

# XERXES

# Grundberg

## Spielanleitung

Ein strategisches Spielsystem für 2 Spieler

Kurt Heuser · Bearbeitung E. Oker 1. Auflage 1973

Alle Rechte einschl. das Recht zu Übersetzung in fremde Sprachen:  
F.X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG, München

## Vorwort

Das Spiel entstand in der Savanne von Mocambique. Der Autor ersann es dort während seiner Zeit als Pflanzer. Er wurde später als Schriftsteller und Drehbuchautor von „Befreite Hände“, „Rembrandt“, „Via Mala“ und vielen anderen Werken bekannt. Obwohl dem Halma sehr ähnlich, ist es durch eine Änderung der Regel, wonach die übersprungenen Figuren geschlagen werden, zu einem strategischen Spiel erster Ordnung geworden, das die Gegner ständig zu neuen taktischen Überlegungen zwingt.

## Das Spielziel

ist nicht die Vernichtung des Gegners, sondern die Besetzung eines bestimmten Platzes im Rücken des Gegners.

Bei „Xerxes“ ist die Grundaufstellung die Phalanx, die breit angelegte, starre Kampfformation des Altertums, bei „Frundsberg“ ist sie der wilde Haufen, eine taktische Form der Barockzeit; hier werden auch schon die Gegebenheiten des Geländes ins Spiel einbezogen. Bei „Xerxes“ siegt, wer das besonders herausgehobene Feld im Rücken des Gegners mit einer Figur besetzt, bei „Frundsberg“ siegt, wer das zwei Felder große Hauptquartier des Gegners mit zweien seiner Figuren besetzt.

## Das Spielzubehör

„Xerxes“ besteht aus:

1. dem „Xerxes“-Spielplan und
2. zwei Sätzen roter und blauer Spielfiguren, je 2 x 24 Stück
3. Spielanleitung

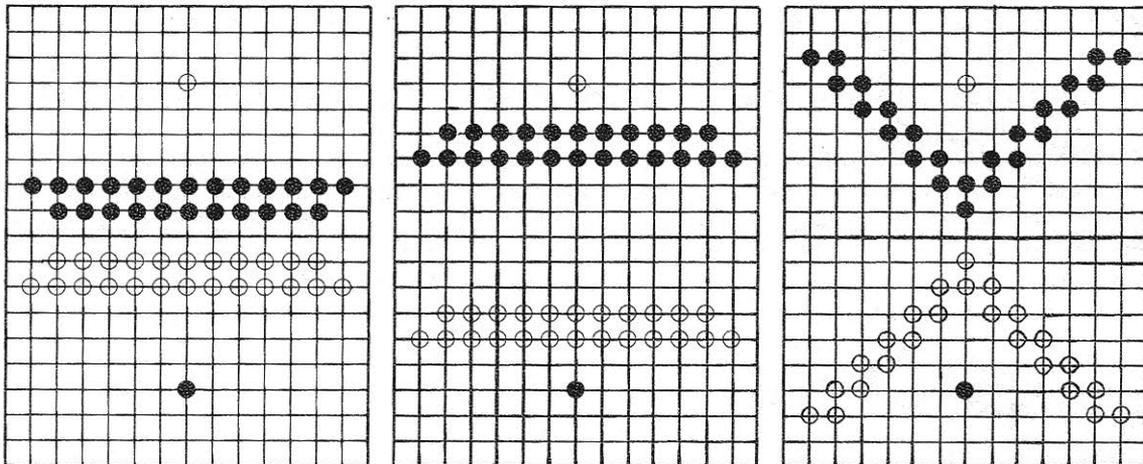
„Frundsberg“ besteht aus:

1. dem „Frundsberg“-Spielplan
2. zwei Sätzen roter und blauer Spielfiguren, je 2 x 24 Stück
3. einer Sichtblende

## Der Spielbeginn

„Xerxes“

Der „Xerxes“-Spielplan liegt der Länge nach zwischen den Spielern, die eine der drei Grundformationen wählen:



Sie plazieren ihre Spielfiguren sinngemäß auf den Schnittpunkten der Linien. Um den ersten Spielzug wird gelöst.

„Frundsberg“

Auf dem „Frundsberg“-Spielplan wird quer über die Mitte des längs zwischen den Spielern liegenden Spielplans die Sichtblende aufgestellt.

Die Spieler postieren ihre Spielfiguren nach freiem Ermessen in den Feldern auf ihrer Spielplanhälfte, wobei man die Aufstellung des Gegners nicht wahrnehmen kann.

Nach vollendeter Aufstellung wird die Sichtblende entfernt. Um den ersten Zug wird gelöst.

## Der Spielverlauf

„Xerxes“

Die Figuren ziehen oder springen wie beim Halma abwechselnd, gerade oder schräg in jede Richtung.

Gezogen wird vom eigenen Feld auf eines der benachbarten Felder. Gesprungen kann werden, wenn sich eine Figur auf einem Nachbarfeld befindet und das Feld dahinter frei ist. Es darf von einer Figur in einem Zug so oft gesprungen werden, als dies möglich ist. Dabei bleiben eigene Figuren stehen, **gegnerische sind geschlagen und werden aus dem Feld genommen.**

„Frundsberg“

Ziehen, springen und schlagen erfolgt wie bei „Xerxes“. Durch den Fluß aber darf nur gezogen werden. Es darf nicht über und längs des Flusses oder aus dem Fluß heraus gesprungen oder geschlagen werden. Springt eine Figur aber in den Fluß hinein, gilt sie als geopfert und wird aus dem Spiel genommen. Das Hauptquartier – das Doppelfeld der eigenen Farbe – darf von eigenen Figuren nicht besetzt werden. Ein eingedrungener Gegner darf nicht mehr geschlagen, er darf aber übersprungen werden.

## Taktische Hinweise

„Xerxes“ und „Frundsberg“ lassen der individuellen Spieltaktik viel Spielraum. Vorsichtige Naturen bevorzugen das langsame, aber wuchtige Vorrücken der ganzen Streitmacht, also den schwer angreifbaren Block, Hasardeure springen gern unbekümmert drauflos, opfern oft leichtfertig ganze Flügel und gewinnen gelegentlich doch noch um eine Nasenlänge. Gewiegte Taktiker lösen die Schlacht in einzelne Scharmützel auf und starten dann im richtigen Augenblick einen schnellen Vorstoß aufs Ziel. Aber auch kühne Husarenritte einzelner Figuren können den Gegner in arge Bedrängnis bringen. Meist aber wird es darauf ankommen, alle diese Strategien beim entsprechenden Gegner im rechten Moment anzuwenden.