiden Spieler erhält 28 Spielsteine einer Farbe zum Stecken.

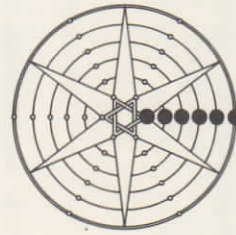
Das Spiel

Vor Spielbeginn muß der Spielplan vollständig abgeräumt sein. Nachdem vereinbart wurde, wer anfängt, steckt der erste Spieler einen Spielstein in irgendeines der ausgestanzten Löcher (nach dem ersten Spiel beginnt immer der Spieler, der das vorhergehende Spiel verloren hat).

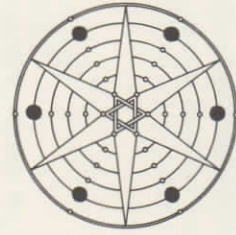
Danach setzen beide Spieler abwechselnd ihre Spielsteine. Einmal gespielt, darf ein Spielstein nicht mehr bewegt werden, es sei denn, er wird vom Gegner gewonnen. Die Spieler bauen ganz einfach ihre Position auf dem Spielplan Stein für Stein aus, bis ein Spieler auf eine der beiden nachstehend erläuterten Arten das Spiel gewinnt.

Das Spielende

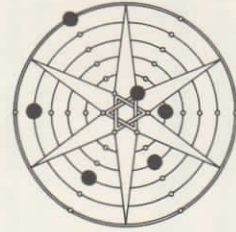
1. Bei „Megiddo“ gewinnt der Spieler, der sechs Steine in einer Reihe gesteckt hat, und zwar entweder auf einen Radius, auf einer Kreislinie (zirkular) oder spiralförmig (Beispiel I). Zu beachten ist, daß auch die Zacken des Innensternes wie ein Kreis zählen. Auf ihnen kann ein zirkulares „Megiddo“ gesetzt werden, indem jeder der Zacken besetzt ist. Ein radiales oder spiralförmiges „Megiddo“ durch den Stern hindurch ist dagegen nicht erlaubt.



Radial



Zirkular



Spiralig

Beispiel I

2. Bei „Arbatta“ gewinnt der Spieler, der dem Gegner zuerst sechs oder mehr Steine weggenommen hat. Der erste Spieler, der „Megiddo“ oder „Arbatta“ erreicht hat, gewinnt das Spiel.

In beiden Fällen darf der gewinnende Spieler seinen Gewinnzug aber so lange weiterführen, bis er alle daraus entstehenden Einschließungen durchgezogen hat (siehe „Mehrfaches Einschließen“).

Das Einfangen und Wegnehmen von gegnerischen Spielsteinen

Angrenzende Steine des Gegners können immer nur in Paaren eingeschlossen und weggenommen werden. Die dem Gegner weggenommenen Steine werden dann durch zwei eigene Steine ersetzt.

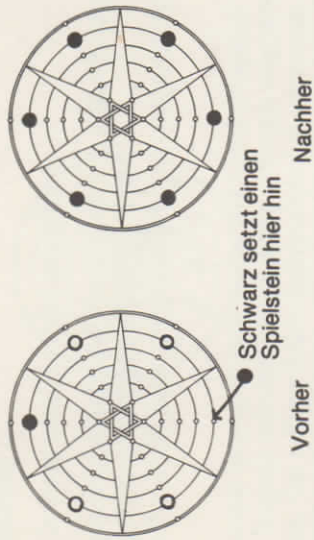


Beispiel II

Schwarz setzt seinen Spielstein auf den angezeigten Punkt und schließt damit ein weißes Spielsteinpaar ein. Dieses weiße Paar ist damit eingefangen, es wird vom Spielstein entfernt und durch zwei schwarze Spielsteine ersetzt. Einschließungen sind auf einer radialen, zirkularen oder spiralförmigen Linie möglich, aber auch hier wieder nicht durch den Stern hindurch. Die zwei einschließenden Steine müssen direkt an das übereinander sitzende Paar ohne Abstände anschließen.

Mehrfaches Einschließen

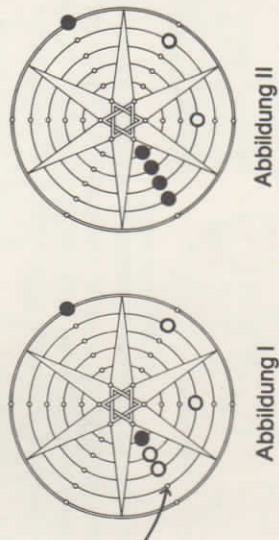
In bestimmten Situationen kann das Setzen eines einzelnen Spielsteines die Auswirkungen haben, daß mehr als nur ein Paar gegnerischer Spielsteine eingeschlossen wird (Beispiel III).



Beispiel III

Schwarz hat 4 weiße Steine eingeschlossen, gewinnt gleichzeitig mit „Megiddo“ und erhält 10 Punkte.

In einer anderen Spielstellung kann es auch vorkommen, daß das Einfangen eines Paares im gleichen Spielzug zu der Einschließung eines weiteren Paares führt, nämlich nachdem der Spieler die gegnerischen Steine weggenommen und durch seine eigenen ersetzt hat (Beispiel IV). Das Einfangen schreitet auf diese Weise fort, bis keine gegnerischen Steine mehr eingeschlossen werden können.



Beispiel IV

In Abbildung I schließt Schwarz zunächst ein gegnerisches Paar radial ein und ersetzt es dann durch seine eigenen schwarzen Spielsteine, Abbildung 2. Dadurch wird im selben Spielzug ein weiteres weißes Paar jetzt spiralförmig eingeschlossen und ebenfalls durch schwarze Spielsteine ersetzt — Abbildung III.

Beispiel IV

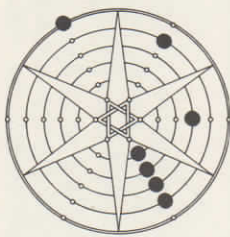
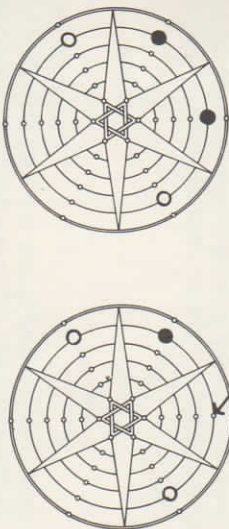


Abbildung III

Das Setzen in eine Einschlußposition

Ein Spielstein darf in eine Lücke zwischen zwei gegnerischen Steinen gesetzt werden, auch wenn dadurch eine Einschließposition entsteht. Dadurch, daß diese sozusagen nachträglich entsteht, hat der Zug **kein** Wegnehmen der eingeschlossenen Spielsteine zur Folge (Beispiel V).

Beispiel V



Schwarz setzt seinen Spielstein hier hin

Vorher

Nachher

Grundregel für das Einschließen

Hat ein Spieler Spielsteine seines Gegners eingeschlossen, so hat er nicht die Wahl, ob er sie auf dem Spielplan beläßt oder nicht. Alle eingeschlossenen Steine **müssen** dem Gegner weggenommen werden. Nun wird es im Spiel unweigerlich vorkommen, daß die Spieler Einschließpositionen übersehen und es erst später im Verlauf des Spieles entdecken. In diesem Fall bleiben die eingeschlossenen Spielsteine auf dem Spielplan.

Die Punktabrechnung

Am Ende jedes Spieles wird wie folgt gepunktet:

MEGIDDO: Sechs Punkte für den Gewinn und je einen Punkt für jeden dem Gegenspieler abgenommenen Stein.

ARBATTA: Ein Punkt für jeden dem Gegenspieler abgenommenen Stein.

Beispiele:

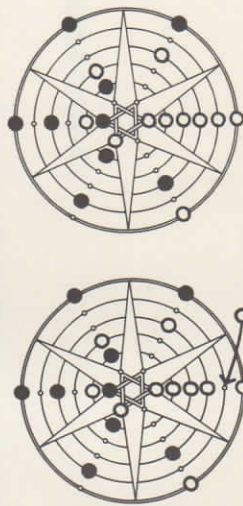
Hat Schwarz sechs Steine in eine Reihe gebracht (Megiddo gemacht) und außerdem dem Gegner während des Spieles 4 Steine weggenommen, so erhält er 10 Punkte. Hat während des Spieles Weiß 2 schwarze Steine weggenommen, so erhält er zwei Punkte. Das Ergebnis ist dann 10:2. Ein Megiddo-Match hat der Spieler gewonnen, der zuerst in einer Serie von abgeschlossenen Spieles 36 Punkte erreicht hat.

Das Doppel-„Megiddo“

Ein Doppel-„Megiddo“ entsteht, wenn durch den letzten Spielzug gleichzeitig zwei Megiddos gebildet werden. Dies kann sowohl durch das Setzen eines Steines (Beispiel VI) wie auch durch mehrfaches Einschließen geschehen.

Ein Doppel-„Megiddo“ zählt 18 Punkte plus einem Punkt für jeden dem Gegner abgenommenen Spielstein.

Zur Beachtung: In ganz seltenen Fällen kann es auch dazu kommen, daß mehr als zwei Megiddos in einem Zug gebildet werden. In diesem Fall zählt jedes zusätzliche Megiddo 12 Punkte, bei einem Dreifach-Megiddo, also 30 Punkte plus einem Punkt für jeden dem Gegner abgenommenen Spielstein.



Weiß setzt seinen Spielstein hier hin

Vorher

Nachher

Beispiel VI

Der Gewinnzug von Weiß hat gleichzeitig zwei Megiddos — ein radiales und ein spiralliges — ergeben. Dieser Zug bringt allein 18 Punkte.