

WIGWAM



®

Ravensburger

Wigwam

Brettspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren
Ravensburger Spiele Nr. **604 5 111 7**

Inhalt:

1 Spielplan, je 7 Krieger und 1 Häuptling in 2 Farben, je 3 Zelte in 2 Farben.

Wigwam ist in seinen Grundzügen sehr einfach. Im ersten Augenblick erinnert es an die bekannten klassischen Brettspiele, aber es hat doch einen ganz eigenen Charakter. Zwei Indianerstämme — Häuptling und Krieger — geraten aneinander und auch ihre Zelte spielen eine wichtige Rolle. Es gibt also drei Figurenarten von verschiedener Stärke und mit unterschiedlichen Aufgaben. Hinzu kommt, daß der Plan Züge in sechs Richtungen erlaubt. So ergibt sich ein ungewöhnliches, immer abwechslungsreiches Spiel. Das Ziel besteht darin, entweder den gegnerischen Häuptling zu schlagen oder ihn und alle seine Krieger so einzuschließen, daß sie nicht mehr ziehen können.

Vorbereitung

Die Spieler lösen aus, wer die hellen Figuren und Zelte erhält. Die Positionen für die Grundaufstellung sind auf dem Spielplan durch einen hellen Mittelpunkt gekennzeichnet. Die Spieler entscheiden selbst, in welcher Anordnung sie ihre Krieger, Zelte und den Häuptling auf diesen Punkten aufstellen.

Spielverlauf

Die Spieler ziehen abwechselnd mit jeweils 1 Figur; der Spieler mit den hellen Figuren hat den ersten Zug. Die Figuren ziehen entlang den Verbindungslinien in beliebiger Richtung von Punkt zu Punkt und zwar nur auf freie, das heißt unbesetzte Punkte. Auf jedem Punkt darf stets nur eine Figur stehen. Gegnerische Figuren werden durch Überspringen geschlagen und vom Brett genommen.

Die Figuren und ihre Züge

Die Zelte ziehen jeweils nur von Punkt zu Punkt. Sie können weder schlagen noch geschlagen werden. Es sind Hindernis-Figuren, die dazu dienen, gegnerische Züge zu blockieren und den eigenen Figuren Deckung zu verschaffen.

Die Krieger ziehen, so lange sie nicht schlagen, ebenfalls nur einen Punkt weit. Sie können die gegnerischen Krieger und auch den Häuptling schlagen. Ein Krieger schlägt, wenn er direkt vor einer gegnerischen Figur steht und der nächste Punkt in gerader Linie hinter dieser Figur frei ist. Die gegnerische Figur wird übersprungen; der Schlagzug erstreckt sich also über zwei Punkte. Es ist möglich, mehrere Figuren nacheinander in einem fortgesetzten Schlagzug zu schlagen. Dabei müssen die einzelnen Schlagzüge geradlinig sein, aber die Richtung darf zwischen den einzelnen Zügen im **stumpfen** Winkel gewechselt werden. Beispiele zeigt die Abbildung 1 auf Seite 12.

Der Häuptling hat die Wahl, solange er nicht schlägt, einen oder zwei Punkte weit (langer Zug) zu ziehen. Er kann bei einem langen Zug sowohl in gerader Linie als auch im **stumpfen** Winkel um die Ecke ziehen; dabei darf er außerdem über einen eigenen Krieger oder ein eigenes Zelt hinwegspringen. Beispiele zeigt die Abbildung 2 auf Seite 12.

Um schlagen zu können, muß der Häuptling, wie der Krieger, direkt vor der gegnerischen Figur stehen und hinter der Figur landen; er kommt also beim Schlagen nicht weiter voran als bei seinem normalen Zug. Dagegen kann der Häuptling auch beim Schlagen, wie bei seinem normalen Zug, im stumpfen Winkel über Eck springen. Außerdem kann er den Schlagzug im stumpfen Winkel oder geradeaus fortsetzen, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet.

Bei diesem Spiel herrscht **Schlagzwang**. Wenn sich eine Möglichkeit zum Schlagen bietet, muß auch geschlagen werden. Man kann darauf bestehen, daß die gegnerische Figur, die schlagen kann, diesen Zug ausführt und ein anderer, statt dessen gemachter Zug zurückgenommen wird. Man kann aber auch einfach die gegnerische Figur, die versäumt hat zu schlagen, vom Brett nehmen. Vor dem Spiel sollte man sich auf eine dieser beiden Möglichkeiten einigen.

Bieten sich einem Spieler mehrere Schlagmöglichkeiten, so ist dem Schlagzwang Genüge getan, wenn er eine dieser Möglichkeiten ausnützt; es darf ihm dann keine Figur genommen werden. Nützt der Spieler keine der Schlagmöglichkeiten aus, darf der Gegenspieler entscheiden, welche der Figuren, die nicht geschlagen haben, er wegnimmt oder zum Schlagen auffordert.

Spielende

1. Das Spiel ist eindeutig entschieden und sofort beendet, wenn der gegnerische Häuptling geschlagen wurde. Dieser Sieg erbringt zwei Punkte.
2. Ein 2-Punkte Sieg ist es auch, wenn die verbliebenen Krieger und der Häuptling des Gegenspielers so eingeschlossen sind, daß sie nicht mehr ziehen und schlagen können.
3. Ein Punkt wird erspielt, wenn man alle Krieger des Gegenspielers geschlagen hat und selbst noch Krieger hat, die der Gegenspieler mit seinem Häuptling im Gegenzug nicht restlos schlagen kann. (Könnte er das, dann ergäbe sich ein Remis, wie in Punkt 4 beschrieben.)
4. Das Spiel endet unentschieden (Remis), wenn ein Zug ausgeführt wird, durch den bei beiden Spielern nur noch die Häuptlinge übrigbleiben, und wenn im nächsten Zug der gegnerische Häuptling nicht sofort geschlagen werden kann. (Wäre ein solcher Gegenzug möglich, dann ergäbe sich ein eindeutiger Sieg, wie in Punkt 1 beschrieben.)