

imuri

Inhalt:

1 Spielbrett, etwa 40 weiße und 40 rote Türme, etwa 40 weiße und 40 rote Mauerstücke.

imuri (ital. „die Mauern“) ist ein völlig neues Brettspiel für 2 oder 4 Personen, interessant und spannend wie Schach, trotzdem aber in wenigen Minuten zu erlernen. Da ohne Würfel gespielt wird, kommt es allein auf Intelligenz und taktische Begabung an, den Gegner zu besiegen. Jede Partie wird Sie vor neue Angriffs- und Verteidigungsprobleme stellen, aus denen Sie lernen, um bald ein erfahrener **imuri**-Spieler zu werden.

Allgemeiner Spielverlauf für 2 Personen

Die Farben werden verlost. Weiß beginnt. Es wird abwechselnd gesetzt. Auf dem Spielfeld befinden sich etwa 900 Punkte, die in bestimmter Weise durch Linien diagonal miteinander verbunden sind. Zwei eng nebeneinander liegende Punkte haben niemals eine direkte Verbindung. Die vier Spielfeldränder sind mit roten und weißen Punktreihen abgegrenzt.

Der Spieler mit den weißen Steinen hat nun die Aufgabe, einen beliebigen weißen Grenzpunkt mit einem gleichen des gegenüberliegenden Randes durch eine Mauer zu verbinden. Sein Gegenspieler versucht das gleiche quer dazu mit den roten Steinen. Ist einem der beiden Spieler eine durchgehende Mauer gelungen, so hat er gewonnen. Der andere muß aufgeben, da ihm von der feindlichen Mauer der eigene Weg zum gegenüberliegenden Spielfeldrand abgeriegelt wurde. Gelingt keinem die Verbindung, so endet die Partie unentschieden.

Die Technik des Mauerbaus

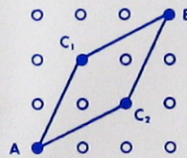
WEISS stellt als ersten Zug einen seiner Türme auf einen beliebigen Punkt. Grundsätzlich dürfen alle Punkte von jedem Spieler besetzt werden, also auch die Grenzpunkte des Gegners. Als nächstes stellt ROT einen Turm. Nun stellt WEISS einen zweiten Turm. Placiert er diesen so in die Nähe seines ersten Turmes, daß von einem zum anderen eine direkte Linie läuft, so darf er die beiden Türme mit einem Mauerstückchen verbinden. Dies gilt nicht als gesonderter Zug, sondern wird jeweils sofort ausgeführt. WEISS hat damit das erste Teilstück seiner geplanten Gesamtmauer erstellt. Nun ist ROT wieder am Zug und verfährt ähnlich wie WEISS.

So wachsen die beiden feindlichen Mauern und werden sich schon bald gegenseitig im Wege stehen. Damit beginnt nun der Kampf um die besseren Positionen, das Abdrängen, das Riegelbauen usw. Die entstehenden Mauern werden fast niemals einen geradlinigen Verlauf nehmen, denn die gegnerischen Steine werden es immer wieder nötig machen, die eigenen Pläne zu ändern, auszuweichen und Haken zu schlagen. Zuweilen empfiehlt es sich auch, von einem Turm in der Mitte der Mauer abzuzweigen oder, wenn man irgendwo nicht weiterkommt, abzubrechen und an anderer Stelle des Spielfeldes neu zu beginnen.

Besondere Spieltaktiken

Für beide Spieler ist es ratsam, im Mittelfeld anzufangen und von dort aus die Mauer nach beiden Seiten hin voranzutreiben. Man kann auch einige Türme als Vorposten verteilen, die einem vielleicht später nützlich sein können. Man sollte jedoch stets die gegnerische Mauer dabei im Auge behalten, um evtl. rechtzeitig und in genügender Entfernung einen Schutzriegel ziehen zu können, falls diese

zum Rande hin durchzustoßen droht. Sie werden bald erkennen, daß jede erfolgreiche Verteidigung gleichzeitig einen eigenen Angriff in sich birgt. Versuchen Sie nie, einen Sperrriegel zu dicht an der feindlichen Mauer anzusetzen. Je weiter entfernt Sie damit beginnen, desto größer sind Ihre Chancen für eine wirksame Abriegelung.



Von der Vielzahl der taktischen Möglichkeiten soll noch die Technik der sog. „unangreifbaren Mauerlücken“ erwähnt werden (siehe Figur). Ein Turm steht auf Punkt A, die Mauer soll nach rechts oben weiterlaufen. Den nächsten Turm stellt man nun statt auf C₁ oder C₂ bereits voraus auf Punkt B und baut von da aus weiter. Die so entstandene Lücke ist unangreifbar. Stellt nämlich der Gegner einen Turm in die Nähe, um die Lücke mit dem nächsten Zug zu durchbrechen, so kann man einen eigenen Turm auf C₁ oder C₂ stellen und gleichzeitig mit Mauerstückchen nach

A und B hin die Lücke schließen. Geschickte Spieler werden ihre Türme immer so entfernt voneinander anordnen, daß bei Hineinsetzen eines weiteren Turmes sich plötzlich mit einem Zug mehrere Verbindungsmöglichkeiten nach verschiedenen Seiten ergeben, die alle sofort ausgeführt werden dürfen.

Sollten einem Spieler im Verlauf einer langen Partie die Spielsteine ausgehen, so kann er jederzeit ältere, taktisch unwichtig gewordene Mauern wieder abreißen und die damit gewonnenen Steine neu verwenden. Dabei ist darauf zu achten, daß ein übrigbleibendes Mauerende stets durch einen Turm abgeschlossen bleibt. Die freigewordenen Stellen gelten dann als nicht bebaut und können später auch vom Gegner besetzt werden.

Spielverlauf bei 4 Personen

Wird **imuri** zu viert gespielt, so sitzen sich jeweils zwei Partner gegenüber, die zusammen mit der gleichen Farbe an einer Mauer bauen. Die Bauweise bleibt die gleiche wie vorher, und es wird abwechselnd im Kreis gesetzt. Die Partner können entweder an verschiedenen Stellen beginnen und sich zu treffen versuchen oder an einem Stück gemeinsam bauen. Dabei sollte nicht gesprochen werden, um die Gegner nicht in die eigenen Pläne einzuweihen. Gelingt einer Partei eine durchgehende Mauer, so hat sie gewonnen.

Lizenz Klaus Munro Hamburg

Herstellung



8731 Thulba über Bad Kissingen
Tel.: (09736) 2 07