

AKIBA

EIN GROßARTIGES DESIGN - EINE GENIALE SPIELIDEE.

Das moderne, schnelle Strategiespiel für 2 Spieler ab 8 Jahren.

Inhalt

1 Spielbrett

8 weiße Glaskugeln • 8 schwarze Glaskugeln • 13 rote Glaskugeln

1 Regelheft

Vor dem ersten Spiel müssen die 8 Gummifüße in die dafür vorgesehenen Löcher in der Unterseite des Spielbretts gedrückt werden.

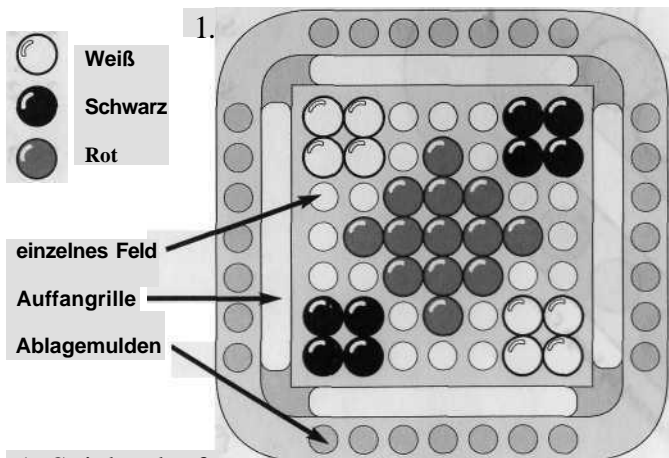
Spielziel

Ziel des Spiels ist es, die roten Kugeln zu erobern. Der Spieler dem es als erstes gelingt, 7 rote Kugeln vom Brett zu drängen, ist der Gewinner.

Vorbereitung

Die Glaskugeln werden wie in Abbildung 1 auf dem Brett plaziert.

Die Spieler lösen die Farben aus. Weiß beginnt das Spiel. Schwarz darf sich aussuchen, wie das Brett vor Spielbeginn gelegt wird. Je nach Lage des Brettes liegt dann die eigene Farbe rechts unten in der Ecke, oder die des Mitspielers.

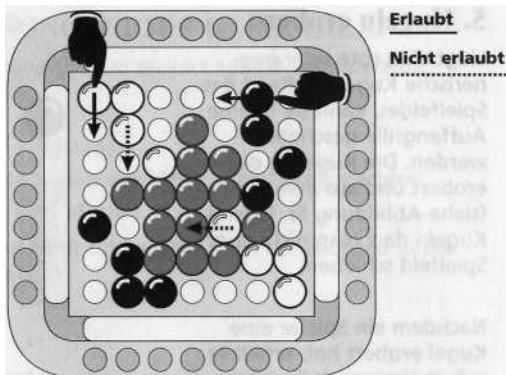


1. Spielverlauf

Es wird abwechselnd gespielt. Ein Spieler zieht mit den weißen Kugeln, der andere mit den schwarzen Kugeln. Die roten Kugeln sind neutral. Sie vom Spielfeld zu schieben ist das Spielziel.

2. Eine eigene Kugel schieben

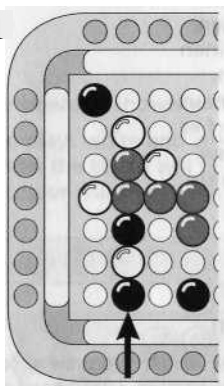
Ist ein Spieler an der Reihe, schiebt er eine seiner Kugeln genau ein Feld weit in waagerechter oder senkrechter Richtung. Die Konstruktion des Brettes erlaubt nur das Schieben in diese Richtungen. Das der Zugrichtung entgegengesetzt liegende Feld muß frei sein. Man muß in AKIBA also wirklich mit dem Finger hinter die zu schiebende eigene Kugel kommen können (siehe Abbildung 2).



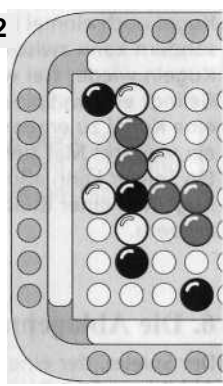
3. Kugeln verschieben

Liegen in Richtung des Zuges andere Kugeln (eigene, gegnerische oder neutrale rote) direkt vor der geschobenen eigenen Kugel, so werden diese um ein Feld nach hinten verdrängt (siehe Abbildung 3). Es können von der eigenen Kugel also max. 6 weitere Kugeln verschoben werden.

3.1



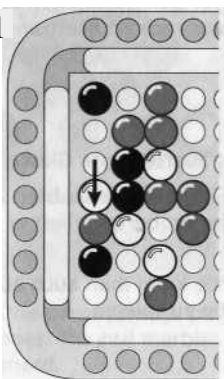
3.2



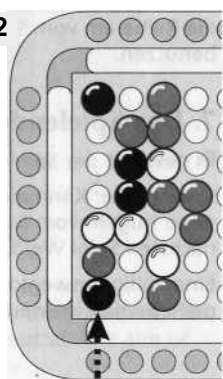
4. Wichtig:

Verschiebt ein Spieler a.) eine einzelne gegnerische Kugel oder b.) eine Reihe von Kugeln mit einer gegnerischen Kugel am gegenüberliegenden Ende, so muß der Mitspieler mindestens einen Zug warten, bis er dieselbe Reihe in die Gegenrichtung zurückschieben kann. Diese Regel verhindert eine Blockade des Spielablaufs durch Zugwiederholungen.

4.1



4.2



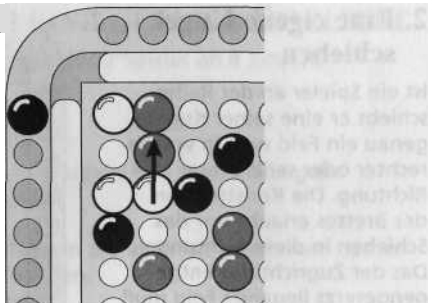
Nicht erlaubt
.....

5. Kugeln erobern

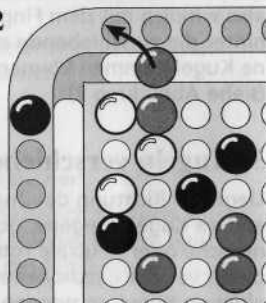
Liegt eine rote oder gegnerische Kugel am Rand des Spielfeldes, kann sie in eine Auffangrinne geschoben werden. Die Kugel ist dann erobert und aus dem Spiel (siehe Abbildung 5). Eigene Kugeln darf man nicht vom Spielfeld schieben.

Nachdem ein Spieler eine Kugel erobert hat, erhält er sofort einen weiteren Zug. Dabei muß er nicht dieselbe Kugel noch einmal bewegen, sondern kann zwischen seinen Kugeln wieder frei wählen. Gelingt es dem Spieler, erneut eine Kugel zu erobern, darf er ein weiteres Mal ziehen usw. Ein Spieler kann also mehrere Kugeln in einer Runde erobern.

5.1



5.2



6. Die Ablagemulden

Der Spieler, der eine Kugel erobert, legt sie sofort in eine der Ablagemulden (siehe Abbildung 5.2). Die Ablagemulden erleichtern das Zählen der eroberten Kugeln. Wir empfehlen, die Reihe vor dem jeweiligen Spieler für die roten Glaskugeln und die Reihe am vom Spieler aus rechten Brettrand für die gegnerischen Kugeln zu benutzen.

7. Das Spielende

Es gewinnt der Spieler, der zuerst 7 rote Glaskugeln erobert hat.

Spezialfälle: Kann ein Spieler keinen erlaubten Zug mehr machen, oder sind alle seine Kugeln vom Mitspieler erobert, verliert er das Spiel. Der Verlierer spielt im nächsten Spiel Weiß.

Eine völlig ausgewogene Partie kann man auch aufgeben. Es macht dann sicherlich mehr Spaß, eine neue Partie zu spielen.