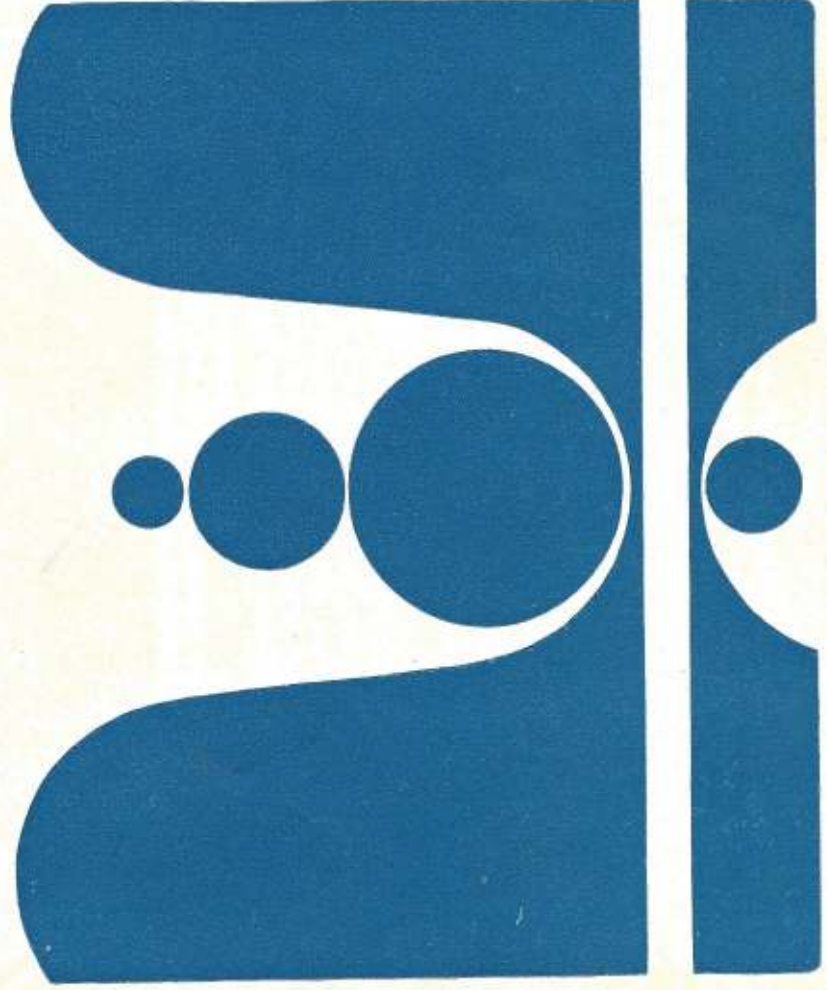


SPIELG — ANLEITUNG

Allianz
Nr. 601 1130



Schmidt
SPIEL-+FREIZEIT GMBH



Schmidt Spiele

Ein Spiel von Jaspas v. Oertzen

ALLIANZ ist ein strategisches Spiel voller Intrigen, in dem Bündnisse geschlossen, aufgeköndigt, ja gebrochen werden können. Entscheidende Faktoren sind Gefühl für Taktik und Diplomatie. Reiner Machiavellismus mag zum Sieg führen, bringt aber oft die Spielpartner auf die Palme und vereint sie zu einer tödlichen Allianz. ALLIANZ besteht aus 1 Spielplan und 4 x 21 Spielfiguren und 10 Chips. Allianz spielt man zu dritt oder viert. Man kann es auch zu zweit spielen, aber dann ist es eine andere Sorte Spiel, weil sich dabei ja Bündnisse ausschließen. Diese Spielvariante wird am Ende der Spielregel beschrieben.

Ein Blick auf den Spielplan:

Die **dunkelgrünen Felder** dürfen nicht betreten werden; man kann sie als Felsen oder Mauern betrachten.

Die **farbigen Doppelfelder** sind die Burgen der Parteien – um ihren Besitz geht es bei der

ALLIANZ. Um diese Burgen herum ist die **olivgrüne Zone des Burgfriedens**. Diese dürfen **Verbündete nicht betreten**.

Das Ziel des Spieles ist es, alleiniger Sieger zu werden, das heißt, am Schluß allein auf dem Schlachtfeld präsent zu sein – egal mit wieviel Steinen. Dies wird erreicht durch Schlagen der gegnerischen Steine oder durch das Besetzen einer gegnerischen Burg mit zwei Figuren.

Die Zugweise ist die des HALMA:

Wer am Zug ist, zieht einen seiner Steine, oder springt mit ihm.

Gezogen wird auf jedes freie Nachbarfeld, gerade oder schräg, vor oder zurück.

Gesprungen wird über Einzelfiguren, gerade oder schräg, vor oder zurück, wenn dahinter ein freies Feld ist; so ein Sprung berechtigt zu einem zweiten und so fort. Übersprungene eigene oder verbündete Figuren bleiben stehen, **übersprungene Gegner sind geschlagen** und kommen vom Brett.

... und alles stimmt

Wird eine Burg von zwei gegnerischen Figuren besetzt, gilt der Burgherr als besiegt, seine Steine kommen vom Brett.

Die Burg darf auch von eigenen Steinen besetzt werden. Hier hat der Gegner allerdings die Möglichkeit, den Burgherrn zu schlagen. Eine gegnerische Figur, die einmal bis in die Burg vorgezungen ist, kann jedoch vom Burgherrn nicht mehr geschlagen werden.

ALLIANZEN

Je zwei Spieler können jederzeit ein Bündnis schließen. Dabei ist zu unterscheiden zwischen der kleinen Allianz und der großen Allianz.

Die kleine Allianz.

In der kleinen Allianz verbünden sich zwei Spieler auf ungewisse Zeit. Während dieser Zeit dürfen sie gemeinsame Absprachen treffen und sich Ratschläge über Züge erteilen. Dabei ist der Partner

jedoch nicht verpflichtet, diese Ratschläge zu befolgen – er ist in jedem Falle souverän.

Die kleine Allianz kann jederzeit von jeder Seite gekündigt werden. Der Partner, dem gekündigt wird, darf eine bestimmte Anzahl von Zügen (2–5) verlangen, um sich auf die neue Situation einzustellen. Entsprechend der Anzahl der Züge erhält er Chips. Bei jedem seiner folgenden Züge gibt er einen Chip ab. Erst wenn er keinen Chip mehr hat, ist die Allianz beendet und die beiden stehen sich wieder feindlich gegenüber.

Während der Dauer einer Allianz darf kein Stein des Verbündeten den Burgfrieden des Partners betreten. Dringt im Eifer des Gefechts – auch in bester Absicht – ein Verbündeter in den Burgfrieden seines Partners ein, so muß er mit den nächsten Zügen den Burgfrieden verlassen. Wenn sich bei Schließung einer Allianz Steine des neuen Verbündeten im Burgfrieden befinden, kann der Burgherr diese Figuren auf ein an den Burgfrieden angrenzendes Feld seiner Wahl stellen.



Im Dreierspiel, oder wenn im Viererspiel ein Burgherr ausgeschieden ist, besiegt der Einzelkämpfer einen Alliierten, wenn es ihm gelingt, nur einen Stein in eine gegnerische Burg zu bringen.

Um gegen die gesamte gegnerische Allianz zu siegen, genügt die Besetzung beider Feindburgen mit nur einem Stein. Vor Abschluß der Allianz eingedrungene Steine gelten hierbei nicht.

Die große Allianz.

Verbünden sich zwei Feldherrn unverbrüchlich bis zur Niederwerfung aller Gegner, so ist dies eine große Allianz. Diese kann nicht mehr gekündigt werden. Sie kann aber gebrochen werden. Dazu genügt, wenn dies der Verräter bei seinem Zug mitteilt: Er kann dann ohne weiteres sofort

über seinen bisherigen Freund herfallen, verliert aber für den Rest der Partie jegliche Bündnisfähigkeit.

Sind nur noch zwei Parteien auf dem Feld, kämpfen sie um die Entscheidung. Dabei darf auch aufgegeben, oder das Spiel als unentschieden abgebrochen werden.

ALLIANZ zu zweit.

Bei dieser Variante entfallen alle Regeln über Allianzen. Es gewinnt, wer die Burg des Gegners mit zwei seiner Steine besetzt. Die Spieler haben die Wahl, wie sie gegeneinander antreten, horizontal, vertikal oder diagonal.