



BLOCKADE

Sid Sackson

Spielanleitung

© 1985 by L. Hensley Verlag HEXAGAMES GmbH · Rostädter Straße 14 · D-6072 Dreieich
Tel. 0 61 03 - 6 40 85
TX 17 610 391 HEXAD

Inhaltsverzeichnis

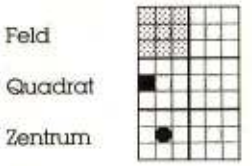
- 1. Spielausstattung
- 1.1 Allgem. Beschreibung des Spielfeldes
- 2. Blockade 2 Personen
- 3. Stargate 2 oder 4 Personen
- 4. Transmitter 2 bis 4 Personen
- 5. Jump 2 Personen
- 6. Solo-Jump 1 Person
- 7. Quadro-Be 2 Personen

1. Spielausstattung

Das Spiel enthält vier Sätze Spielsteine in vier Farben bestehend aus je einem Zylinder vier Dreiecken und sechs Vierecken.
Nicht in jedem Spiel werden alle 11 Spielsteine benötigt.

1.1 Das Spielfeld

Das Spielfeld ist in 16 Felder aufgeteilt. Jedes Feld ist in 9 Quadrate unterteilt. Das mittlere Quadrat eines jeden Feldes ist mit einem Kreis versehen und wird Zentrum genannt.



2. Blockade (für zwei Personen)

Vorgeschichte
Ein Flätz, des Alleinseins müde, verläßt seine Wohnhöhle, um alte Freunde in kleinen Dörchen Flätzhausen zu besuchen. Leider weiß unser Flätz, der von Natur aus sehr vergeblich ist, den Weg nicht mehr. Zum Glück sind gerade an diesem Tage eine Menge Fluppies unterwegs, und so fragt der gutgläubige Flätz jeden Fluppie, den er trifft, nach dem Weg. Doch einige Fluppies schicken ihn absichtlich in die falsche Richtung, so als wollten sie ihn daran hindern, Flätzhausen zu erreichen...

2.1 Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Zylinder (Flätz) und sechs Vierecke (Fluppies) einer Farbe. Die Flätze werden in ihre Wohnhöhle, zweites Zentrum von links in der letzten Feldreihe, gesetzt. Ansonsten bleibt das Spielfeld vorerst leer. Es wird vereinbart, wer beginnt.

2.2 Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, den eigenen Flätz über den gegenüberliegenden Spielfeldrand (Flätzhausen) zu bringen und mit Hilfe der eigenen Fluppies den gegnerischen Flätz daran zu hindern.

2.3 Spielverlauf

2.3.1 Der Flätz

Der Flätz darf nur bewegt werden, wenn er das Spielfeld tatsächlich auf der gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes verlassen kann. Dabei kann sich der Flätz in gerader Richtung bewegen – vor, zurück oder seitlich. Die Bewegung des Flätzes endet, sobald er das Spielfeld verlassen hat.

Die **Bewegungsrichtung** des Flätzes ändert sich, sobald er auf einen Fluppie – egal welcher Farbe – stößt. Ein Flätz, der auf einen Fluppie trifft, muß im rechten Winkel abbiegen, nach rechts oder nach links.

Nach der Ablenkung führt der Weg des Flätzes in gerader Richtung weiter, bis er wieder abgelenkt wird (usw.) oder das Spielfeld verläßt. Ein Flätz darf den **seitlichen** Spielfeldrand nicht überschreiten. Ein Flätz darf über das **Feld** des gegnerischen Flätzes hinwegziehen, er darf aber nicht auf den Flätz selbst treffen.

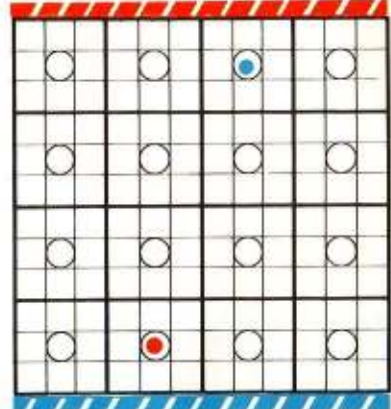


Abb. 1 Startposition der Flätze
Die farbigen Schraffierungen zeigen den gegenüberliegenden Spielfeldrand an, über den der Flätz das Spielfeld verlassen muß.

2.3.2 Die Fluppies

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, setzt einen Stein (Fluppie) auf ein beliebiges, freies Quadrat.

7. Quadro-Be (für zwei Personen)

Vorgeschichte
Frankfurt, den 3. Mai 1997
Der vor zwei Wochen spurlos verschwundene Alfred P. von dem behauptet wurde, er habe sich während des Mittagessens buchstäblich in Luft aufgelöst, ist heute wohlbehalten zu seiner Familie zurückgekehrt. Über sein Verbleiben befragt, antwortete Alfred P., er sei von Außerirdischen auf deren Raumschiff entführt worden und habe dort mit einem Vertreter einer ihm unbekanntes Rasse zehn Partien eines Spiels namens „Quadro-Be“ spielen müssen. Dies sei, so teilte man ihm mit, eine Art Test, der entscheiden solle, ob man einen langfristigen Kontakt zu der menschlichen Rasse aufnehmen werde.

7.1 Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält zwei Vierecke, zwei Dreiecke und den Zylinder einer Farbe.
Bei Spielbeginn ist das Spielfeld leer. Es wird vereinbart wer beginnt.

7.2 Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, vier der fünf eigenen Steine in eine gerade oder diagonale Linie zu bringen.

7.3 Spielverlauf

7.3.1

Es wird nur auf den 16 Zentren gespielt. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, setzt eine Figur auf eines der freien Zentren. Dabei ist folgende Reihenfolge einzuhalten.

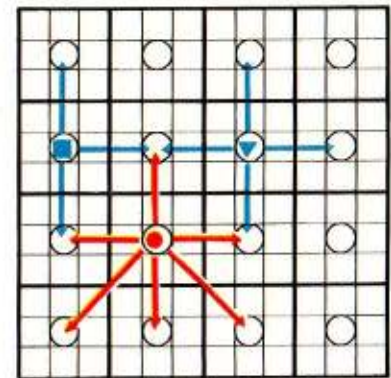
- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| Spieler 1 | Spieler 2 |
| setzt Viereck | setzt Dreieck |
| setzt Zylinder | setzt Viereck |
| setzt Dreieck | setzt Zylinder |
| setzt Viereck | setzt Dreieck |
| zieht Zylinder | setzt Viereck |
| setzt Dreieck | zieht Zylinder |

In der Folge zieht jeder Spieler abwechselnd mit einer Figur – aber immer in der gleichen Reihenfolge.

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| Spieler 1 – Viereck; | Spieler 2 – Dreieck |
| Spieler 1 – Zylinder; | Spieler 2 – Viereck |
| Spieler 1 – Dreieck; | Spieler 2 – Zylinder |

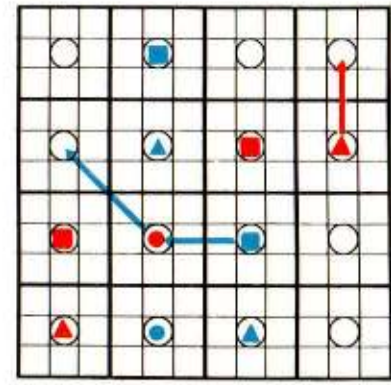
7.3.2 Bewegen der Figuren

Der **Zylinder** zieht in beliebiger Richtung auf ein direkt benachbartes, freies Zentrum. Viereck und Dreieck ziehen in gerader Richtung auf ein direkt benachbartes, freies Zentrum (siehe Abb. 1).



7.4 Ende des Spiels

Gewinner ist, wer zuerst vier von seinen Figuren in eine gerade oder diagonale Linie gebracht hat.
Wenn ein Spieler an der Reihe ist und die Figur nicht bewegen kann, weil alle benachbarten Zentren besetzt sind, hat er das Spiel verloren.



Beispiel:
Wenn Spieler Rot an der Reihe ist und ein Dreieck bewegen muß, so gewinnt er durch den angezeigten Zug.

Ist jedoch Spieler Rot mit dem Zylinder an der Reihe, so muß er auf das einzig freie Zentrum ziehen und Spieler Blau gewinnt das Spiel, da er dann mit der Bewegung eines Vierecks folgt.

Wenn Spieler Blau mit dem Zylinder an der Reihe ist, verliert er das Spiel, da alle benachbarten Zentren besetzt sind.

PS: Alfred P. gewann sechs der zehn Partien. Die Achandras nahmen am 11. Mai 1997 den Kontakt zu den Erdbewohnern auf.

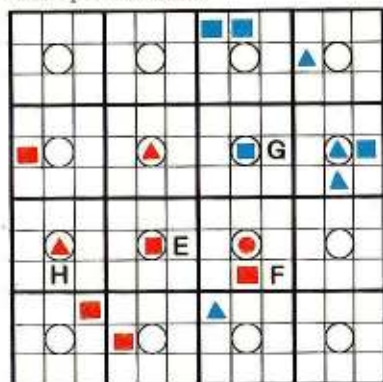
schlagene Figur wird sofort vom Spielfeld genommen. Die einzelnen Figuren haben unterschiedliche Schlagmöglichkeiten:

- Diver:** schlagen auf drei Quadrate Entfernung (Dreieck – drei Ecken – drei Quadrate)
- Nozzler:** schlagen auf vier Quadrate Entfernung (Viereck – vier Ecken – vier Quadrate)
- Commander:** schlägt auf zwei oder fünf Quadrate Entfernung
- Achtung!** Der Spieler, der seinen Commander verliert, muß ausscheiden. Sein Gegner gewinnt das Spiel.

3.3.3 Stargate und Maingate

Die vier Zentren, die in Abb. 1 mit einem „S“ gekennzeichnet sind, werden jeweils „Stargate“ genannt. Der Spieler, der zuerst alle vier Stargates besetzt, ist Gewinner. Dabei genügt es – wenn schon drei Stargates besetzt sind – einfach auf das vierte zu ziehen, auch wenn man dort sofort von einem Gegner geschlagen werden könnte.

Siehe Beispiel in Abb. 2



Falls Spieler ROT an der Reihe ist, kann er den blauen Nozzler „G“ mit seiner Figur „F“ schlagen. Damit gewinnt er das Spiel, obwohl BLAU drei Figuren hat, die das Stargate zurückerobern könnten.

Ein Spieler kann aber auch gewinnen, wenn er ein bestimmtes Stargate mit seinem Commander besetzt, ohne daß dieser dort vom Gegner sofort geschlagen werden kann.

Dieses Zentrum wird „Maingate“ (Hauptort) genannt und liegt für jeden Spieler am weitesten von seiner Startecke entfernt.

3.4 Für vier Spieler

Aufstellen, Ziehen und Schlagen der Figuren bleiben gleich. Bei vier Personen gibt es zwei verschiedene Spielmöglichkeiten:

a) Jeder gegen Jeden

Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gezogen. Ein Spieler gewinnt, wenn er **drei** der vier Stargates mit seinen Figuren besetzen kann oder mit seinem Commander das Maingate besetzt, ohne im nächsten Zug vom nachfolgenden Spieler geschlagen werden zu können. Wird ein Commander geschlagen und sind noch mindestens drei Spieler beteiligt, so bleiben die restlichen Figuren des geschlagenen Commanders im Spiel. Sie schließen sich dem Spieler an, der den Commander geschlagen hat.

b) Verbündete im Weltraum

Vor Spielbeginn werden Allianzen gebildet. Die Spieler einer Allianz sitzen nebeneinander, so daß die Spielreihenfolge zwischen den Allianzen wechselt.

Eine Allianz gewinnt, wenn sie entweder – alle Stargates besetzt

oder ihre beiden Maingates besetzt, ohne dort sofort von den Gegnern geschlagen werden zu können

oder einen der beiden gegnerischen Commander schlagen kann.

4. Transmitter zwei bis vier Personen

Vorgeschichte

Wir schreiben das Jahr 2573 n.E. Der Kampf um die Stargates fand bekanntlich 2476 mit dem Sieg des GIDU sein Ende. Schon 2484 wurden die ersten Transmitter, die es nun auch Einzelpersonen ermöglichen, durch den Hyperraum zu reisen, auf den Kontraktfeldstationen nahe der Stargates in Betrieb genommen. Diese Art des Reisens erfreute sich immer größerer Beliebtheit. Heute beträgt die durchschnittliche Wartezeit vor den Transmitter 25 rs. Die Wartenden vertreiben sich diese lange Zeit mit dem um 2499 entstandenen Spiel „Transmitter“.

4.1 Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält

- 1 Zylinder
- 1 Dreieck
- 1 Viereck

einer Farbe. Die Figuren werden auf das Spielfeld gesetzt (siehe Abb. 1).

Bei **drei Spielern** werden die Figuren einer beliebigen Farbe weggelassen.

Bei **zwei Spielern** sind die Figuren zweier Farben im Spiel, Rot und Grün oder Blau und Gelb.

Jeder Spieler setzt die restlichen acht Figuren (drei Dreiecke und fünf Vierecke) neben den Spielplan.

Es wird vereinbart, wer beginnt!



4.2 Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Setzen einen „Transmitter“ zu bilden, durch den zusätzlich eigene Figuren ins Spiel gebracht werden können.

4.3 Spielverlauf

4.3.1 Bewegungen der Figuren

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, bewegt eine seiner Figuren. Alle Figuren haben die gleiche Bewegungsmöglichkeit:

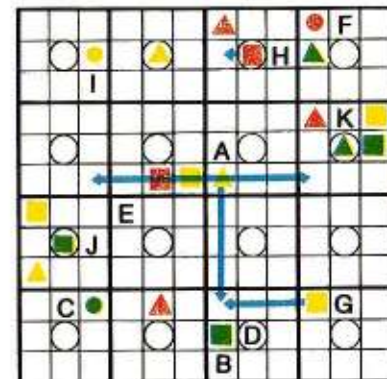
In gerader Linie – vor, zurück oder seitlich – auf ein beliebiges freies Quadrat dieser Reihe. Zentren dürfen **nicht** besetzt werden. Fremde und eigene Figuren dürfen übersprungen werden.

Beispiel: In Abb. 1 könnte die blaue Figur A auf jedes der mit B gekennzeichneten Felder springen. Die rote Figur C könnte auf jedes mit D gekennzeichneten Felder springen.

4.3.2 Der Transmitter

Wenn ein Spieler eine Figur so setzt, daß sie auf dem Schnittpunkt zweier gegnerischer Figuren einer Farbe steht – eine Figur auf horizontaler, eine Figur auf vertikaler Linie –

und jede dieser Figuren eine andere Form hat (alle drei Figuren), so darf dieser Spieler eine zusätzliche Figur ins Spiel bringen. Diese neue Figur wird auf den Transmitter (= Zentrum) des Feldes gesetzt. In dem die soeben bewegte Figur ihren Zug beendet hat, ist dieser Transmitter allerdings besetzt, kann die neue Figur **nicht** ins Spiel gebracht werden (dieses Recht verfällt sofort).



4.3.3

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und in einem Zentrum eine Figur stehen hat, und es befinden sich in dem betreffenden Feld zwei oder mehr gegnerische Figuren, so muß zunächst die Figur aus dem Zentrum (Transmitter) weggezogen werden. Wenn zum Beispiel in Abb. 2 Spieler Grün an die Reihe kommt, so muß er sofort entweder Figur J oder Figur K aus dem Zentrum wegziehen; im folgenden Zug muß die im Zentrum verbliebene Figur ebenfalls weggezogen werden.

4.4 Ende des Spiels

Es gewinnt, wer zuerst alle seine Figuren – insgesamt 11 – im Spiel hat.

5. Jump (für zwei Personen)

Vorgeschichte

Aus den Aufzeichnungen des Tori Lanaka: Das in ganz Abanai bekannte und beliebte Spiel „Jump“ beruht auf einer wahren Begebenheit, die sich zu Anfang der Besiedlung unseres Planeten ereignete. Der Clan der Sahetas und der der Ratanis wollten sich beide am fruchtbaren linken Ufer des Mondsees niederlassen. Da sie weder das Los