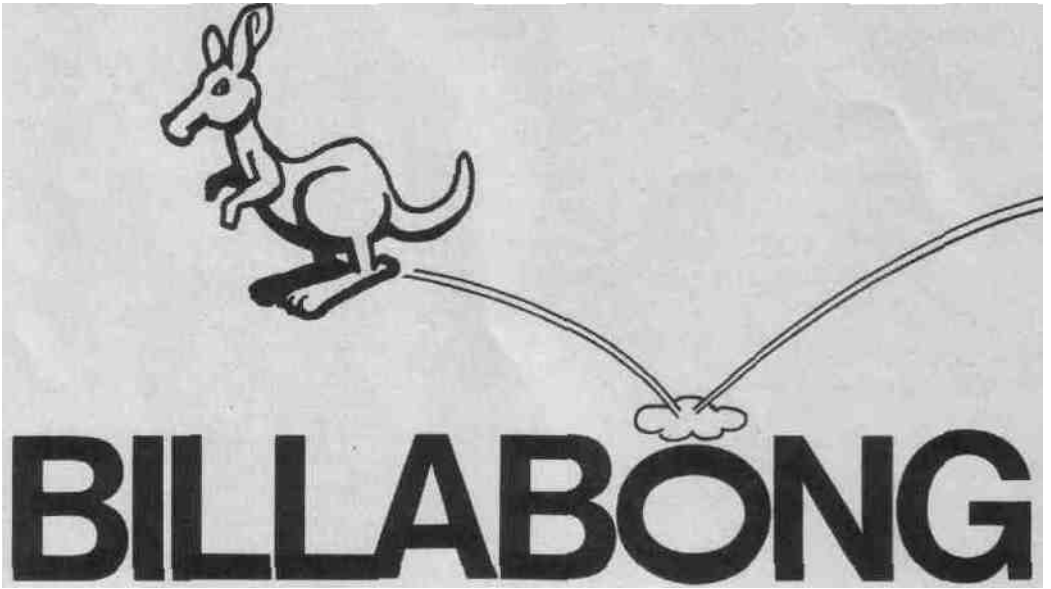


Eric Solomon



Der Autor von BILLABONG, Eric Solomon, ist nicht nur Spiele- sondern auch Computer-Spezialist. Und so verwunden es nicht, daß er ein Buch über das Programmieren von Spielen verfaßte. GAMES PROGRAMMING, so der schlichte Titel, erschien 1984 bei der Cambridge University Press in Großbritannien. Es ist ein überaus sorgfältig geschriebenes und hochinteressantes Sachbuch, das von seiner grundlegenden Bedeutung als echtem Standard-Werk zum Thema bis heute nichts eingebüßt hat, und das will gerade bei der ungeheuer rasanten Entwicklung im EDV-Bereich schon einiges heißen!

In GAMES PROGRAMMING beschrieb Eric Solomon zum ersten Mal sein Spiel BILLABONG, nebst Hinweisen, wie man es einem Computer „beibringen“ kann. Nun war BILLABONG aber eigentlich ein viel zu gutes Spiel, um es nur den Computern zu überlassen. Eine Verkleinerung des Spielfeldes sowie die geniale Einführung des „Schiedsrichter-Känguruhs“ machten es möglich: Hier ist das BILLABONG für alle - Menschen!

Wir wünschen viel Spaß damit!

Spieleverlag

Franz-Josef Herbst

Zum Brinkhof 22

33165 Lichtenau-Henglam

Telefon 05292-716

(Übrigens: Echte „Billabongs“ gibt es nur in Australien. Die Bewohner des ältesten Kontinents bezeichnen damit die tiefen Wasserlöcher, die von den Flüssen bleiben, die nicht das ganze Jahr über Wasser führen.)

ERIC SOLOMON

BILABONG

Ein rasantes Spiel für 2 bis 4 Spielerinnen ab etwa 10 Jahren.

Im Spiel BILLABONG veranstalten bis zu zwanzig Känguruhs ein Wetthüpfen rund um einen kleinen See - den „Billabong“ eben. Jeder Spieler führt dabei als eine Art Känguruh-„Trainer“ ein 5-köpfiges Känguruh-Team, und das sind einfach die Känguruh-Steine einer Farbe.

Es gilt, als erster alle seine Känguruhs im Uhrzeigersinn um den „Billabong“ zu führen und über die Start-Ziel-Linie hinweg. Der „Billabong“ ist der kleine 2 mal 4 Felder große See im Zentrum des Spielplans, und als Start-Ziel-Linie gilt der kleine Bach, der in den „Billabong“ mündet.

Und damit bei dem großen Wetthüpfen auch alles korrekt abläuft, gibt es noch ein „Schiedsrichter-Känguruh“, und das ist natürlich der schwarze Spielstein.

SPIELMATERIAL

- ein großer Spielplan
- je fünf Känguruh-Spielsteine in vier Farben
- ein schwarzer „Schiedsrichter-Känguruh“-Spielstein

VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält die fünf Känguruh-Steine einer Farbe. Das schwarze „Schiedsrichter-Känguruh“ wird in den „Billabong“ gesetzt. Auf beliebige Weise bestimmt man, wer beginnt.

Reihum setzt jeder Spieler jeweils eines seiner Känguruhs auf ein beliebiges, aber freies Feld des Spielplanes. Es darf also auf keinem Feld mehr als ein Känguruh stehen.

(Es mag seltsam erscheinen, daß man die Start-Positionen seiner Känguruhs derart frei wählen darf, aber man muß auch bedenken, daß jedes Känguruh zunächst einmal die Start-Ziel-Linie im Uhrzeigersinn überqueren muß, bevor es das eigentliche Wetthüpfen um den „Billabong“ beginnt. Dennoch ist es manchmal günstiger, ein Känguruh nicht zu dicht vor der Start-Ziel-Linie einzusetzen, weil es dann eventuell weitere Sprünge machen kann. Das wird aber im folgenden noch genauer erklärt.)

BEWEGEN DER KÄNGURUHS

Haben die Spieler schließlich alle ihre Känguruhs auf dem Plan, beginnt das eigentliche Spiel wieder mit demjenigen, der zuerst eines seiner Känguruhs einsetzte. Reihum macht jeder Spieler mit einem seiner Känguruhs einen Zug.

Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

Entweder: Das Känguruh WANDERT auf ein direkt benachbartes freies Feld (senkrecht, waagrecht oder diagonal - wie ein Schach-König). Damit endet der Zug des Spielers.

Oder: Das Känguruh SPRINGT (senkrecht, waagrecht oder diagonal) über ein anderes Känguruh beliebiger Farbe.

Dabei darf es aber nicht auf einem besetzten Feld landen, und es darf auch nicht über einen Teil des „Billabong“ springen - von dessen äußersten Eckpunkten einmal abgesehen. (Dazu vergleiche man die entsprechende Abbildung auf der gegenüberliegenden Seite.)

In einem Zug darf ein Känguruh beliebig viele Sprünge in Folge machen. Bei jedem einzelnen dieser Sprünge muß das Känguruh genau ein anderes überspringen und dann auf einem Feld landen, das exakt so weit von dem übersprungenen Känguruh entfernt ist wie das Ausgangsfeld des Sprunges.

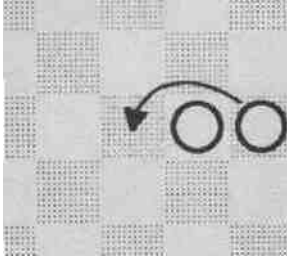
Wem die übersprungenen Känguruhs gehören, ist dabei ganz egal; es können eigene ebenso wie gegnerische dabei sein. Selbst das schwarze „Schiedsrichter-Känguruh“ darf übersprungen werden. (Dazu später mehr.)

WICHTIG: Die Möglichkeit eines Serien-Zuges gibt es nur beim SPRINGEN! GEWANDERT wird grundsätzlich nur ein Feld weit, und Kombinationen der beiden Zugweisen sind erst recht nicht erlaubt.

Die folgenden Abbildungen zeigen einige Beispiele für erlaubte Sprünge und solche, die nach den obigen Regeln nicht gestaltet sind.

ERLAUBTE SPRÜNGE

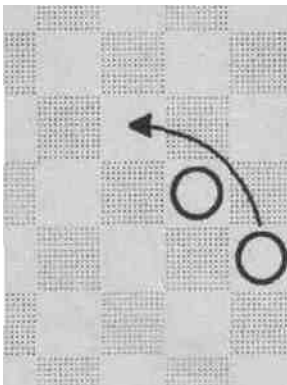
Kurzer Sprung



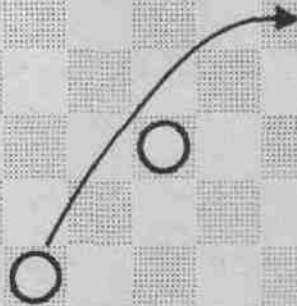
Weiter Sprung



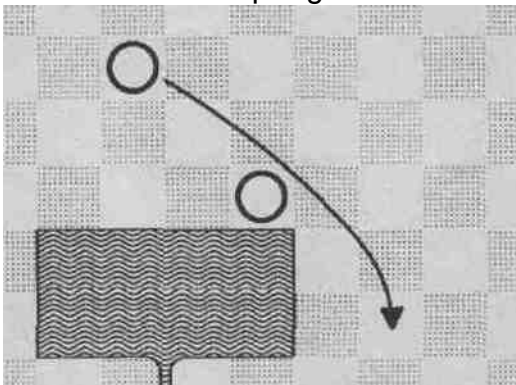
Kurzer diagonaler Sprung



Weiter diagonaler Sprung



Sprung über eine Ecke des „Billabong“

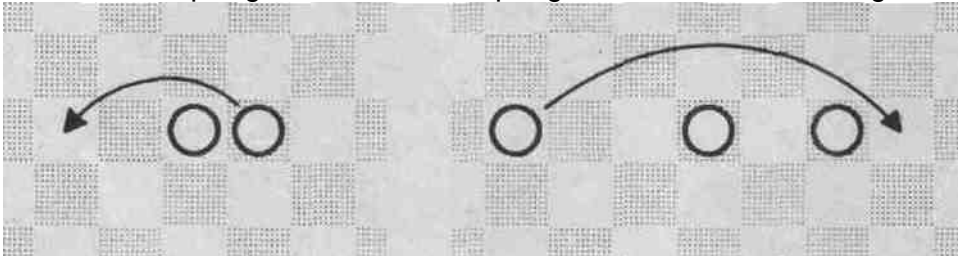


Der Sprung auf der Abbildung links ist erlaubt, denn das Känguruh springt dabei nicht über das Innere des „Billabong“, sondern lediglich über einen seiner vier Eckpunkte.

VERBOTENE SPRÜNGE

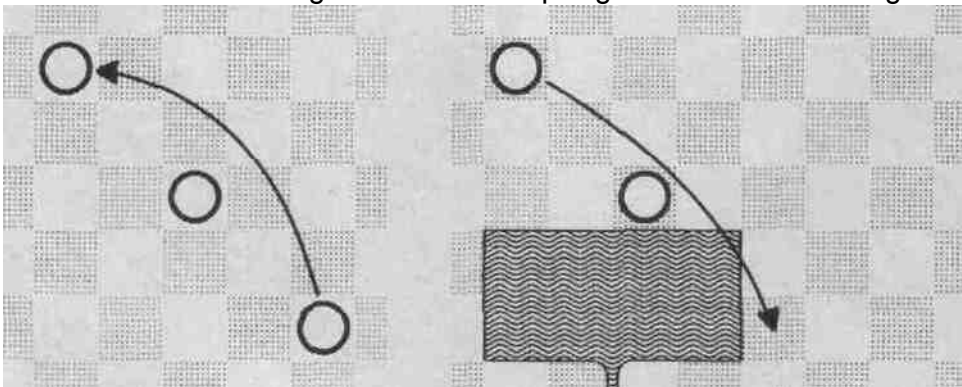
Falsche Sprungweite

Sprung über mehr als ein Känguruh



Landen auf einem Känguruh

Sprung über den »Billabong«



DAS „SCHIEDSRICHTER-KÄNGURUH“

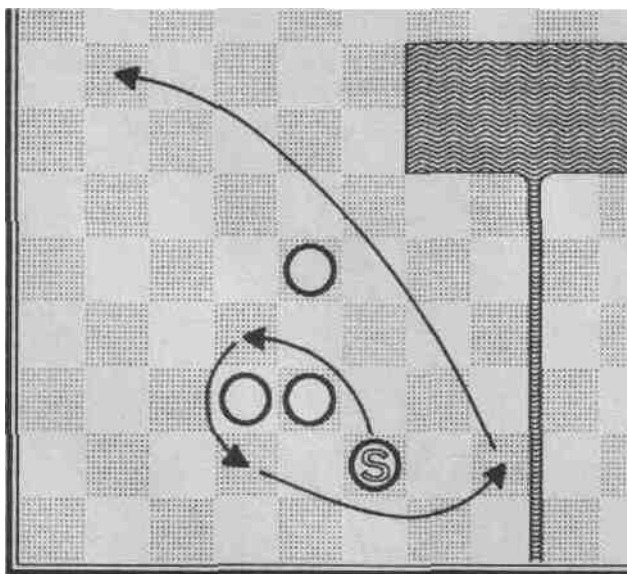
Einer der aufregendsten Momente beim BILLABONG-Spielen ist immer die Entdeckung einer Sprung-Serie, die ein Känguruh besonders weit voranbringt. Eine solche Sprung-Serie kann allerdings eine ganze Menge von Einzelsprüngen enthalten, womöglich sogar mehrere Sprünge über dieselben Känguruhs! Beim konkreten Ausführen einer derartigen Sprung-Serie können dann aber auch leicht Fehler gemacht werden, und deshalb gibt es das „Schiedsrichter-Känguruh“.

Zu Beginn einer jeden Sprung-Serie wird das „Schiedsrichter-Känguruh“ auf das Ausgangsfeld des springenden Känguruhs gestellt. Falls man sich nun bei der Ausführung des Zuges irgendwo verhaspelt, so braucht man nur das Känguruh wieder zurück auf sein Ausgangsfeld (auf den „Schiedsrichter“) zu stellen und den Zug noch einmal versuchen.

Stellt man jedoch fest, daß die geplante Sprung-Serie aufgrund eines Versehens überhaupt nicht möglich ist, so muß man - mit demselben Känguruh! - einen anderen erlaubten Zug machen.

Hat der Spieler seine Sprung-Serie schließlich korrekt beendet, wird das „Schiedsrichter-Känguruh“ wieder in den „Billabong“ zurückgesetzt, wo es auf den Zug des nächsten Spielers wartet.

Das „Schiedsrichter-Känguruh“ bringt aber noch einen weiteren Vorteil: Es ist ja ebenfalls ein Känguruh und darf als solches natürlich auch - übersprungen werden! Das verschafft einem manchmal ungeahnte weitere Sprung-Möglichkeiten, wie die folgende Spiel-Situation illustriert:



Die Abbildung links zeigt ein Beispiel für einen Zug aus vier Einzel-Sprüngen, von denen einer über das „Schiedsrichter-Känguruh“ (mit einem „S“ markiert) führt. Bedenken Sie bitte dabei, daß es lediglich das Startfeld des springenden Känguruhs markiert. Das „Schiedsrichter-Känguruh“ springt nicht selbst!

ÜBERQUEREN DER ZIELLINIE

Der „Billabong“ muß im Uhrzeigersinn umrundet werden.

Sobald ein Känguruh nach der Umrundung des „Billabong“ die Start-Ziel-Linie wieder überquert hat, d.h. mit einem erlaubten Zug auf einem Feld dahinter landet, wird es in den „Billabong“ gesetzt. (Damit es sich ein wenig „erfrischen“ kann.)

Der erste Spieler, der alle fünf Känguruhs ins Ziel bringt, gewinnt.



Über den Autor ...

Dr. Eric W. Solomon, Jahrgang 1935, ist Engländer, genauer gesagt: Londoner, und als solcher hatte er schon immer eine große Schwäche für Sport und Spiel, worunter seine berufliche Karriere wie auch sein Seelenfrieden sehr zu leiden hatten, wie er behauptet.

Das ist jedoch etwas übertrieben: Mit nur 24 Jahren promovierte er im Fach Mathematik, arbeitete dann zunächst erfolgreich in einem Rechenzentrum, bevor er sich 1965 als DV-Consultant selbständig machte.

Als Mathematiker ist Solomon bemüht, seinen Spielen eine besonders klare und einfache Struktur zu geben, ohne daß sie dadurch etwa selbst simpel oder gar langweilig würden.

Die schönste Belohnung der oft mühsamen (und zumeist schlecht bezahlten) Arbeit eines Spiele-Autors sieht Eric Solomon darin, daß er sicher sein darf, vielen spielenden Menschen eine Menge Freude bereitet zu haben und so möglicherweise ihr Weltbild ein kleines bißchen mit beeinflusst zu haben.

... und seine Spiele

Vor allem in den 70er und frühen 80er Jahren erschienen eine ganze Reihe Eric-Solomon-Spiele auch in Deutschland.

Sein erstes publiziertes Spiel überhaupt hieß SIGMA FILE, das in der deutschen Erst-Ausgabe den Namen AGENT erhielt. Es zählt in Fachkreisen zu den bedeutendsten modernen Spiele-Klassikern überhaupt. Und seit 1991 ist es auch endlich wieder zu haben. In diesem Jahr veröffentlichte der »Amigo“-Verlag das Spiel erneut - unter dem Titel CASABLANCA.

Eine größere Verbreitung fanden die Spiele BALLONRENNEN und vor allem ALASKA, die beide im Ravensburger Otto-Maier-Verlag erschienen.

In Eric Solomons Heimat England war sein erfolgreichstes Spiel aber BLACK BOX, und das erschien 1990 im „franjos“-Verlag in einer neuen deutschen Ausgabe, zusammen mit HYLE. der ersten deutschsprachigen Version von Solomons VICE VERSA.