

Das königliche Spiel

LANCELOT

Autor: Roland Siegers

Das edle Spiel der Tafelrunde für vortreffliche Ritter und vornehme Knappen

Von der Geschichte dieses Spiels

Sicherlich der wichtigste Moment im Leben eines Knappen ist es, wenn er von seinem Lehnsherr oder vielleicht gar dem König selbst zum Ritter geschlagen wird. Davor steht jedoch eine jahrelange Ausbildung in allen Künsten wahren Rittertums: des höfischen Verhaltens und der edlen Gesinnung, der Beherrschung des Schwertes und anderer Waffen. König Artus verlangte von seinen Rittern aber auch, daß diese ihre Klugheit im Turnier beweisen sollten. Nun war man in arger Not, denn wie sollte dieser Forderung nachzukommen sein? Nach langem Sinnen erhob sich dann Sir Lancelot, der vornehmste und tapferste Ritter der Tafelrunde, und sprach: „Ich habe ein Spiel erdacht, mit dem ein Knappe seine Klugheit beweisen kann. Als wäre es die grimmigste Schlacht, in die er seine Ritter zu führen hätte, geben wir jedem eine große Zahl von Wappensteinen. Diese zeigen die Insignien des Ritters, sein Schwert und sein Schild. Einfache Regeln setzen wir und so führen die Knappen ihre Heere auf dem Spielbrett. Wer in diesem edlen Wettstreit gewinnt, der hat die nötige Klugheit bewiesen, um zum Ritter geschlagen zu werden.“

Und wenn ein bewährter Ritter Mitglied unserer Tafelrunde werden will, so wollen wir ihn auch zunächst in diesem Spiel erproben.“

Da priesen die edlen Herren Sir Lancelot sehr und als Ehrung für seine Weisheit und kluge Gelehrsamkeit, die dieser vortreffliche Ritter mit seinem Vorschlag bewiesen hatte, beschlossen die Ritter der Tafelrunde, das neue Spiel „LANCELOT“ zu nennen.

Vom Orte des Turniers und den Wappensteinen

Zum edlen Spiele Lancelot gehören:

- 1 Spielplan, darstellend den Ort des edlen Wettstreits
- 150 Wappensteine in 5 Farben, darstellend die Ritter der tapferen Streiter

5 weiße Wappensteine

- 1 Excalibur, das Schwert im Stein, symbolisierend die Macht des hohen König Artus
- 1 Regel des Wettstreits in wohlgesetzter Rede

Vom Sinn des edlen Wettstreits

Zuvörderst ist die Erziehung von Geist und Sinne bei den mitspielenden Knappen und Rittern Sinn des edlen Wettstreites.

Sieger des Spiels ist derjenige, der zuerst eine bestimmte Zahl gegnerischer Wappensteine von beliebiger Farbe geschlagen hat.

Vom Orte, wo das Turnier geschlagen wird

Die Größe des Spielfeldes ist abhängig von der Zahl der Streiter.

- | | |
|----------------------|--|
| Bei 2 edlen Streitem | wird auf 8 x 8 Feldern gespielt
Spielplanbegrenzung:
D4-K4 bis D11-K11 |
| bei 3 edlen Streitem | wird auf 10x10 Feldern gespielt
Spielplanbegrenzung:
C3-L3 bis C12-L12 |
| bei 4 edlen Streitem | wird auf 12x12 Feldern gespielt
Spielplanbegrenzung:
B2-M2 bis B13-M13 |
| bei 5 edlen Streitem | wird auf dem ganzen Spielplan gespielt. |

Die Spielplanbegrenzungen sind der besseren Übersicht wegen von außen nach innen abgestuft.

Vom Beginn des edlen Wettstreits

Jeder der Streiter erhält 30 Wappensteine einer Farbe. Handelt es sich um erfahrene Ritter, für die die Regel „Die Macht des Königs“ gilt, so erhält jeder noch einen weißen Wappenstein.

Sodann beginnt der Mitstreiter mit der edelsten Gesinnung das Spiel. Ihn erwählt die Runde der Streiter. Er setzt einen seiner Wappensteine auf das Spielbrett. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Vom Setzen der Wappensteine

Wenn ein Streiter am Zuge ist, muß er einen seiner Wappensteine auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan setzen. Danach kann dieser Stein nicht mehr bewegt werden. Er kann allenfalls noch durch einen Gegner vom Brett genommen werden, weil er geschlagen wurde.

Wappensteine werden also nicht gezogen, sie werden nur einmalig gesetzt. Es muß immer ein Stein gesetzt werden, wenn man an der Reihe ist.

Vom ehernen Gebot der Ritterlichkeit

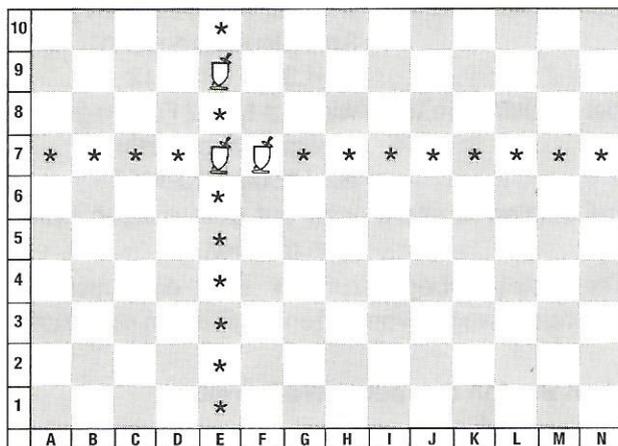
Beim Setzen der Wappensteine muß das Gebot der Ritterlichkeit strikt beachtet werden. Eine Partei darf auf einer Linie keine zu große Übermacht bekommen.

Das Gebot besagt daher, daß auf einer waagerechten oder senkrechten Linie des Spielfeldes höchstens zwei eigene Wappensteine mehr vorhanden sein dürfen, als gegnerische Steine **aller** Farben zusammengenommen.

Dies bedeutet auch, daß ein Streiter nur höchstens zwei Steine auf einer Linie gesetzt haben darf, auf die noch kein anderer Streiter gesetzt hat.

Exempel 1:

In dieser Spielsituation sind alle mit einem * gekennzeichneten Felder für den Streiter tabu. Sowohl in der Waagerechten (Reihe 7) als auch in der Senkrechten (Kolonne E) würde er das Gebot der Ritterlichkeit nicht beachten. (Drei Wappensteine mehr).



Vom Behaupten des Feldes

Setzt ein Streiter seinen Wappenstein so geschickt, daß er mit diesem Stein auf einer waagerechten oder senkrechten Linie genau zwei Wappensteine

mehr hat, als alle Gegner zusammen, so sind alle gegnerischen Wappensteine auf dieser Linie geschlagen.

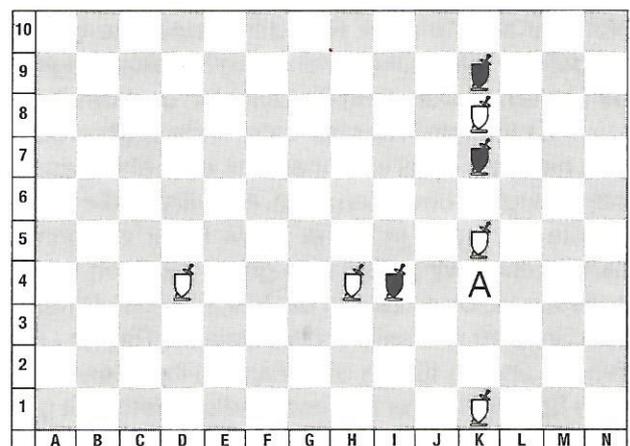
Er nimmt sie vom Brett und legt sie vor sich hin. Sie zählen zur Bestimmung des Siegers. Seine eigenen Steine behaupten das Feld und bleiben auf dem Brett.

Es ist auch möglich, daß durch den soeben eingesetzten Stein eine Übermacht von genau zwei Steinen sowohl in der senkrechten als auch in der waagerechten Linie entsteht. Ist dies der Fall, so werden die gegnerischen Steine auf beiden Linien geschlagen.

Exempel 2:

„Gelb“ setzt auf Feld „A“ (Koordinate K4) und erreicht dadurch sowohl in der Senkrechten (Kolonne K) als auch in der Waagerechten (Reihe 4) eine genaue Übermacht von zwei Wappensteinen.

Dadurch schlägt er die Wappensteine auf K9, K7 und I4.



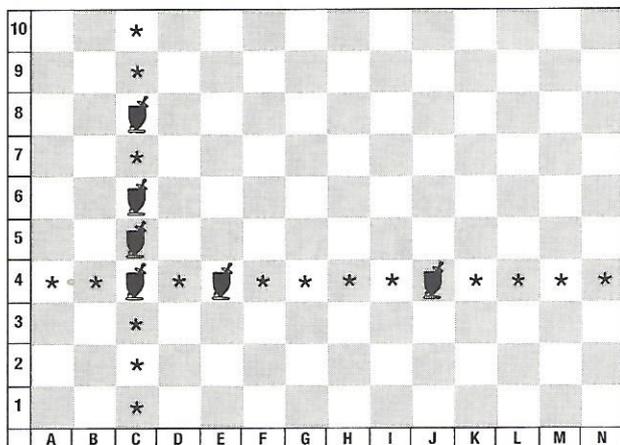
Zwangsläufig kommt es nach dem Schlagen zu einer Übermacht einer Farbe auf einer Linie, die so nach dem Gebot der Ritterlichkeit nicht erlaubt wäre. Dies ist aber auch nur nach dem Schlagen erlaubt.

Damit nun das Gebot der Ritterlichkeit auch gewahrt bleibt, können die Gegner auf dieser Linie jetzt ihre Steine einsetzen, **ohne geschlagen zu werden**.

Da ein Ritter nämlich Vorteile nur aus eigener Kraft erringen wird, kann nur dadurch geschlagen werden, daß er seine Übermacht von zwei Steinen seiner Farbe durch das Setzen eines eigenen Wappensteins erlangt.

Exempel 3:

Durch Schlagen hat „Blau“ in der 4. Reihe und in der Kolonne „C“ mehrere Wappensteine placiert. Die Mitstreiter können einen ihrer Wappensteine gefahrlos auf die Felder setzen, die mit einem * gekennzeichnet sind.



Vom Sieg im edlen Spiel

Sieger des Spiels ist derjenige, der die nachstehende Zahl von Wappensteinen geschlagen hat.

Bei 2 edlen Streitern:

7 gegnerische Wappensteine

bei 3 edlen Streitern:

8 gegnerische Wappensteine beliebiger Farbe

bei 4 edlen Streitern:

9 gegnerische Wappensteine beliebiger Farbe

bei 5 edlen Streitern:

10 gegnerische Wappensteine beliebiger Farbe

Wenn man zunächst nur eine kurze Partie zur Übung spielen möchte, kann die Zahl der zum Sieg benötigten Steine natürlich verringert werden.

Erfahrene Spieler können natürlich die zum Sieg benötigten Steine nach Vereinbarung erhöhen.

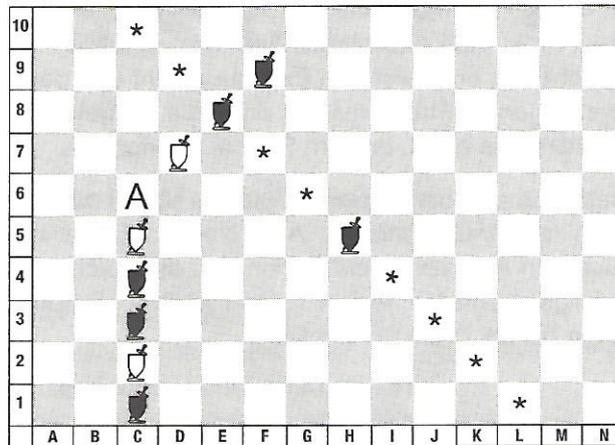
Von weiteren Zügen der tapferen Kämpen

Für erfahrene Ritter, die Aufnahme in die Tafelrunde suchten, erweiterte Lancelot noch die Möglichkeiten seines Spiels.

Nunmehr werden nicht nur waagerechte und senkrechte Linien beachtet, hinzu kommen auch noch die Diagonalen. Wenn eine Diagonale mindestens vier Felder lang ist, gelten die bisher erklärten Spielregeln auch für sie. Das heißt, daß gegnerische Steine auch auf diesen Diagonalen geschlagen werden, wenn eine Farbe dort eine Übermacht von genau zwei Steinen bekommt. Außerdem gilt auf diesen Diagonalen auch das Gebot der Ritterlichkeit.

Exempel 4:

Setzt „Blau“ einen Wappenstein auf Feld „A“ (Koordinate C6), so schlägt er die Wappensteine der Mitstreiter auf den Feldern C5, C2 und D7. Auf die mit einem * gekennzeichneten Felder (Diagonale L1-C10) darf „Blau“ keinen Wappenstein setzen.



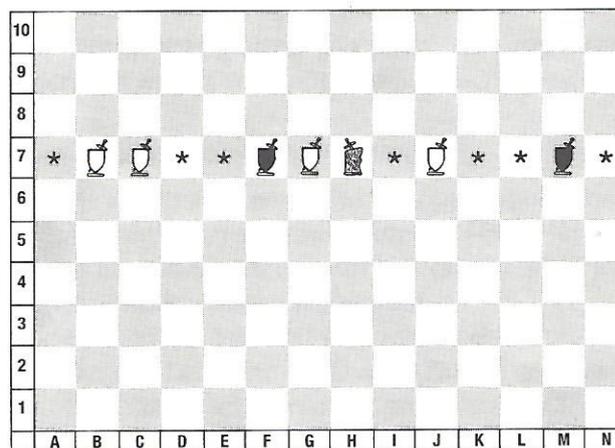
Von der Macht des Königs

Ein bewährter Ritter hatte im Turnier die Möglichkeit, die Macht des Königs zu seiner Unterstützung zu erbitten. Im Spiel ist diese Macht symbolisiert durch König Artus' magisches Schwert „Excalibur“, das Schwert im Stein.

Vor Beginn des Spiels setzt der Streiter rechts vom Startstreiter, Excalibur auf ein beliebiges Feld innerhalb der Spielfeldgrenzen. Der Excalibur-Stein zählt bei der Bestimmung der Übermacht einer Farbe als gegnerischer Stein. Wird jedoch in eine Reihe geschlagen, in der der Excalibur steht, wird dieser nicht vom Brett genommen, er bleibt auf seinem Feld.

Exempel 5:

Setzt „Gelb“ einen Wappenstein auf ein beliebiges Feld der Reihe 7 (*), so schlägt er die Wappensteine F7 und M7 der Mitstreiter. Der Excalibur auf H7 bleibt auf seinem Feld.



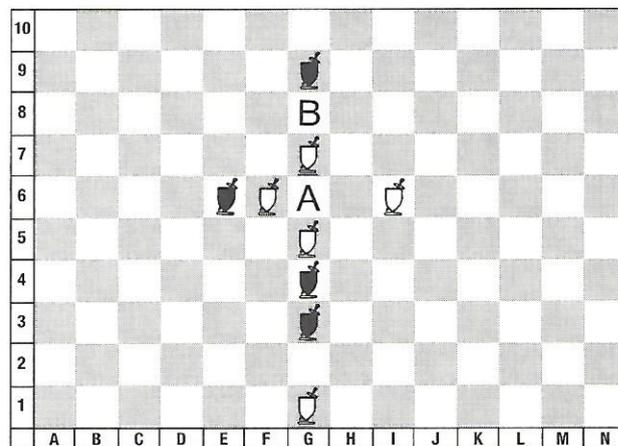
Im Laufe des Spiels darf jeder Streiter, wenn er am Zuge ist, einmal die Macht des Königs anrufen. Dies geschieht, indem er **zusätzlich** zum Einsetzen des Wappensteins seiner Farbe auch noch den Excalibur auf ein beliebiges anderes Feld des Plans setzt. Er muß den Excalibur dabei versetzen, darf ihn also nicht auf dem Feld stehen lassen, auf dem er stand. In diesem Moment zählt der Excalibur als Stein seiner Farbe, **also auch beim Bestimmen der Übermacht**. Ob er zuerst den Excalibur zieht und dann den eigenen Stein einsetzt oder die umgekehrte Reihenfolge wählt, ist dem Streiter überlassen.

Jeder Streiter darf in einem Spiel die Macht des Königs nur einmal anrufen. Als Zeichen, daß er die Gunst in Anspruch genommen hat, die Macht des Königs anzurufen, legt er seinen weißen Wappenstein zurück in die Schachtel.

Exempel 6:

Streiter „Gelb“ setzt den Excalibur auf Feld „A“ (Koordinate G6) **und** einen Wappenstein auf Feld „B“ (Koordinate G8).

Dadurch schlägt er in der Waagerechten den Stein auf E6 und in der Senkrechten die Steine auf G3, G4 und G9.



Vom Spielende

Das Spiel ist beendet, sobald es einem Streiter gelungen ist die erforderliche Anzahl Wappensteine zu schlagen.

