

## Varianten

### Athos als Team-Spiel

Beim Spiel zu viert können jeweils 2 Spieler ein Team bilden. Sie starten dann auf nebeneinander liegenden Startplätzen (Team 1: Startplatz A+B, Team 2: Startplatz D+E). Die Spieler eines Teams sitzen sich am Spieltisch gegenüber, so daß die Teams abwechselnd am Zug sind.  
Es gewinnt das Team, das zuerst alle seine sechs Mönche auf den Berg Athos bringen kann.

### Handicap-Regel

Bei Spielern mit unterschiedlicher Spielstärke darf vor Spielbeginn der schwächere Spieler 2 Geländekärtchen (oder mehr) auf beliebige Felder des Spielplans legen. Dabei bleibt es ihm überlassen, ob er sie als Sperre oder umgedreht als begehbare Feld ablegt.

### Athos-Stein

Bei dieser Variante darf der Athos-Stein auch auf ein freies Feld ohne Geländekärtchen gestellt werden. Auf dieses Feld darf dann während des Spiels auch keine Sperre gelegt werden.

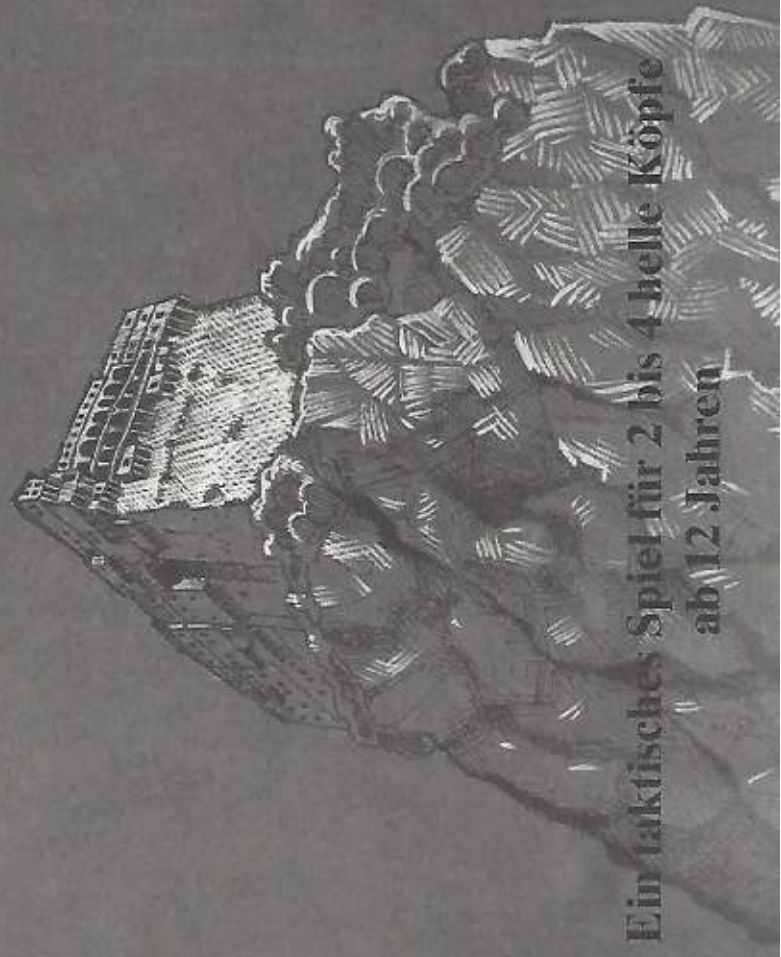
---

Spielleautor: Wolfgang Kramer und Sven Kübler  
Text: Wolfgang Kramer  
Regelbearbeitung: Knut-Michael Wolf  
Grafik: Franz Vohwinkel

© 1993 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH + Co., Stuttgart  
Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Vervielfältigung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

# Athos

Wolfgang Kramer & Sven Kübler



Ein taktisches Spiel für 2 bis 4 helle Köpfe  
ab 12 Jahren

*Die Geschichte der Mönchsrepublik Athos im Norden Griechenlands begann um das Jahr 700, als zahlreiche Eremiten die unwirtliche Gebirgshalbinsel besiedelten. Hoch auf den Felsen bauten sie ihre berühmten Felsenklöster, die auch heute nur schwer zugänglich sind.*

*Um in der Abgeschlossenheit der Bergklöster das Denken zu trainieren, wurde ein Spiel entwickelt, das bestimmte Denkhaltungen vermittelte: Die Notwendigkeit der Vorausplanung, das Verhalten anderer bei den eigenen Überlegungen zu berücksichtigen und die Einsicht, daß allzu große Dominanz Widerstände hervorruft.*

## Spielmaterial



1 Spielplan

8 Athos-Steine

12 Mönche in 4 Farben

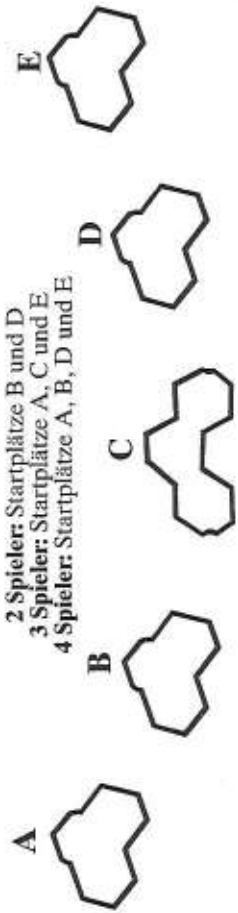
80 Geländekärtchen (=Sperrn), pro Farbe 16

## Spielziel

Jeder Spieler schickt seine drei Mönche auf den beschwerlichen Weg hinauf zum Kloster auf dem Berg Athos. Unterwegs legen sich die Mitspieler gegenseitig Sperrn (Geländekärtchen) in den Weg. Wer als erster mit seinen drei Mönchen auf dem Berg Athos ankommt, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

- Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt sich die drei Mönche und stellt sie auf einen der Startplätze. Die Geländefarbe spielt dabei keine Rolle. Die Wahl der Startplätze richtet sich nach der Anzahl der Spieler:



2 Spieler: Startplätze B und D

3 Spieler: Startplätze A, C und E

4 Spieler: Startplätze A, B, D und E

- Jeder Spieler erhält 2 Athos-Steine, die er vor sich auf dem Tisch abstellt.
- Die Geländekärtchen (Sperrn) werden nach Farben sortiert und in getrennten Stapeln griffbereit neben den Spielplan gelegt. Die Farben bestimmen, auf welchem Gelände des Spielplans die Kärtchen abgelegt werden können.

Jedes Kärtchen zeigt auf der Vorderseite eine unpassierbare Geröllfläche, mit der ein Feld gesperrt wird. Auf der Rückseite sind freie Wege abgebildet.



## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, die übrigen folgen im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist,

- zieht zuerst mit seinen Mönchen bis zu 6 Felder weit und
- sperrt anschließend Spicfelder durch das Auslegen von Geländekärtchen.

Beide Aktionen müssen immer in dieser Reihenfolge ausgeführt werden!

## 1. Bewegung der Mönche

Die Mönche eines Spielers dürfen insgesamt bis zu 6 Felder weit ziehen. Die Zugweite darf beliebig auf die 3 Figuren aufgeteilt werden.

*Beispiel: Ein Mönch zieht 2 Felder, ein anderer 3 Felder, der dritte 1 Feld weit. Oder: Ein Mönch zieht 6 Felder weit, die anderen beiden bewegen sich nicht. Ein Spieler darf auch weniger als 6 Felder ziehen.*

- Es darf in jede Richtung und durch alle Geländefarben gezogen werden.
- Besetzte Felder können übersprungen werden und zählen beim Vorrücken mit.
- Auf jedem Feld darf nur ein Mönch stehen.
- Alle Startfelder dürfen betreten werden; sie zählen wie 1 Feld.

**Durch Geröllflächen gesperrte Felder dürfen nicht betreten oder übersprungen werden.**

## 2. Geländekärtchen legen (Wege sperren)

Hat ein Spieler seine Mönche gezogen, nimmt er sich Geländekärtchen von den Stapeln neben dem Spielplan.

- Wie viele Sperren einer Geländeart und wie viele Sperren insgesamt ein Spieler pro Spielzug einsetzen kann, richtet sich nach der Anzahl der Spieler und ist der Tabelle auf dem Spielplan zu entnehmen.

*Beispiel: Bei 3 Spielern kann jeder pro Zug insgesamt 5 Kärtchen als Sperre legen, davon aber höchstens 2 pro Geländeart.*

- Ein Spieler kann auch weniger Kärtchen legen oder sogar ganz darauf verzichten.



Die Kärtchen werden immer mit der Geröllseite nach oben abgelegt - auf beliebigen freien Feldern derselben Farbe. Startfelder dürfen nicht belegt werden.

- **Kein Mönch darf eingeschlossen werden. Jedem Mönch muß ein Weg zum Berg Athos offenbleiben, und sei er noch so weit.**
- Der Weg zum Berg Athos kann auch über fremde Startfelder führen.

Sind alle Kärtchen einer Geländeart aufgebraucht, können in diesem Gelände keine Sperren mehr gelegt werden. Sind alle Kärtchen aufgebraucht, entfällt diese Aktion ganz.

*Damit ist der Zug eines Spielers beendet. Jeder Spieler kann aber während seines Zuges zusätzliche Aktivitäten ausführen:*

- Sperren aus dem Weg räumen*
- Athos-Steine einsetzen*

## Sperren aus dem Weg räumen

Durch das Umdrehen eines Geländekärtchens auf dem Spielplan kann eine Sperre beseitigt werden - dieses gesperrte Spielplanfeld wird dadurch wieder begehbar.

- Das Umdrehen eines Kärtchens gehört zum Spielzug "Bewegung der Mönche" und kostet 4 Bewegungspunkte. Der Spieler kann deshalb in diesem Zug mit seinen Mönchen nur noch bis zu 2 Felder weit gehen.
- Beseitigte Sperren können auch wieder in Kraft gesetzt werden, wenn das entsprechende Geländekärtchen erneut umgedreht wird - allerdings nur, wenn kein Mönch darauf steht. Auch dieses Umdrehen kostet 4 Bewegungspunkte.

*Taktischer Hinweis: Wenn durch das Beseitigen einer Sperre ein neuer Weg zum Berg Athos entsteht, kann dafür eventuell ein anderer Weg gesperrt werden.*

## Athos-Steine einsetzen

Zusätzliche Aktionsmöglichkeiten erhält ein Spieler, wenn er in seinem Spielzug einen seiner beiden Athos-Steine einsetzt. Dies geschieht nur

- nach der Bewegung der Mönche und
- vor dem Legen der Geländekärtchen.

**Wer einen Athos-Stein einsetzt,**

nimmt zuerst ein beliebiges, freies Geländekärtchen vom Spielplan auf und legt es auf ein beliebiges anderes, freies Feld; anschließend setzt er den Athos-Stein auf ein beliebiges Geländekärtchen, das dadurch im weiteren Spielverlauf nicht mehr verändert werden darf.

- Jedes Kärtchen - ob Sperre oder freies Gelände - darf versetzt werden, vorausgesetzt, es steht kein Mönch darauf.
- Das Kärtchen darf auf jedes beliebige freie Feld gelegt werden, auch in einem andersfarbigen Gebiet (die Farben haben beim Versetzen keine Bedeutung).
- Beim Versetzen darf das Kärtchen nicht umgedreht werden.

- Der Athos-Stein kann auf dem Spielplan auf jedes beliebige Geländekärtchen gesetzt werden; egal
  - ob Sperre oder freies Gelände,
  - ob frei oder von einem Mönch besetzt.
- Dieses Feld wird dadurch bis zum Spielende vor jeder Veränderung geschützt.
- Der Athos-Stein darf auch auf das unmittelbar zuvor versetzte Kärtchen gestellt werden.

- Jeder Spieler darf pro Spielzug nur einen Athos-Stein einsetzen. Auf dem Spielplan platzierte Athos-Steine können nicht mehr aufgenommen werden.

Auch beim Einsetzen eines Athos-Steines gilt: Jeder Mönch muß einen freien Weg zum Berg Athos haben!

## Ankunft auf dem Berg Athos

Der erste Mönch, der das Kloster auf dem Berg Athos erreicht, wird auf Feld 1 der Tabelle "Im Ziel" (auf dem Spielplan) gesetzt. Sein Spieler erhält dadurch einmalig 3 zusätzliche Bewegungspunkte, die er noch im selben Zug einsetzen muß, wenn er sie ausnützen will.

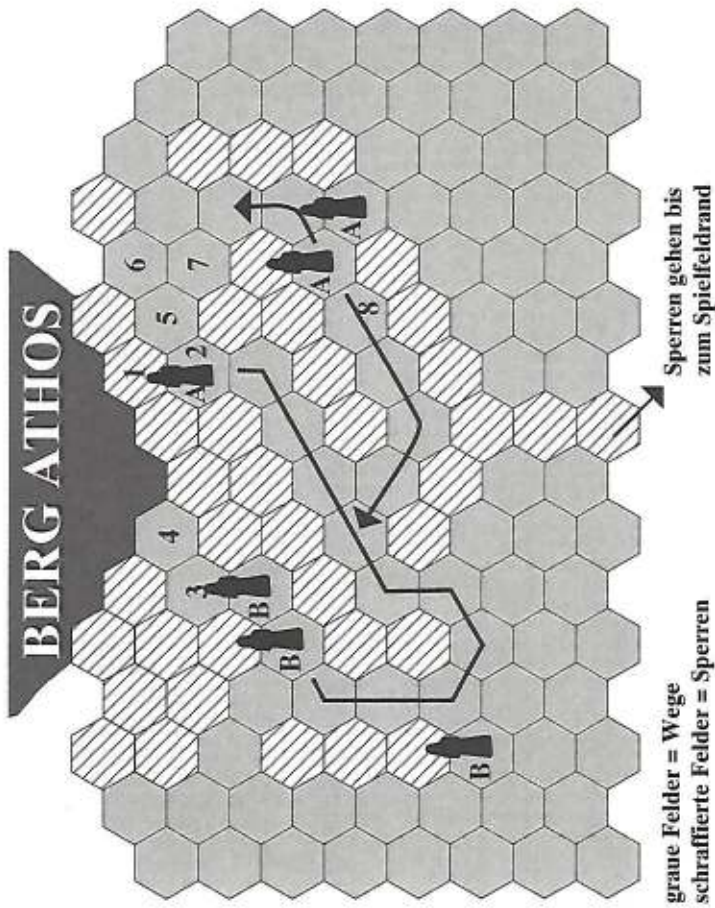
Wie auf der Tabelle abzulesen ist, wird auch für die nächsten 4 Mönche, die das Kloster erreichen, eine Prämie in Form zusätzlicher Bewegungspunkte gewährt. Vom 6. Mönch an entfällt die Prämie.

*Hinweis: Pro Spiel darf nur 1 Tabelle mit Mönchen besetzt werden. Nur aus Gründen der Lesbarkeit ist die Tabelle doppelt vorhanden.*

## Spielende

Wenn ein Spieler mit seinem dritten Mönch den Berg Athos erreicht hat, wird die Spielrunde noch zu Ende gespielt, so daß alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Wenn in dieser Runde mehrere Spieler ihren dritten Mönch ins Ziel bringen, gewinnt derjenige, der die meisten Bewegungspunkte übrig behält.

## Beispiele für die taktischen Möglichkeiten



### Spieler A

ist an der Reihe. Er dreht zuerst die Sperre auf Feld 1 um (das kostet ihn 4 seiner Schritte). Dann zieht er mit seinem vordersten Mönch auf dieses Feld: mit einem der beiden hinteren Mönche zieht er 1 Feld weiter. Danach legt er auf Feld 3 und 4 je ein Geländeäckchen und versperrt damit B den direkten Zugang zum Berg Athos. Er darf dies tun, denn B kann über Feld 1 ins Ziel gelangen.

### Spieler B

dreht das Geländeäckchen auf Feld 3 wieder um und rückt seine beiden vordersten Mönche je 1 Feld vor. Jetzt spielt er einen Athos-Stein aus. Er versetzt das Geländeäckchen von Feld 4 auf das Feld 5 und setzt dann seinen Athos-Stein darauf. Anschließend macht er auch noch die Felder 2, 6 und 7 "dicht". Er darf dies tun, denn die beiden hinteren Mönche von A haben über Feld 3 und 4 einen freien Zugang zum Berg Athos, auch wenn es ein großer Umweg ist.

Hätte der Spieler A in seinem Zug davor auch das Feld 8 gesperrt, hätte Spieler B das Feld 5 nicht sperren dürfen! D.h. die beiden hinteren Figuren von A hätten einen Zugang zum Berg Athos über die Felder 7, 5, 1!