

PAGODE

Spielanleitung

das problemreiche Brettspiel für 2 Spieler

Valentin Siena Bearbeitung: E. Oker I.Auflage 1973

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

Vorwort

Tief im Dunkel der Vergangenheit Ostasiens liegt die Herkunft von „*Pagode*“.

Es übertrifft mit seinen 6000 Kombinationsmöglichkeiten die anderen großen Brettspiele des Ostens um ein Vielfaches (Schach 400, Go 1800).

„*Pagode*“ ist in seiner Spielweise ganz anders als die genannten Klassiker. Es ist ein Wettbewerb um die Darstellung der wertvollsten Figuren auf dem Brett, beziehungsweise ihre Verhinderung.

„*Pagode*“ hat bei all seinen Möglichkeiten oft einen rapiden Verlauf: Entscheidungen vor dem zehnten Zug sind nicht ungewöhnlich, unentschiedene Partien hingegen äußerst selten.

Das Spielzubehör

„*Pagode*“ besteht aus

1. Spielplan
2. zwei Sätzen Spielstücke, 14 grün und 14 rot, davon je 7 Steine (quadratisch) und 7 Säulen (rund).
3. eine Spielanleitung

Der Spielbeginn

Das Brett zwischen den Spielern liegt so, daß die Buchstaben (waagrecht) und die Zahlen (senkrecht) für die Spieler lesbar sind.

Jeder Spieler bekommt einen Satz Spielstücke. Um die Farbe kann, um den ersten Zug muß gelöst werden.

Der Spielverlauf

Im Spiel werden die Spielstücke abwechselnd einzeln auf die Felder gesetzt, von Feld zu Feld versetzt oder wieder vom Brett genommen. Jede solche Aktion ist ein Zug.

Dabei dürfen

die Steine entweder gesetzt oder vom Brett genommen werden.

Die Säulen bleiben auf dem Brett. Sie können entweder gesetzt oder auf ein beliebiges Feld **der gleichen Farbe** versetzt werden.

Hat ein Spieler **alle** seine Spielstücke auf dem Brett, darf er **abbrechen**, das heißt, soviele **eigene Steine** als er will in einem Zug vom Brett nehmen. Diese Steine sind nicht aus dem Spiel; sie können wieder gesetzt werden. Kein Spieler darf zweimal hintereinander abbrechen. Das darf er erst wieder, wenn auch sein Gegner einen Abbruch getätigt hat. Ein Spieler darf auch **gegnerische Zäune, Mauern und Ruinen abreißen** (siehe **Die Gebäude**). Diese Spielstücke gelten als **geschlagen** und dürfen nicht wieder gesetzt werden.

Ein einzelnes gegnerisches Spielstück kann geschlagen werden, indem man es einkreist und zwar dergestalt, daß es auf dem Schnittpunkt von vier eigenen Spielstücken liegt, wobei die Abstände von je zweien gleich sein müssen (z.B. e5 wird eingekreist durch e1, e9, c5 und g5). Ein solches „**Kreuz**“ muß gemeldet werden. Erst wenn der Gegner sein Spielstück nicht vom Brett nimmt (Stein) oder versetzt (Säule), darf er geschlagen werden. Abbrechen, abreißen oder Schlagen ist kein Zugzwang.

Die Spielstücke und ihre Funktionen

Durch Setzen oder Versetzen ihrer Spielstücke versuchen die Spieler, auf dem Brett Figuren zu bilden, die **Gebäude** genannt werden. Sie sind verschieden:

- Hütte** = 4 Spielstücke im Quadrat unmittelbar nebeneinander (etwa e3 f3 e4 f4).
Es sind 64 Hütten möglich.
- Haus** = 4 Spielstücke im Quadrat mit Zwischenräumen von 1 -3 Feldern. Das kleinste Haus ist also 3x3, das größte 5 x5 Felder groß. Ein Haus kann nur auf Geraden, nicht auf Diagonalen errichtet werden. (b3 b6 e3 e6 = Haus; d2 b4 f4 d6 = kein Haus). Es sind 110 Häuser möglich.
- Burg** = 4 Spielstücke im Quadrat mit Zwischenräumen von 4-7 Feldern. Die kleinste Burg ist also 6 x 6, die größte 9 x9 Felder groß. Wie ein Haus darf auch eine Burg nur auf Geraden und nicht auf Diagonalen errichtet werden. Es sind 30 Burgen möglich.
- Turm** = 4 Spielstücke im langgezogenen Rechteck, wobei alle Spielstücke am Rand liegen, je 2 unmittelbar nebeneinander und sich gegenüber. (Etwa f1 g1 f9 g9).
Es sind 16 Türme möglich.
- Pagode** = 4 Spielstücke im Quadrat auf den Diagonalen, wobei alle Spielstücke auf dem (besonders gekennzeichneten) Mittelkreuz liegen. (Kleinste Pagode = d5 e4 e6 f5; größte Pagode a5 e1 e9 i5). Es sind 4 Pagoden möglich.

Zu diesen „positiven“ Gebäuden gesellen sich noch die „Negativen“:

Zaun = 3 Spielstücke in einer Reihe mit gleichen Abständen. Zäune entstehen nicht auf Diagonalen.

Mauer = 4 Spielstücke, die, einerlei wo, in einer Reihe liegen. Mauern entstehen nicht auf Diagonalen.

Ruine = **Hütte, Haus, Burg, Turm** oder **Pagode** nur aus Säulen bestehend.

Hütten sind die bescheidensten Gebäude, **Häuser** die häufigsten, **Burgen** am schwersten zu erkennen, **Türme** hingegen sehr leicht, **Pagod**en sind die wertvollsten. Bei **Hütten, Häusern und Burgen** haben das Feld links unten und rechts oben stets die gleiche Farbe. Felder, durch deren Besetzung **Zaun** oder Mauer entstünde, heißen **verlorene Felder**. Sie spielen eine wichtige Rolle bei allen Kombinationen.

Der Spielwert der Spielstücke

Die Spielstücke haben nur als Teil von Gebäuden einen Sinn, dabei aber nur die Steine einen Wert, denn es zählen:

Säule = 0 Punkte.

		auf fremder Farbe	auf eigener Farbe
Stein	= in Hütte	1 Punkt	2 Punkte
	= in Haus	5 Punkte	10 Punkte
	= in Burg	10 Punkte	20 Punkte
	= in Turm	11 Punkte	22 Punkte
	= in Pagode	15 Punkte	30 Punkte

Besteht ein Gebäude nur aus Steinen, gilt jeder Stein nochmals das Doppelte.

Der Wert eines Gebäudes liegt also zwischen 1 Punkt (**Hütte** aus 3 Säulen und 1 Stein auf fremder Farbe) und 180 Punkten, (der größten Pagode nur aus Steinen, 2 davon auf eigener Farbe). **Steine in kombinierten Gebäuden**, die also zu 2 oder gar 3 Gebäuden gehören, haben den Wert für jedes Gebäude, dessen Bestandteil sie sind.

Das Spielziel

Ist einem Spieler ein Gebäude geglückt, dann darf er es ab dem nächsten Zug melden und seinen Wert bestimmen. Der Gegner hat dann noch einen Zug. Gelingt es ihm, mit diesem ein wertvolleres Gebäude zu errichten, hat er gewonnen. Es gilt **nur ein Gebäude** (oder Doppelgebäude), nicht etwa die Summe mehrerer, von denen natürlich das wertvollste. Vorsicht, daß dabei keine **Zäune** oder **Mauern** entstehen: das Gebäude wäre ungültig! Es ist ins Belieben eines Spielers gestellt, ob er nach Errichtung des ersten Gebäudes das Spielende herbeiführen oder lieber weiterbauen will, um zu einem höheren Ergebnis zu gelangen.

Bei der **Punktwertung** gilt nur der Score des Siegers, nicht etwa die Differenz gegenüber einem Gebäude des Gegners.

Eine Partie kann aber auch **durch Aufgabe** beendet werden. In diesem Fall gilt das wertvollste Gebäude des Gegners. Hat er keines, gilt jeder **Stein**, den er auf dem Brett hat **10 Punkte** (20 Punkte auf eigener Farbe).

Rechtzeitig aufgeben ist im Turnier eine große Kunst, denn gewöhnlich wird *Pagode* über mehrere, vorher vereinbarte Partien gespielt. Die klassische Zahl ist 10.

Eine Partie kann auch **unentschieden** enden, was freilich selten vorkommt. Ein solches Remis wird entweder vereinbart, wenn beide Spieler so viele Spielstücke verloren haben, daß kein Gebäude mehr entstehen kann, oder wenn ein Zug dreimal so wiederholt wird, daß dreimal die gleiche Stellung zustande kommt.

Taktische Hinweise

Im Gegensatz zu „Schach“ oder „Go“ gibt es für „Pagode“ noch keine bekannten Strategien. Das folgende aber sollte beachtet werden:

Starke Felder sind die Felder am Rand und auf dem Mittelkreuz. Die farbigen Felder sind stärker als die schwarzen. Das Mittelfeld ist besonders schwach.

Es empfiehlt sich, die Spielstücke nicht zu stark zu häufen, sondern sie gut über das Brett zu verteilen. Steine sollten tunlichst auf eigener Farbe plziert werden.

Das direkte Anstreben eines Gebäudes hat für den Gewinn einer Partie nicht viel Sinn, man fährt aber gut, wenn man den Gegner damit zwingt, für ihn ungünstig zu operieren. So kann man ihn zwingen, seine Spielstücke so zu setzen, daß „verlorene Felder“ entstehen, oder seine Säulen unvorteilhaft zu plazieren: liegen diejenigen eines Spielers nämlich etwa alle auf roten und schwarzen Feldern, hat der andere auf den grünen große Bewegungsfreiheit.

Wer Gebäude wirksam anstrebt, sollte so setzen, daß zwei Gebäude gleichzeitig entstehen, sodaß der Gegner nur eines verhindern kann, das andere aber zulassen muß. Es ist ein großer Zugvorteil, zuerst alle Spielstücke auf dem Brett zu haben. Dies kann man erzwingen, wenn man den Gegner veranlaßt, Säulen zu versetzen oder Steine zurück-zuziehen. Abschließend sei erinnert, daß ein Spiel allein nicht das Turnier entscheidet, man den Gewinn eines Gegners also, wenn er schon nicht zu verhindern ist, durch rechtzeitige Aufgabe so niedrig als nur möglich hält.

In der F.X. SCHMID-Buchkassettenreihe sind diese Spiele erschienen:

- © Edmond Dujardin „**1000 Kilometer**“, das internationale Rallye Kartenspiel, in dem es darauf ankommt, eine vorgeschriebene Rallye-Strecke möglichst schnell zu durchfahren und den Gegner dabei zu hindern, dieses Ziel früher zu erreichen. Für 2 bis 3 Spieler oder 4 bis 6 Mannschaften.
Bestell-Nr. 70009
- H. v. Kernnitz „**Quiz für Globetrotter**“ Man muß nicht Weltreisender sein, um an diesem Spiel mit 550 Quizfragen und 43 Bildkarten von Weltwundern Freude zu haben. Man kann aber noch eine Menge an Allgemeinwissen und Wissenswertem dazulernen. Für beliebig viele Spieler oder Spielteams.
Bestell-Nr. 70509
- Walter Ruhland „**Carmen probt Othello**“ ein Spiel, in dem es darum geht, unter einem 3 Minuten-Zeitlimit aus den Titeln bekannter Bühnenstücke und aus vorgegebenen Satzelementen „Superschlagzeilen“ oder Kurzgeschichten zu formen, wobei die originellste die höchste Bewertung erfährt.
Für beliebig viele Spieler. Bestell-Nr. 70709
- © F.X. Schmid „**5 Minuten - denk mal**“, das klassische Stadt- Land- Fluß-Spiel ohne Grenzen in moderner Fassung aus 170 Wissensgebieten, aktiviert vorhandenes, vermittelt neues Wissen und fordert den spielerischen Wettbewerb im Denk- und Erinnerungsvermögen.
Für beliebig viele Spieler oder Spielteams. Bestell-Nr. 70609
- © Hanno Vonke „**Salta Rivale**“, ein heiterer Quiz-Dialog zwischen klassischem Zitat und aktuellem Werbeslogan, bei dem es darauf ankommt, beide in möglichst origineller und nicht unbedingt originaler Form fortzuführen.
Für beliebig viele Spieler. Bestell-Nr. 70809
- F.X. Schmid „**Kartenorakel**“ Wahrsagen aus Karten mit einer Anleitung zum Selbsterlernen. Bestell-Nr. 41809
- Hanno Vonke „**Panto-Mimik**“, das heitere Spiel mit der Kunst, sich seinen Mitmenschen ausdrucksvoll mitzuteilen. Eine höchst amüsante Darbietung für alle, die Freude an überzeugender und individualistischer Selbstdarstellung haben. Für beliebig viele Spieler. Bestell-Nr. 70209

Wie alle Regeln und die diversen Taktiken zusammenwirken, soll abschließend an zwei Musterpartien demonstriert werden.

I. Stein = ST; Säule = S; versetzt = -; meldet = m; schlägt = x; Abbruch = A, Kreuz = +.

Zug	Grün	Rot	
1.	STe4	STe6	geht sofort auf die kleine Pagode los (Stein auf eigene Farbe!) macht das Vorhaben zunichte (Stein auf eigene Farbe!)
2.	Sb4	STh9	Vorbereitung auf ein Haus ignoriert die Pläne von Grün; hat offenbar seine eigenen (Haus?)
3.	Sh7	STe9	das 2. Haus zeichnet sich ab! fast ein wertvolles Haus
4.	Sh6	STe1	verhindert! Vorbereitung von Pagode oder Turm
5.	STe7	STf1	Doppelhaus! Rot kann nur eines verhindern (h4 oder b7) versucht zu kontern (Turm)
6.	Sf9	Sa5	durchkreuzt! Drohung mit der großen Pagode
7.	Si5	Si4	vereitelt! auch ein Haus?
8.	Sh7-b7!	STi1	(gleiches Farbfeld!) Haus fertig! (ST b7 nicht möglich, weil verlorenes Feld, da beh7 = Zaun) Wertvolles Haus!
9.	Sf4	Si9	könnte sein Haus melden, muß aber Rot ST f4 verhindern Drohung mit Turm; für Grün ungefährlich, weil h1 = Verlorenes Feld! (4 Spielstücke auf der 1 -Reihe wäre Mauer); würde gefährlich sein, wenn ST e1 eine S wäre (dann Se1 - h1 = Turm!)
10.	m		meldet Haus (be4 be7) mit 20 Punkten (2 ST im Haus auf eigener Farbe), das Rot nicht überbieten kann.

II.)

Zug	Rot	Grün	
1.	Sh4	Sb6	unverfänglich symmetrisch dagegen
2.	STb9	STh1	(eigene Farbe) symmetrisch dagegen (besser wäre Burgdrohung b1)
3.	Sf9	Sd1	Drohung mit Haus dito
4.	Sf5	Sb5	Drohung verstärkt reiner Verteidigungszug. Warum nicht ST d5? (wertvolleres Haus durch ST h5)
5.	STg9!	Sd1-g4	starke Drohung mit Burg (g4) und Turm (g1 , wobei erst S f5 entfernt werden müßte: Zaun!) wendet Burgdrohung ab und erleichtert seine Stellung in der 1-Reihe
6.	STd5	STe4	Pagode! verhindert sie
7.	Sf5-f2	Sh2	macht f1 frei Doppelgebäude! (Haus und Hütte)
8.	Sf2-f8?	Se2	Hütte? Doppelgebäude verstärkt und droht zudem noch mit Pagode
9.	STf1	STg1	Gegendrohung mit Turm abgewehrt!
10.	STg2	STe8	Doppelgebäude verhindert! Pagode!
11.	Sh5	STi5	verhindert! nächste Pagode

- | | | | |
|-----|---------------------|---------|--|
| 12. | STa5 | | verhindert |
| | | Sg5 | Vorbereitung zu einem Kreuz (h5) |
| 13. | STb8 | | Haus!(b4f4) |
| | | Sh9+ | Kreuz! (H1,g5i5h9) |
| 14. | Sf9-i9 | | opfert S h5 um f4 zu öffnen (sonst Mauer!) |
| | | xSh5 | |
| 15. | Sb4! | | Haus |
| | | S g5-f4 | Zaun! Rot kann ihn aber nicht abbrechen, weil Grün mit Pagode auf h5 droht! Wobei freilich h5 ein Verlorenes Feld ist. Die Mauer auf der h-Reihe könnte er aber dafür opfern |
| 16. | S h5 | | verhindert Pagode |
| | | -STe4 | beseitigt Zaun |
| 17. | Sb4-i2 | | Burg!(b2) |
| | | Sh2-b2 | verhindert sie |
| 18. | sa1! | | letztes Spielstück; Turm und Burg! |
| | | ST a2 | Burg! (a9, h2 = beides Verlorene Felder für Rot!) |
| 19. | Aa5b8b9
g9f1 | | Ein Abbruch im rechten Moment! Damit ist die massive Burgdrohung beseitigt |
| | | ST a9 | gegen die Eckenburg, gleichzeitig unmittelbare Drohung mit Burg(Sb2-h2) |
| 20. | STg5! | | droht dagegen mit einem 80 Punkte schweren Prachthaus (STd2) |
| | | Sb6-d2 | Mauer! |
| 21. | xSTa2
S b2 d2 e2 | | bricht die grüne Mauer auf der 2-Reihe ab; die Spielstücke sind geschlagen, ein großer Materialverlust |
| | | Sh9-d2 | verhindert das Haus nochmals |
| 22. | STa2! | | Turm!(i1) |
| | | ST i1 | Zaun. Kann nicht aufgeben, weil Rot 4 ST auf eigener Farbe besitzt (80 Punkte) |

23. xSTg1 h1 i1 Prunkburg! (g8, trotz Zaun, den Rot ohne weiteres opfern kann)
 Sf4- i1 hat keine andere Wahl, blockiert lieber die 160-Punkte-Burg
 und überläßt Rot den Turm
24. ST a8
 Si1 -g8
25. ST i1 Turm fertig
 S b5 - a4 Resignation. Könnte genausogut irgend ein anderes schwarzes
 Feld sein, denn diese Säule ist das einzige Spielstück, mit dem
 Grün überhaupt noch etwas anfangen kann. Alle anderen
 Säulen sind blockiert, weil sie sehr wertvolle Gebäude
 verhindern.
26. m meldet Turm mit 44 Punkten (2 ST auf eigener Farbe)
 Grün ist zufrieden, weil er noch glimpflich davongekommen ist
 und verzichtet auf den ihm noch zustehenden letzten Zug.

Wenn Ihnen „Pagode“ gefällt,

und Sie Ihr Repertoire an Spielen für Erwachsene erweitern wollen, dann lesen Sie bitte auf den folgenden Seiten was F.X. Schmid an taktischen, strategischen, psychologischen, unterhaltenden, Geschicklichkeits- und Glücks-Spielen für Erwachsene und die ganze Familie noch zu bieten hat.

Alle Spiele dieser Serie wurden von spielbegeisterten Autoren erdacht, von routinierten Spielexperten weiter entwickelt und von schöpferischen Designern gestaltet.

Trotzdem wissen wir: Kein Spiel ist so vollkommen, als daß es in seinen Spielmöglichkeiten nicht noch weiter ausgebaut werden könnte. Deshalb begrüßen wir jede Idee, die dazu beiträgt, unsere Spiele für Erwachsene noch vollkommener und vielfältiger zu machen.

Wir danken Ihnen für alle Anregungen, die Sie bitte richten wollen:

an das Lektorat

F.X. Schmid, Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG
 8 München 1, Postfach 326