

Wenn man die Tabelle genauer betrachtet erkennt man, daß es insgesamt 120 verschiedene Anordnungen der Steine gibt nach 2 Zügen von Weiß mit der Eröffnung e2-e3. Wenn man alle Eröffnungszüge in Ihrer Entwicklung verfolgt, stellt man fest, daß ca. 1.500 mögliche Kombinationen der Steine nach 2 Zügen von Schwarz entstehen können.

Mittelspiel:

In den meisten Fällen wird **der** Zug der beste sein, der die größtmögliche Anzahl von gegnerischen Steinen schlägt. Denkbar sind aber auch einige Züge, die erst später einen Vorteil bringen, was jedoch in erster Linie von dem taktischen Geschick des einzelnen Spielers abhängig ist. Die augenblickliche Überlegenheit eines Spielers kann sich nach ein paar Zügen extrem verändern.

Endspiel:

Ein erfolgreiches Endspiel ist in erster Linie von der augenblicklichen Anordnung der Steine abhängig. Im allgemeinen sollte bei einem Rest von 8 - 10 Steinen dem Zick-Zack-Zug der Vorrang vor einem geraden Zug gegeben werden. Z.B. ist der Zug b4-c3, c3-d4, d4-e3 ... besser als der Zug b4-c4, c4-d4, d4-e4 ... da er dem Stein jeweils acht Möglichkeiten gibt anzugreifen oder zu entkommen. Der zweite Zug hat bei der Hälfte der Positionen nur 4 Möglichkeiten.

Die Taktik-Tips entnehmen wir mit freundlicher Genehmigung der Zeitschrift „GAMES AND PUZZLES“ Nr. 41. Sie sind dort in dem Aufsatz „Fanorona“ von Harry Mills erschienen.



Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an.

Parker Spiele und Spielzeug
 Klöcknerstraße 1 · 6054 Rodgau 3

FANO RONA

Spielregeln

Zum Spiel gehören:

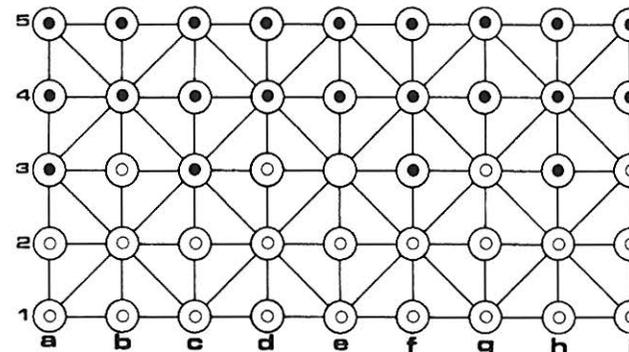
- 1 Spielplan,
- 2 Satz Spielsteine á 22 Stück und diverse Ersatzsteine,
- 1 Spielanleitung, die Sie gerade aufmerksam lesen

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, dem Gegner alle Steine abzunehmen.

Vorbereitung:

Das Spielfeld besteht aus 5 x 9 Reihen. Auf den Punkten werden zu Beginn des Spiels je 22 Spielsteine einer Farbe so angeordnet, wie es Figur 1 zeigt. Der Mittelpunkt bleibt frei.



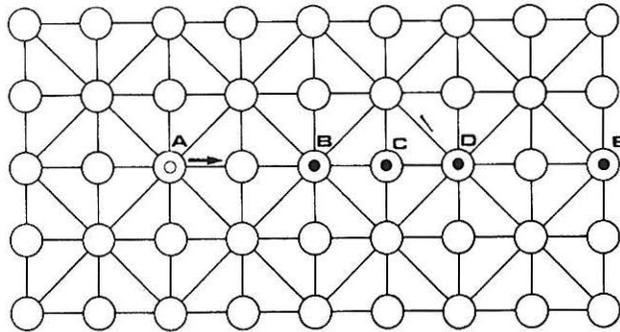
Figur 1

Spielablauf:

Weiß beginnt und zieht irgend einen Stein auf ein benachbartes freies Feld, entlang den aufgedruckten Linien. Es gibt zwei Möglichkeiten, gegnerische Steine zu schlagen. Durch Annäherung (A) oder durch Entfernung (E).

1. Annäherung

Endet ein Zug auf einem Feld, das direkt neben einem Feld mit einem gegnerischen Stein liegt, wird dieser Stein und alle in Zugrichtung dahinterliegende Steine geschlagen, sofern sich keine Lücken in dieser Reihe befinden.

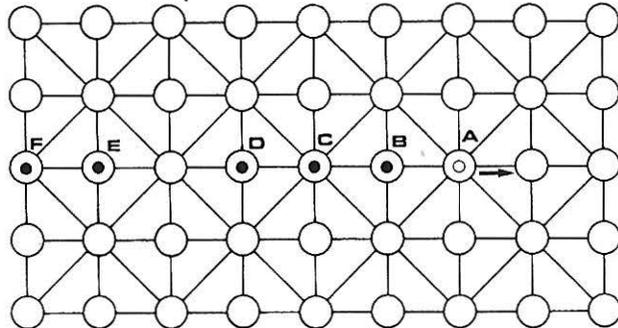


Figur 2

Stein A zieht in Richtung auf Stein B. Die dahinter liegenden Steine C und D werden bei diesem Zug ebenfalls geschlagen. Stein E wird nicht mehr geschlagen, da zwischen Stein E und D ein freies Feld ist.

2. Entfernen

Zieht ein Spieler einen Spielstein von einem Feld weg, neben dem ein gegnerischer Stein in gleicher Linie steht, wird dieser und alle in ununterbrochener Reihenfolge auf gerader Linie dahinter liegenden Steine geschlagen.



Figur 3

Wenn Stein A in der Pfeilrichtung gezogen wird, entfernt er sich von den Steinen B, C und D. Dadurch werden diese drei Steine geschlagen. Steine E und F werden nicht geschlagen, da zwischen ihnen und dem Stein D ein freies Feld liegt.

Natürlich gibt es für Fall II andere Zugmöglichkeiten, die aber zum gleichen Ergebnis führen. Man hätte anstatt der Züge in der Tabelle für Fall II auch e3-f4, f4-e4 (E), e4-e3 ziehen können. Im Fall III erhält man dasselbe Ergebnis wenn man entweder zieht e3-e4, e4-f4 (A), f4-e4 (A) oder e3-e4, e4-f4 (E), f4-e3 (E). Betrachtet man die 8 möglichen Züge von weiß, ergeben sich verschiedene Möglichkeiten für schwarz, die insgesamt in Tabelle 2 wiedergegeben sind. In der Tabelle sind sowohl die Möglichkeiten der Gegenzüge, als auch die dabei zu schlagenden weißen Steine vermerkt. Außerdem zeigt sie die durchschnittliche Anzahl der geschlagenen Steine pro Zug für jede Möglichkeit von weiß.

Gesamtzahl der von schwarz geschlagenen Steine	2. Züge von weiß							
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
4	5	1	2		1	2	1	1
5	4		3	4	2	5	4	
6	1	1	1	1	1	1	3	1
7		1	3	1	2	2	3	1
8	3	1	2	2	3	1	5	1
9	4	2				1		2
10			2	2		2	1	
11	3		1	2	2	1		
12	1			3	1	1		
13			1	1		1		
14				1	1	2		
15								
16				1		1		
17			1					
18						1		
Gesamtzahl der Züge	23	6	16	18	13	21	17	6
pro Zug wurden Ø-lich geschlagen	7,4	7,2	7,9	9,4	8,2	9,4	6,6	7,2
weiß hat im Vergleich dazu geschlagen	8	5	8	10	2	8	7	3

Tabelle 2

Gesamtzahl der von weiß ge- schlag. Steine	Eröffnungen				
	A d2-e3	B d3-e3	C d3-e3	D e2-e3	E f2-e3
2		7	1		
3	6	9	4		6
4	9	4	2	1	5
5	5	8	2	1	3
6	2	4	4		5
7	3		1	1	
8					
9				1	
10	2			3	
11					
12				1	
Gesamtzahl der Züge	27	32	14	8	19
pro Zug wurden Ø-lich geschlag.	4,9	3,8	4,5	8,4	4,4

Tabelle 1

Weitere Untersuchungen können langweilig und witzlos sein. Der Fall D mit nur 8 Zugmöglichkeiten ist jedoch interessant genug, um weiter untersucht zu werden. Die Situation ist folgende:

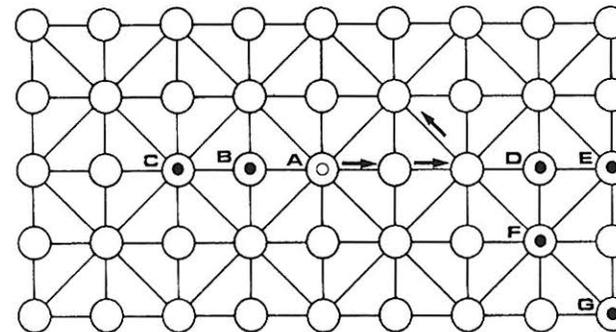
Der Eröffnungszug von Weiß war e2-e3 mit 2 geschlagenen Steinen. Der einzige mögliche Gegenzug von schwarz war f4-e5 mit 3 geschlagenen Steinen. Weiß hat nun für seinen 2. Zug folgende Möglichkeiten:

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	
e3-e4 e4-f4 (E) f4-e3 e3-d4 d4-e5	e3-e4 e4-f4 (A) f4-e3	e3-e4 e4-f4 f4-e4	e3-f4 f4-e4 e4-f4 f4-g3 g3-h3	e3-f4 f4-g3	f2-g3 g3-f4 f4-e4 e4-f4	g2-g3 g3-f4 f4-e4	h1-h2	
geschlagene Steine gesamt	8	5	8	10	2	8	7	3

Die Spieler ziehen abwechselnd, es besteht Schlagzwang. **Ein Spieler kann so lange ziehen, wie er mit dem gleichen Stein auch schlagen kann.** Das heißt, wenn ein Spieler mit einem Stein schlägt, und anschließend mit dem gleichen Stein noch eine Schlagmöglichkeit hat und danach wieder, muß er immer weiter ziehen. Die letzte Schlagmöglichkeit beendet seinen Zug.

Ausnahme:

Zu Beginn des Spiels, beim ersten Zug beider Spieler darf nur ein einziger Schlagzug ausgeführt werden.



Figur 4

Stein A zieht zunächst in Pfeilrichtung und schlägt durch Entfernung Stein B und C. Im zweiten Zug zieht er weiter in Pfeilrichtung und schlägt durch Annäherung D und E. Im dritten Zug in Pfeilrichtung schlägt er durch Entfernung F und G. Der dritte Zug ist zugleich der letzte Zug, da keinerlei Möglichkeiten zum Schlagen mehr gegeben sind.

Kann bei einem Zug sowohl durch Annäherung als auch durch Entfernung gleichzeitig geschlagen werden, muß sich der Spieler für **eine** Alternative entscheiden.

Nachstehend eine Probepartie, die die Spielregeln veranschaulicht. Hinter jedem Zug steht die Anzahl der Steine, die durch diesen Zug geschlagen werden. A steht zur Annäherung, E für Entfernung. Die Notation e2-e3 z.B. heißt, daß ein Stein von dem Feld e2 auf das Feld e3 zieht.

TAKTIK-TIPS

Weiß		Schwarz
1. Zug	d2-e3=2	g4-g5=3
2. Zug	f2-g3=2 g3-f4=1 f4-g4=5 g4-g3=1	
		f3-f2=1 f2-g2 (A)=2 g2-f2 (A)=1 f2-g1=1 g1-f1 (A)=5 f1-g1 (A)=2 g1-h2=1 h2-i1=1
3. Zug	d3-d4=1 d4-e5=1 e5-d5 (A)=3 d5-e5 (A)=1	a3-a4=1
4. Zug	b3-b4	i1-h2
5. Zug	b4-c4=1	i4-h4
6. Zug	c2-d2	h2-g1
7. Zug	b2-c3	g1-f1
8. Zug	c3-d4	h4-g4
9. Zug	c4-c3	g4-h4
10. Zug	d4-e4	h4-i3
11. Zug	e4-f4	i3-i4
12. Zug	c3-d4	h3-i3
13. Zug	d4-e3	i3-i2
14. Zug	e3-f2	f1-e1
15. Zug	d2-c3=1	i2-i3
16. Zug	c3-d4	i3-h3
17. Zug	d4-e3	h5-i5
18. Zug	e5-f5	i4-i3
19. Zug	f4-g4	i3-i2
20. Zug	f2-g1	i2-h2
21. Zug	g4-h4	h2-i3=1
22. Zug	h4-g5=1 g5-h5=1 h5-h4=1	
		weiß gewinnt!

Eröffnungen:

Weiß beginnt und hat 5 mögliche Eröffnungszüge:

- (A) d2-e3 schlägt 2
- (B) d3-e3 schlägt 1 (durch Annäherung)
- (C) d3-e3 schlägt 1 (durch entfernen)
- (D) e2-e3 schlägt 2
- (E) f2-e3 schlägt 2

Es scheint, als ob (B) und (C) der gleiche Zug wäre. Züge sind aber so definiert, daß sie verschieden sind, wenn das Ergebnis anders ist. Im Fall (B) verliert schwarz den Stein auf f3, im Fall (C) auf c3.

Resultierend aus den 5 Eröffnungszügen, hat Schwarz die folgenden Schlagzugmöglichkeiten (Schlagzwang!):

Fall	Anzahl der möglichen Züge für Schwarz
A	5
B	4
C	4
D	1
E	3
	zusammen 17

D. h. nachdem jeder Spieler seinen ersten Zug gemacht hat, gibt es 17 mögliche Anordnungen der Steine auf dem Brett. Die Anzahl der geschlagenen Steine ist folgende:

Weiß schlägt 1 oder 2, schwarz 1, 2 oder 3 Steine.

Untersucht man diese 17 Züge näher, kommt man auf 100 verschiedene Möglichkeiten, wie die Steine nach dem 2. Zug von Weiß stehen können.

Fall	Anzahl der möglichen Steinverteilung
A	27
B	32
C	14
D	8
E	19
	insgesamt 100

Nach seinen ersten beiden Zügen kann Weiß zwischen 2 und 12 schwarze Steine schlagen. Die Verteilung dieser Möglichkeiten in Anlehnung an die verschiedenen Eröffnungszügen zeigt Tabelle 1.