

# DEUTSCH ARCHIMEDES

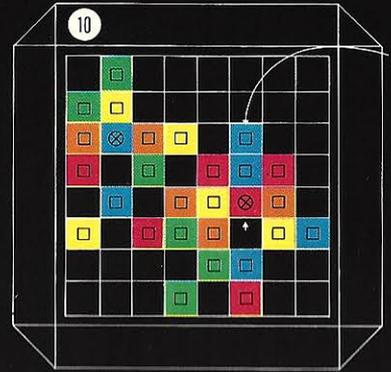
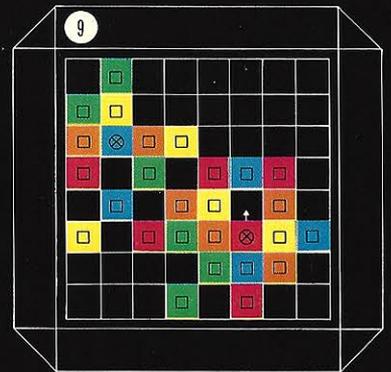
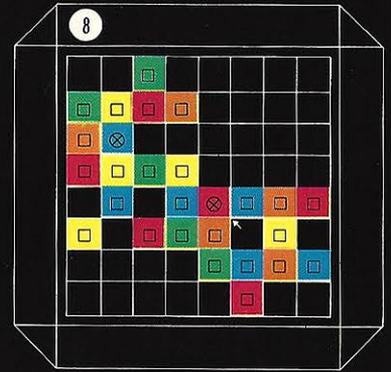
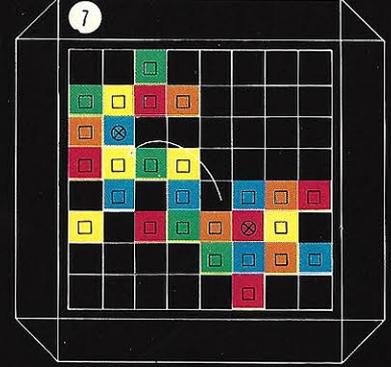
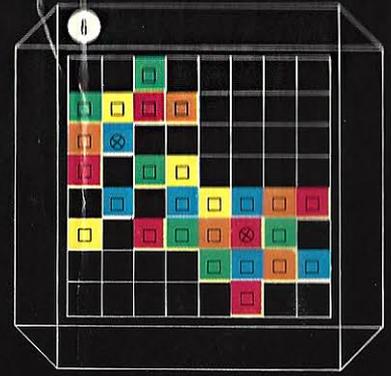
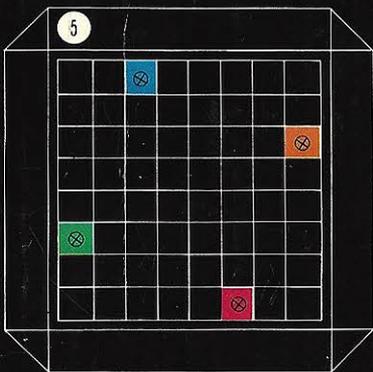
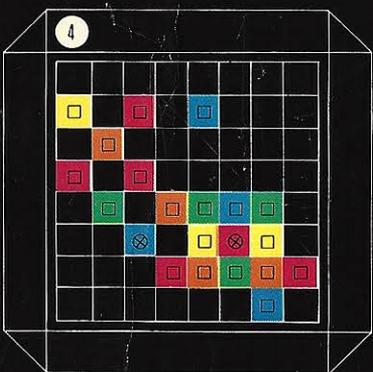
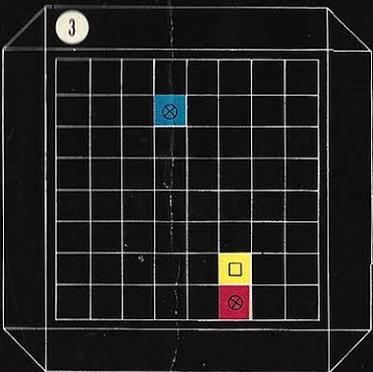
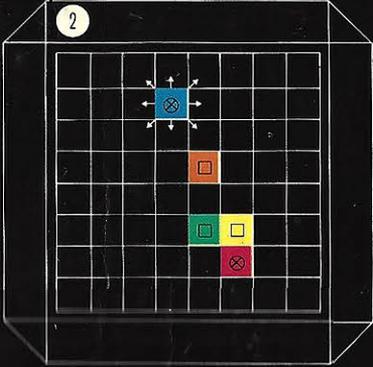
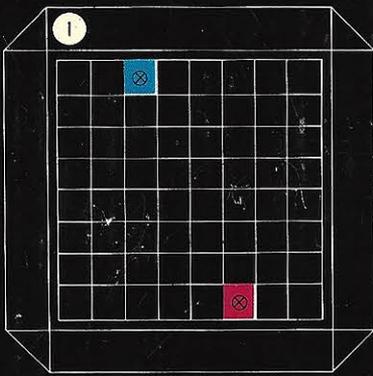
## Spielmaterial



KÖNIGE (4 Könige in 4 Farben)



PYRAMIDEN (40 Pyramiden in 5 Farben)



### SPIELREGELN:

**A** 1 Wählen Sie einen König und stellen Sie ihn auf das markierte Feld auf ihrer Seite des Spielbrettes.

**B** 2 Der König kann jeweils um ein Quadrat auf einmal in 8 Richtungen verschoben werden. Siehe 2.

*N.B. Es ist nicht möglich, die farbigen Pyramiden zu überspringen!*

**C** 3 Hat man bestimmt, wer beginnt, dann verschiebt der erste Spieler seinen König um ein Feld, wie in 3 zu sehen ist. (Blauer König).

Darauf setzt er eine beliebige Pyramide so, dass sie den Gegner behindert. Es ist strategisch nicht notwendig, die Pyramide in unmittelbare Nähe des gegnerischen Königs zu stellen.

*N.B. Keiner der Spieler hat ein ausschliessliches Recht über die farbigen Pyramiden — wo immer sie um das Spielbrett herum stehen!*

**D** Der Gegner macht einen ähnlichen Zug. Jeder Zug besteht aus folgenden Schritten: Als erstes den König einen Schritt bewegen, dann eine neue Pyramide plazieren.

Die Pyramiden auf dem Brett dürfen nicht verschoben werden, solange ausserhalb des Brettes noch Pyramiden verfügbar sind. Gibt es keine mehr, dann kann man eine beliebige Pyramide auf dem Brett wählen, ausser denen, die um den eigenen König (sowie den des möglichen Partners) stehen, und diese Pyramide dorthin stellen, wo es strategisch günstig ist.

**E** 4 Gewinner ist der Spieler, dem es gelingt, den gegnerischen König zu isolieren — zu «umzingeln». Siehe Abbildung 4.

Bei 4 Spielern:

**a** 5 Setzen Sie den König, wie in 5 abgebildet.

Die 4 Spieler können 2 Gruppen bilden. (Die Partner dürfen ihr Vorgehen nicht untereinander absprechen).

**b** Bei 2 Gruppen gilt die Spielfolge: Partner — Gegner — Partner — Gegner.

**c** Ist einer der Spieler ausgeschaltet, fährt der Partner fort, bis eine der Gruppen als Gewinner hervorgeht.

**d** Die Gruppe mit dem letzten beweglichen König — nachdem alle anderen isoliert worden sind — gewinnt.

Das Spiel hat auch eine etwas kompliziertere Variation. Die Regeln 1, 2, 3 & 5 gelten wie oben, die Variation erbt sich in der Endphase des Spieles. Siehe 6.